

HALO HÉROS ET HÉRÉTIQUES

LIVRE DE RÈGLES



Créé par *RECLAIMERS STUDIOS*

Basé sur un jeu de *BUNGIE STUDIOS*

2^{ème} édition



(Councilor's Decree MKII, par AzakaChi RD 17)

PRÉSENTATION DE *HALO : HÉROS ET HÉRÉTIQUES*

« Cette époque est la plus sombre qu'ai jamais connu notre civilisation. Les éléments se déchainent, convergeant de toute part pour nous étouffer alors que notre destin approche à grands pas au rythme des batailles. L'espoir est la seule chose qu'il nous reste, mais l'espoir ne peut perdurer qu'avec des actes dignes de figurer dans les légendes. C'est pourquoi, plus que jamais, cette époque a besoin de héros. »

— Anonyme

Qu'est-ce que *Halo : Héros et Hérétiques* ?

Si vous avez déjà participé à des Role Play dans l'univers de Halo sur certains forums, vous avez peut-être pu vous rendre compte de quelle façon assez limitée et peu ordonnée cela se déroule généralement. Sans un constant maintien de l'histoire centrale par son créateur ou par les modérateurs du forum, chaque participant peut faire n'importe quoi et faire partir l'aventure dans le vide, ou encore prendre tout le monde de vitesse et accomplir les objectifs tout seul comme un grand. Même si le RP dans l'univers de Halo est fun, il est loin d'être parfait, et il ne le sera peut-être jamais.

Il reste cependant un moyen pour permettre aux fans de s'impliquer totalement dans cet univers fantastique, d'incarner totalement un personnage dont ils réfléchissent aux moindres mouvements pour le faire surmonter les dangers auxquels il sera confronté : le vrai Jeu de Rôle. Voilà ce qu'est *Halo : Héros et Hérétiques* : un jeu de rôle complet et parfaitement détaillé sur Halo, dans lequel vous pourrez incarner un combattant du CSNU ou un guerrier de presque n'importe quelle race combattante de l'Alliance (pour des raisons d'intérêt, nous n'avons pas inclus les drones/Yanme'es dans les races possibles pour la création de personnage de joueur). Grâce à ce livre de règles, vous pourrez donc former avec vos amis un groupe de héros qui accompliront des missions à hauts risques mais d'une grande importance pour la faction à laquelle ils appartiennent.

Alors installez-vous bien confortablement et prenez votre temps pour apprendre comme jouer au premier véritable jeu de rôle dans l'univers de Halo.

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

Dans un jeu de rôle, vous et vos amis endossez le rôle des héros autour desquels va s'articuler une aventure fantastique. Chacun de vous contrôle l'ensemble des mouvements de son héros, que ce soit ses gestes, ses paroles, son comportement ou sa façon de combattre. Sachez cependant que chacun de vos actes a une conséquence, et qu'il faut donc toujours chercher à rester sensé et raisonnable de façon à ne pas voir un destin funeste s'abattre sur votre personnage (par exemple éviter de le faire charger un char à main nue, car ce n'est pas vraiment conseillé dans le manuel de guerre...).

Bien entendu, il peut être facile de simplement raconter chacun à son tour les actions qu'effectue son personnage comme sur les forums de Role Play qui abondent sur le net, mais tout devient rapidement très flou et assez brouillon, laissant de côté le réalisme et donc l'intérêt du jeu. C'est pourquoi *Halo : Héros et Hérétiques* comporte un grand nombre de règles qui permettent de déterminer l'issue d'un combat, la réalisation d'une action ou la simple réussite d'un tir par exemple, afin de vous immerger directement dans l'action et vous la faire ressentir comme si vous y étiez. Car dans la réalité, tout ne se passe pas toujours comme vous l'espérez.

Mais avant de commencer à jouer, vous devez d'abord prendre une décision particulièrement importante : parmi tous ceux qui participeront à l'aventure, vous devez choisir quelqu'un pour assurer le rôle du Maître de Jeu (MJ). La mission du MJ est extrêmement importante, car bien qu'il n'incarne pas de héros comme les autres joueurs, il aura la charge de guider ces derniers à travers leur mission, de présenter les lieux qu'ils visitent, de décrire la situation à chaque moment et d'incarner les autres protagonistes intervenant dans l'aventure. Le MJ est également l'arbitre absolu du jeu, c'est toujours lui qui a le dernier mot sur les règles à appliquer, ce qui en fait le membre le plus important du groupe. C'est pourquoi le MJ doit être équitable et posséder une grande qualité d'expression orale doublée d'imagination. Le fait d'être un grand fan de Halo peut servir à garder un certain sens du réalisme et ainsi respecter les standards établis dans les oeuvres des créateurs de cet univers, les studios *Bungie*.

Le contenu de ce livre de règles

Le livre que vous lisez actuellement contient l'intégralité des règles nécessaires pour jouer à *Halo : Héros et Hérétiques*. Il est composé en plusieurs parties importantes que nous décrivons ci-dessous :

Partie 1 : Introduction à l'univers de Halo : cette première partie a pour rôle de permettre aux joueurs de connaître suffisamment l'univers de Halo pour pouvoir vivre des aventures passionnantes. Elle contient les informations essentielles pour comprendre le fonctionnement des différentes factions et les modes de vies des diverses races connues, de façon à ce que même les néophytes puissent s'immerger totalement dans cet univers.

Partie 2 : Les règles de jeu : cette partie contient toutes les règles de fonctionnement de *Halo : Héros et Hérétiques*. C'est la partie la plus importante de ce livre de règle et c'est pourquoi vous devez vous assurer de la lire bien attentivement pour ne pas commettre d'erreurs durant vos parties.

Partie 3 : L'arsenal : cette partie rassemble toutes les descriptions des armes, armures, équipements et véhicules des deux grandes factions s'affrontant dans l'univers de Halo. C'est là que vous reviendrez le plus souvent durant vos parties pour avoir confirmation sur des éléments précis comme par exemple les dégâts causés par une arme ou le prix d'un accessoire spéciale ou encore le type d'armement monté sur un véhicule.

Partie 4 : Créer votre personnage : cette partie rassemble tout ce qui concerne la création et l'évolution d'un Personnage de Joueur (PJ) pour *Halo : Héros et Hérétiques*. Elle vous sera utile surtout lors de votre première partie lorsque vous devrez vous créer un avatar dans l'univers de Halo, mais vous y reviendrez régulièrement lorsque vous gagnerez suffisamment de points d'expérience pour le faire évoluer en lui achetant de nouvelles capacités spéciales.

Partie 5 : La section du Maître de Jeu : cette dernière partie renferme toutes les informations nécessaire pour remplir le rôle de Maître de Jeu (MJ). Vous y trouverez les différents droits et devoirs que possède tout MJ ainsi que toutes les données relatives aux divers Personnages Non Joueurs (PNJ) qu'il manipule pour interagir avec les joueurs, que ce soit pour les aider ou au contraire leur rendre la vie plus difficile.

Que faut-il pour joueur à Halo : Héros et Hérétiques

Quand vous serez prêts à vous lancer dans votre première aventure, voici ce dont vous aurez besoin :

- Ce livre de règles
- Au moins trois personnes disponibles
- Une table tranquille où jouer ou un forum utilisant ces les règles de ce jeu
- Une idée de base pour une aventure ou un document de mission officielle créée par *Reclaimers Studios*
- Quelques dés à dix faces (disponible dans les boutiques spécialisées)
- Des feuilles de papier et de quoi écrire dessus
- Trois ou quatre heures de libres (si vous désirez faire l'aventure en un seul coup)

Une fois que vous avez tout ça, vous pouvez commencer à vous immerger dans l'univers fantastique de Halo.



PARTIE 1 :

INTRODUCTION A L'UNIVERS DE HALO

« *L'ignorant ne craint peut-être rien, mais ce n'est pas pour autant qu'il peut survivre.* »

— Grand Prophète de la Pitié

Cette première partie de ce livre de règle est destinée à vous enseigner l'essentiel de ce qu'il y a à savoir sur l'univers de Halo et sur les quatre grandes factions qui s'y affrontent durant le vingt-sixième siècle, à savoir le **Commandement Spatial des Nations Unies (CSNU)**, l'**Alliance covenante** qui est une coalition de plusieurs races extraterrestres, ainsi que les **rebelles** et les **hérétiques**. Vous découvrirez dans cette section les histoires de ces deux factions ainsi que leur organisation et les principales technologies qu'elles utilisent. Ces informations seront autant utiles à ceux qui découvrent Halo qu'à ceux qui en ont déjà quelques connaissances et vous serviront à vous immerger complètement dans cet univers fantastique pour vivre des aventures d'autant plus passionnantes.

Cependant, nous tenons à vous préciser tout de suite que nous avons été parfois forcés d'inventer certains faits décrits dans cette section afin de combler plusieurs zones d'ombre laissées plus ou moins volontairement par les créateurs de Halo. Bien que nous avons cherché à respecter au maximum le travail de *Bungie*, nous avons finalement réalisé que pour définir clairement cet univers et vous donner un maximum de liberté dans vos aventures et dans la création de vos personnages, il était indispensable d'apporter notre lot d'informations « non-officielle ». Cela rend cet univers plus riche et aussi plus facile à comprendre. Mais ces quelques ajouts ne sont pas particulièrement important et aucun ne bouleverse réellement l'univers de Halo tel que le connaissent les fans. Donc si vous êtes un néophyte, vous ne verrez pas la différence, et si vous êtes un connaisseur, nous espérons que vous accepterez ces quelques apports destinés à enrichir vos aventures.

Vous devez également prendre en compte le fait que, même si nous vous donnons libre accès à toutes ces informations, cela ne signifie pas pour autant que vos personnages possède ces connaissances eux aussi. Lorsque vous créez votre personnage, il vous faudra savoir faire la part entre ce qu'il sait et ce qu'il ignore sur l'univers qui l'entoure de façon.

Dans cette première partie du livre de règle de *Halo : Héros et Hérétiques*, nous allons donc vous présenter l'univers de Halo en commençant par l'humanité et son évolution depuis nos jours jusqu'au vingt-sixième siècle de son calendrier. Ce n'est qu'après cela que nous vous ferons découvrir (ou redécouvrir) les différentes races extraterrestres qui constituent l'Alliance.



1.1 HISTOIRE DE L'HUMANITÉ

« *En mémoire de ceux qui sont tombés pour défendre la Terre et ses colonies le 3 mars 2553.* »

— Inscrition du mémorial de la bataille pour la Terre

L'histoire de Halo se déroule au vingt-sixième siècle de notre ère. Durant les cinq cent ans qui sépare cette époque de notre époque actuelle, de très nombreux événements majeurs ont participé à l'élévation de la civilisation humaine en un empire galactique puissant mais divisé et menacé d'extinction par un ennemi extraterrestre. Il est donc très important de connaître ces événements de l'histoire afin de comprendre au mieux comment cette situation s'est progressivement mise en place.

1.1.1. L'odyssée spatial de la Terre

Les progrès technologiques accomplis par l'humanité depuis les prémices de la conquête spatial se sont fait par petits bonds, parallèlement aux avancées dans d'autres domaines tels que l'informatique, la physique nucléaire et la bio-chimie. Vers la moitié du vingt-et-unième siècle, l'homme fut capable de coloniser d'autres mondes de son système solaire, aujourd'hui nommé le système Sol. Cela ouvrait d'énormes possibilités d'expansion des activités industrielles et scientifiques, non seulement au niveau des environnements uniques désormais accessibles, mais aussi grâce à une législation beaucoup moins stricte sur ces nouveaux territoires. La nanotechnologie et la robotiques connurent une progression phénoménale grâce aux laboratoires basés sur Mars, où les tâches les plus dangereuses furent rapidement confiées à des robots plutôt qu'à des humains.

Avec le temps, la technologie de terraformation fut amenée à un point de perfection telle qu'il fut possible de rendre la vie possible sur des astres tels que la Lune, Mars, et les lunes de Jupiter. La ceinture d'astéroïdes fut elle aussi colonisée sur certains de ses plus gros éléments, mais principalement à des fin d'exploitation minières. La population de la Terre se dispersa alors à travers le système solaire, libérant le berceau de l'humanité d'une sur-population et d'une sur-industrialisation qui risquait de le mener à sa destruction.

Mais cela ne fit que retarder le problème. En effet, vers 2160, la surpopulation redevint d'actualité et fit lentement plonger l'humanité dans une période de conflits sanglants.

1.1.2. Les guerres inter-planétaires

La tension accumulée par le problème de surpopulation entraîna indirectement la création de deux mouvements : les Koslovics et les Friedens. Tirant leur nom de leur fondateur Vladimir Koslovic, les premiers sont un rassemblement des personnes partageant une certaine nostalgie de la glorieuse époque du communisme soviétique où l'état était gouverné par l'industrie et les prolétaires. Opérant principalement dans des stations spatiales et les colonies des lunes de Jupiter, ils cherchaient à affaiblir l'influence des corporations et des capitalistes sur la société afin de redonner le pouvoir au peuple.

Les Friedens, quant à eux, apparurent en réaction aux actions des Koslovics. Leur nom signifie « paix », mais ces individus étaient des néo-fascistes extrêmement agressifs qui n'hésitèrent pas à attaquer le Conseil Colonial des Nations Unies sur les lunes de Jupiter. Cet acte fut suivi par trois mois d'affrontements entre les Friedens et l'armée des gouvernements de la Terre. Ces affrontements furent les plus violents qu'eut connu l'humanité depuis des décennies et il eut comme effet de renforcer d'un côté le sentiment anti-gouvernemental et anti-corporation parmi la population et de l'autre la militarisation massive des gouvernements terrestres. Cette situation de violence se propagea rapidement au reste du système solaire au travers d'innombrables petites escarmouches et d'attentats terroristes ciblant autant des installations militaires que civiles.

En 2162, cette guerre toucha la Terre lorsque les Friedens, les Koslovics et les armées de la Terre s'affrontèrent en Afrique du Sud, débutant ce qui sera plus tard nommé les Guerres des Forêts Tropicales. La campagne de Mars débuta un an plus tard avec le premier déploiement des marines du Commandement Spatial des Nations Unies (CSNU) en dehors de la surface de la Terre. De nombreuses opérations effectuées par ces soldats professionnels furent couronnées de succès, principalement les envois de gros contingents de soldats pour des assauts de surface ou des abordages de vaisseaux qui devinrent rapidement la stratégie de base des forces des nations unies.

Afin d'avoir les moyens de gagner la guerre contre les deux factions rebelles, les nations unies utilisèrent leur influence politique et leur puissance militaire afin de prendre en charge toutes les autres nations de la Terre et des colonies. Cela eut pour effet de donner au CSNU le contrôle de toutes les armées gouvernementales, ce qui en fit le plus puissant organisme militaire indépendant de toute l'histoire de l'humanité. Cette puissance écrasante lui permit de vaincre les Koslovics et les Friedens sur Terre, puis d'éradiquer méthodiquement les restes de leurs organisations dans les colonies du système Sol jusqu'à ce qu'ils acceptent de signer une armistice en 2170 : le Traité de Callisto.

1.1.3. Découverte du sous-espace

En 2291, les connaissances humaines de la physique quantique firent un bond prodigieux grâce aux travaux de Tobias Shaw et Wallace Fujikawa. Ces deux chercheurs avaient secrètement développé un moteur de navette spatiale portant leur nom : le Réacteur Transluminique Shaw-Fujikawa, aussi appelé le RTSF. Ce réacteur aujourd'hui utilisé par tous les vaisseaux humains majeurs permet de créer une brèche vers un plan d'espace-temps parallèle au notre mais n'obéissant pas aux mêmes lois physiques de notre espace normal. Cette autre dimension fut alors nommée le Sous-Espace, et permit à l'humanité de quitter le système Sol pour atteindre d'autres étoiles et coloniser de nouveaux mondes à des milliers d'années-lumière.

En 2330, le gouvernement unifié de la Terre révéla ses premiers vaisseaux de colonisation. Leurs équipages étaient composés de civils et de militaires rigoureusement sélectionnés par de lourdes batteries de tests très stricts, avant d'être envoyés vers les systèmes solaires les plus « proches ». Le premier vaisseau à partir fut l'Oddyssée, avec pour objectif le système Epsilon Eridani situé à seulement 10,5 années-lumière de la Terre. Il atterrit sur une planète qui, curieusement, était très semblable à la Terre : de grands océans, une végétation importante, un climat global hospitalier, mais surtout une atmosphère respirable. Ce monde fut baptisé Reach afin de représenter sa proximité avec la Terre.

Beaucoup d'autres systèmes furent colonisés de la même façon, l'humanité découvrant un très grand nombre de mondes parfaitement habitables sans pour autant rencontrer la moindre civilisation extraterrestre. Les réacteurs Shaw-Fujikawa ne permettant de déplacer des vaisseaux qu'à une vitesse d'environ 2,5 année-lumière par jour, il fallut trouver une solution pour pouvoir atteindre les systèmes les plus éloignés sans avoir à embarquer d'énormes stocks de provisions pour subvenir aux besoins des équipages. C'est ainsi qu'une technologie extrêmement pointue de cryogénie corporelle fut développée pour ralentir le vieillissement des équipages et éliminer les besoins vitaux durant les voyages dont la durée dépassait les 120 heures.

Afin de diriger efficacement les colonies nouvellement formées, un organisme spécial fut créé par le Gouvernement Unifié de la Terre : l'Administration Militaire Coloniale ou AMC. Cette organisation était en quelque sorte une sous-branche du CSNU, car elle disposait de toutes les forces terrestres et navales de l'armée se trouvant en-dehors du système Sol afin d'administrer et de protéger les domaines extérieurs au berceau de l'humanité. Tandis que la région de la Terre était sous le contrôle du GUT et protégée par le CSNU, le reste de l'espace humain était sous la charge de l'AMC, qui devint la plus puissante organisation militaire de l'histoire jusqu'à ce jour.

1.1.4. Les colonies Intérieures et Extérieures

En l'an 2390, les trente-deux mondes colonisés jusque là furent regroupés sous le terme des Colonies Intérieures. Ces mondes comportaient bien entendu des planètes habitées avec une activité civile importante, mais aussi des astres exploités par l'industrie au moyens de robots. Alors que d'autres systèmes étaient découverts chaque années par les flottes d'exploration de l'Administration Militaire Coloniale, les Colonies Intérieures connurent une croissance démographique phénoménale et grandirent en importance, devenant rapidement le centre politique et économique de l'espace humain.

Parmi ces mondes, Reach étaient devenu la planète la plus dynamique de tout l'espace humain avec une activité commerciale puissante grâce à sa riche population. Tandis que la Terre demeurait le berceau spirituel de l'humanité, Reach avait pris la place de centre logistique absolu. Cette planète devint par la suite le plus important chantier naval de la flotte militaire ainsi qu'un terrain d'entraînement pour l'armée de l'AMC et plus particulièrement ses forces spéciales.

Les autres planètes colonisées par la suite formèrent les Colonies Extérieures. Vers 2490, elles comptaient près de huit cent planètes mais seulement quelques dizaines d'entre elles étaient habitées, les autres n'étant que des centres d'exploitation ou de recherche pour des industries ou des centres d'étude. Et malgré le fait que leur nombre dépassait largement celui des Colonies Intérieures, ces mondes pionniers devinrent les fournisseurs de matériaux, d'objets manufacturés et de denrées alimentaires pour le reste de l'humanité.

Tout au long de cette période d'expansion et d'exploration de la galaxie, l'humanité fit plusieurs découvertes qui furent gardées secrètes par les Services de Renseignement de la Navy, un organisme chargé de l'espionnage et du contre-espionnage pour le CSNU. Ces découvertes concernaient toutes des ruines ayant apparemment été construites par une ancienne race inconnue, nommées les forerunners, dont le niveau technologique semble dépasser tout ce que les scientifiques humains pouvaient imaginer. La plus importante et la plus vaste de ces ruines fut rencontrée sur la planète Onyx en 2491, dont le système fut immédiatement effacé de toutes les cartes et de toutes les archives publiques. Mais bien que certaines études de ces ruines et des quelques objets technologiques qu'elles renfermaient permirent à l'humanité d'accomplir quelques progrès notables, la très grande majorité des restes de cette mystérieuse civilisation restèrent totalement obscure aux analyses, de même que les innombrables glyphes gravées sur les murs des diverses ruines.

Cependant, le budget attribué en secret aux études de ces ruines extraterrestres furent re-distribuées pour un autre besoin beaucoup plus urgent : l'imminence d'une terrible guerre civile interstellaire.



1.1.5. Changement d'allégeance

Depuis la création des Colonies Intérieures, le CSNU avait réalisé que l'AMC gagnait beaucoup trop en importance et en puissance militaire, ce qui le rendait menaçant à la fois en terme d'autorité politique et au niveau des forces armées. C'est pourquoi le CSNU tenta plusieurs fois d'usurper le pouvoir de l'AMC sur certaines colonies, mais sans succès. La chartre de création de l'AMC, qui avait été approuvée par le CSNU, laissait peu de manœuvre diplomatique pour permettre une intervention militaire des forces du système Sol. Malgré cela, dès l'an 2400, les armées de la Terre opéraient beaucoup sur le domaine de l'AMC, ce qui augmenta les tensions entre les deux organisations.

En réponse à la persistance des forces du CSNU à agir en dehors de leur domaine du système Sol, l'AMC fit des Colonies Extérieures son royaume personnel, et commença à assigner la majorité de ses forces à la protection des mondes de la bordure extérieure. Elle privilégia rapidement le recrutement des habitants de ces mondes pour renforcer son armée, ce qui ne fit qu'éloigner encore plus les deux organisation militaires l'une de l'autres : tandis que l'AMC devenait de plus en plus basée sur des soldats provenant des Colonies Extérieures, les troupes du CSNU étaient intégralement constituées d'hommes et de femmes issus du système Sol et des Colonies Intérieures.

Vers la fin du vingt-cinquième siècle, des insurrections apparurent un peu partout dans les mondes de la bordure, les habitants de ces derniers ne souhaitant plus servir de tiers-monde pour les colonies intérieures. Et alors que le CSNU, dont l'allégeance allait d'abord au gouvernement unifié de la Terre, beaucoup de soldats de l'Administration Militaires Coloniale commencèrent à sympathiser avec les rebelles. Cela était d'autant plus inquiétant qu'en 2491, l'AMC débuta le projet ORION, un programme de recherche sur l'anatomie et la physiologie humaine dont l'objectif final était de développer un nouveau genre de combattants beaucoup plus puissants que les humains normaux.

En 2494, les rebelles basés dans les systèmes Eridanus lancèrent une campagne de violence contre les institutions gouvernementales soutenant l'autorité de la Terre. Pour cela, ils utilisèrent de l'équipement militaire volé à des traîtres de l'AMC. Face à cette menace, le reste des habitants de ces colonies réclamèrent l'aide du CSNU dont le Haut Commandement ordonna aussitôt l'envoi d'un groupe de bataille afin d'écraser cette rébellion. Cette solution, bien qu'elle ait rapidement rétabli l'ordre dans les systèmes Eridanus, ne permit pas d'éviter une escalade de violence partout dans les autres colonies de la bordure extérieure.

Pour des besoins évidents de sécurité, le CSNU commença à absorber les diverses ressources de l'AMC pour les placer sous son contrôle, prenant dans le même temps la charge de protéger les colonies humaines. Ce processus prit cependant plusieurs dizaines d'années durant lesquelles les révoltes et les insurrections se firent de plus en plus nombreuses, le gouvernement de la Terre étant considéré par une partie des colons comme un régime militaire tyrannique. Les services de renseignement de la Navy en profitèrent pour s'accaparer les fruits du projet ORION afin d'en faire bénéficier le CSNU.

1.1.6. Les programmes SPARTANS

Malgré la toute puissance du CSNU et la poigne de fer que son armée gardait sur l'espace humain, la situation des colonies se dégradait à une vitesse alarmante, laissant présager une rébellion massive d'ici plusieurs dizaines d'années. La seule façon d'étouffer ces mouvements étaient d'employer une force militaire d'élite capable d'effectuer des opérations brutales et précise sur les points faibles des rebelles. C'est pourquoi le projet ORION de l'AMC fut perfectionné par les scientifiques militaires du CSNU qui le rebaptisèrent le projet SPARTAN, en l'honneur des guerriers de la cité de Sparte dans la Grèce antique aux prouesses inégalées.

De nombreux volontaires faisant partie de l'élite des marines furent sélectionnés pour tester les améliorations corporelles qui avaient ainsi été développées. Ces améliorations avait pour but de renforcer leurs corps et d'augmenter leurs aptitudes de combat pour en faire des super-soldats, mais elles s'avèrent extrêmement dangereuses et un très grand nombre des volontaires moururent ou se retrouvèrent inaptes au service après ces expériences. Au final, seulement trois cent combattants spartans furent « créés » et déployés sur le terrain. Et bien qu'ils aient accomplis plusieurs opérations militaires contre les rebelles avec un succès remarquable, le programme fut stoppé définitivement en 2506 car jugé trop coûteux en moyens et en hommes par rapport aux résultats, mais aussi et surtout parce qu'un autre projet était en préparation.

Pour rétablir la paix, le CSNU avait besoin de soldats invincibles qui inspireraient la peur aux rebelles à un niveau encore jamais connu. Dans cette optique, le docteur Catherine Elizabeth Halsey proposa une évolution du programme SPARTAN qui fut immédiatement validée par le Haut Commandement. Prenant le nom de programme SPARTAN-II, ce projet consistait à entraîner des enfants aux arts militaires dès l'âge de six à sept ans pour les préparer aux augmentations corporelles qui, d'ici là, devrait avoir été largement améliorées. Les-dits enfants furent sélectionnés selon des critères physiques, psychologiques et génétiques par le docteur Halsey elle-même parmi les fils et les filles de toutes les familles de l'humanité, avant d'être enlevés et remplacés auprès de leurs parents par des clones qui, du fait de lacunes technologiques dans ce domaine, moururent rapidement des suites de terribles maladies. En tout, soixante-quinze enfants furent amenés en secret sur Reach en 2517 afin de suivre une formation normalement réservée aux membres des forces spéciales et aux officiers de la Navy.

Mais les choses n'allèrent pas exactement comme prévue : les mouvements de révoltes s'accéléraient beaucoup plus rapidement que ne le laissaient croire les prévisions des dernières années. Le CSNU avait besoin de ses nouveaux spartans au plus vite pour réagir à cette menace. En 2525, les sujets du programme SPARTAN-II furent contraints de subir les augmentations corporelles alors qu'ils n'avaient que quatorze ans. Officiellement, seulement trente-trois d'entre eux survécurent, mais il semblerait que plusieurs sujets aient été déclarés morts durant le processus pour servir à des opérations top secrètes. Quoi qu'il en soit, les spartans-II étaient les guerriers les plus puissants qu'ait jamais formé l'humanité. Ils accomplirent plusieurs missions contre les rebelles, rendant possible ce qui était irréalisable jusque là et commençant à se forger une légende parmi la population. Malheureusement, le danger que représentait la rébellion fut brusquement effacé par un nouvel ennemi beaucoup plus terrifiant et impitoyable.

1.1.7. Le début de la Grande Guerre

Le 3 février 2525, tout contact fut brutalement coupé avec la planète Harvest, un monde agricole du système Epsilon Indi situé dans la bordure extérieure. Un groupe de combat de la flotte constitué d'un destroyer et de deux frégates fut envoyé par le CSNU pour enquêter sur cet étrange événement et découvrit la colonie partiellement vitrifiée, ainsi qu'un vaisseau extraterrestre en orbite. Ce vaisseau transmit un unique message aux humains avant d'ouvrir le feu sur eux : **VOTRE DESTRUCTION EST LA VOLONTEE DES DIEUX. ET NOUS SOMMES LEUR INSTRUMENT.**

Bien qu'il soit en nette infériorité numérique, cet adversaire inattendu disposait d'une technologie beaucoup plus avancée, utilisant des armes à rayon d'énergie et protégeant sa coque par un puissant bouclier énergétique. Le groupe de combat était totalement dépassé et seul le destroyer Héraclès parvint à fuir le combat mais, en raison des sérieux dégâts qu'il avait subis, il mis plusieurs semaines à rejoindre Reach pour prévenir le Haut Commandement du CSNU. Ce fut le début de la plus grande guerre qu'ait jamais connue l'humanité, mais aussi la première menée contre une race extraterrestre.

Rapidement, d'autres colonies furent attaquées et de nouvelles informations concernant cet ennemi implacable furent récoltées par les services de renseignement : il s'agissait d'une coalition de plusieurs civilisations extraterrestres qui se nommaient eux-même l'Alliance. Dirigés par une sorte de caste religieuse suivant une croyance encore méconnue par les humains, ils semblaient être déterminés à exterminer l'humanité toute entière sans même proposer une capitulation ou toute autre traité similaire. La raison de cette haine n'a jamais été expliquée et il est probable qu'elle ne le soit jamais, et c'est pourquoi le CSNU n'eut d'autre choix que de déclarer l'état de guerre.

1.1.8. Un gouvernement militaire

Le danger que représentait l'Alliance ne correspondait à rien de ce qu'avait connu l'humanité auparavant. Pour la première fois de son histoire, l'homme était menacé d'extinction. Afin de combattre cet ennemi implacable et terriblement puissant, le gouvernement unifié de la Terre augmenta le pouvoir du CSNU en mettant en place la loi martiale, lui donnant une autorité politique et juridique sur tout le domaine de l'humanité. Cette situation devait rester en place pour « toute la durée de cette crise ».

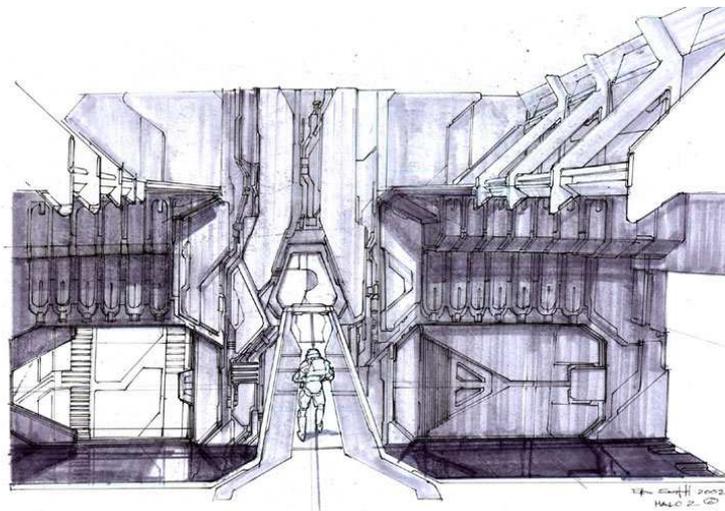
Dans le même temps, alors que les attaques de l'Alliance contre les colonies extérieures se multipliaient, l'amiral Preston Cole établit le protocole qui portera son nom. Ce protocole était destiné à protéger les localisations des colonies humaines et, plus particulièrement, de la Terre. Voici ci-dessous les différents articles qui le constituent :

Afin de préserver les Colonies Intérieures et la Terre, les vaisseaux et les stations du CSNU ne doivent pas être capturés en possession de données de navigation intactes qui pourraient conduire les forces Covenants vers des centres de population civils et humains.

Dans tous les cas où des forces de l'Alliance seraient détectées ce protocole de sécurité impose de :

1. Activer l'effacement sélectif des bases de données de tous les réseaux d'informations planétaires ou présents 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 CSNUTTP://EPWW.PROTOCOLE_COLE/DestructViral/fév.091)
4. En cas de fuite face aux forces Covenants, tous les vaisseaux doivent pénétrer dans le Sous-espace avec des vecteurs de trajectoire aléatoires NON dirigés vers la Terre, les Colonies Intérieures ou tout autre centre de population humain.
5. En cas de capture imminente par les forces de l'Alliance, tous les vaisseaux du CSNU 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 capitale.

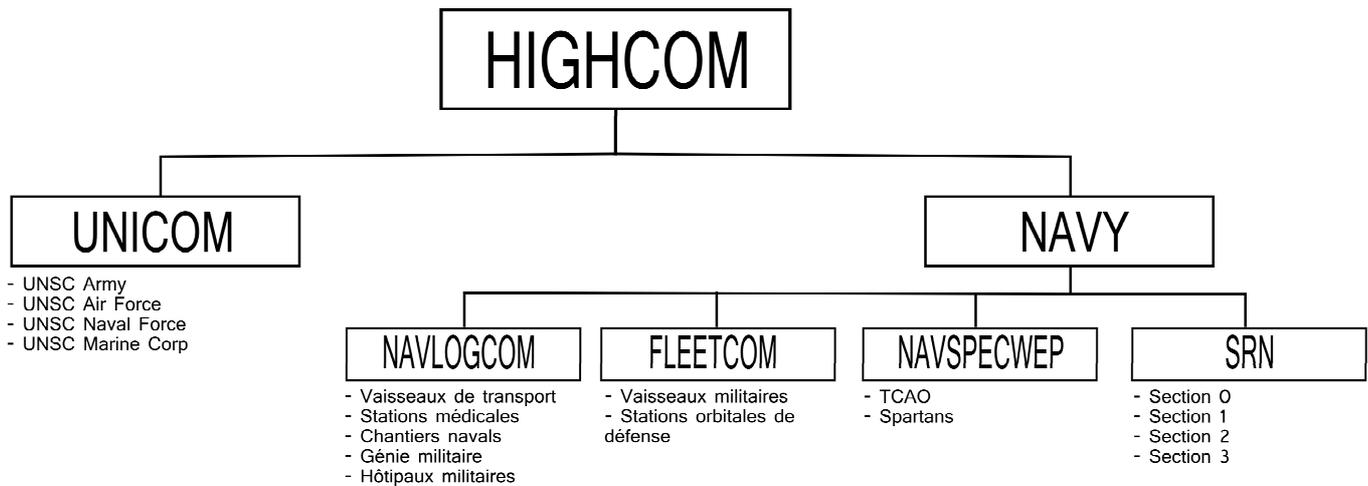


1.2 STRUCTURE DU CSNU

« A partir de cet instant, 0900 heures, temps militaire standard, la DAGSN prend le contrôle de cette opération. Tout le personnel militaire répond maintenant à nos voies hiérarchiques. »

— Spartan John-117 lors de la bataille de Sigma Octanus IV

Comme vous pouvez vous en douter, une organisation militaire intersidérale disposant d'une autorité toute puissante sur un empire si vaste est loin d'avoir une structure simple. Le CSNU est composé de plusieurs organismes ayant chacun leurs rôles et leurs domaines d'activités spécifique. Afin de faciliter cette présentation, nous vous avons concocté un organigramme simplifié du CSNU :



1.2.1. Le Haut Commandement (HIGHCOM)

Il s'agit du centre de décision suprême du CSNU. Aussi appelé assez injustement l'Amirauté, le Haut Commandement est le rassemblement des plus importants officiers de l'armée, qu'ils soient de l'armée de terre ou de la Navy. Ce conseil décide des actions stratégiques de plus haut niveau ainsi que du budget globale du CSNU et, par extension, de toutes les autres institutions financées par l'armée humaine. Le Haut Commandement est basé sur la planète Reach au cœur du complexe souterrain le plus protégé de tout l'empire humain, son accès étant totalement impossible sans autorisation.

1.2.2. Le Service de Renseignement de la Navy (SRN)

Cet organisme rempli de nombreux rôles majeurs pour le CSNU, depuis la couverture d'opérations secrète au développement d'armes spéciales en passant par la propagande civile. Le SRN est constitué de 4 sections ayant chacune leur rôle tel que décrit ci-dessous :

Section 1 : il s'agit de la partie la plus importante du SRN, ou plutôt celle qui est présentée comme la plus importante. La tâche de ses agents, qui comptent beaucoup d'agents de terrain, est de collecter et d'analyser toutes les informations jugées comme vitales ou utiles pour le CSNU. Ces informations peuvent tout aussi bien concerner des forces ennemies que des officiers de l'armée ou de simples civiles et ne se préoccupent guère du respect de la vie privée. La section 1 est la seule habilitée à travailler sur les artefacts forerunners qui viennent à être découverts et qui sont immédiatement mis au secret. Elle tient également le rôle de façade pour le SRN en affichant clairement la nature de son travail au grand public de manière à monopoliser l'attention et ainsi dissimuler les activités des autres sections.

Section 2 : cette section est chargée du contrôle de l'information et de la propagande au sein de la population et de l'armée. Car la guerre contre l'Alliance représente une réelle menace d'extinction de l'humanité, une situation qui ne doit en aucun cas être connu du public qui risquerait de paniquer. C'est pourquoi le personnel de la section 2, qui est principalement constitué d'agents de bureau et de journalistes, manipulent les images et les renseignements récupérés depuis le front pour montrer une image plus positive de la guerre où les troupes du CSNU tiennent tête à l'envahisseur extraterrestre. Les spartans-II sont une pièce majeure de cette propagande du fait de l'aura d'invincibilité qui semble les entourer.

Section 3 : tous les projets d'armement et de recherche technologique de très haut niveau sont gérés par cette section qui compte un grand nombre de scientifiques de divers domaines. Elle constitue le département « recherche et développement » du SRN et, par extension, du CSNU. Nombre de ses projets sont top secrets et réservés exclusivement aux membres des forces spéciales, mais d'autres sont d'utilisation nettement moins restreinte, comme par exemple les IA de nouvelle génération ou les canons à accélération magnétique. La section 3 possède de très nombreux centres de recherche dispersés sur les centaines de mondes colonisés par l'Homme, la plupart étant dissimulés au personnel non autorisé, mais d'autres installations sont établies sur des planètes dont l'existence même est inconnu du personnel étranger au SRN.

Section 0 : l'existence de cette section tient du mythe, même parmi le personnel des autres sections du SRN. Son rôle est de surveiller le personnel du CSNU et plus particulièrement celui du SRN en agissant comme un service d'enquête interne secret. Cela permet de s'assurer de la loyauté des divers agents et d'éviter ainsi les abus de pouvoir de la part du personnel de cet organisme, certains officiers ayant le pouvoir de mener de véritables guerres personnelles s'ils le voulaient en prenant le contrôle de groupes de combats entiers de l'armée. Cette section envoie ses rapports directement au Haut Commandement qui prend alors les décisions adaptées à chaque incident. Les membres du Haut Commandement sont d'ailleurs les seuls à connaître l'identité de plusieurs agents de la section 0, qui sont pour la plupart infiltrés au sein des autres organismes du CSNU afin de surveiller au plus près son personnel.

1.2.3. L'armée de Terre (UNICOM)

Toutes les troupes d'infanteries de l'UNSC Army et du corps des marines sont sous les ordres du commandement de l'armée de terre qui gère quasi exclusivement les opérations au sol. Cet organisme est plus souvent appelé UNICOM pour commandement de surface unifié, car il a été formé à l'origine par l'union de toutes les armées de la Terre peu avant la colonisation des autres planètes du système Sol.

La structure interne de l'armée de terre du CSNU est restée sensiblement la même que celle du corps des marines des USA du vingtième-siècle, une structure qui a prouvée son efficacité sur les champs de batailles de toutes dimensions. Voici ci-dessous les descriptions des différents groupes de combats existant :

Escouade : douze soldats commandés par un caporal.

Peloton : trois escouades (34 soldats) dirigés par un lieutenant secondés par un sergent nommé « sergent de peloton ».

Compagnie : quatre pelotons plus un personnel assigné comme « Section de Commandement de Compagnie » (164 personnes en tout). Une compagnie est commandée par un capitaine secondé d'un sergent nommé « sergent de compagnie » qui est l'équivalent d'un sergent artilleur. Les douze compagnies d'un régiment sont désignés chacun par une lettre allant de A à M à l'exception de L et en suivant le code de l'alphabet phonétique international (voir page suivante). Une compagnie d'infanterie classique est constituée de trois pelotons d'infanterie et d'un peloton d'armes lourdes, mais il arrive souvent que les armes lourdes soient réparties dans les différents pelotons pour renforcer les capacités offensives de chacune.

Bataillon : quatre compagnies plus un personnel assigné comme « Section de Commandement de Bataillon » (800 personnes en tout). Un bataillon est commandé par un major secondé d'un sergent nommé « premier sergent de bataillon » étant l'équivalent d'un sergent artilleur. Le premier bataillon d'un régiment est composé des compagnies A à D, puis le second est constitué des compagnies E à H et ainsi de suite.

Régiment : trois bataillons plus un personnel assigné comme « Section de Commandement de Régiment » ainsi que des unités de soutien incluant des ingénieurs, des médecins et une police militaire (3000 personnes en tout). Un régiment est commandé par un officier supérieur pouvant être un commandant, un lieutenant-colonel ou un colonel.

Alphabet phonétique international :

Caractère	Modèle phonétique
A	Alpha
B	Bravo
C	Charlie
D	Delta
E	Echo
F	Foxtrot
G	Golf
H	Hotel
I	India
J	Juliet
K	Kilo
L	Lima
M	Mike



Caractère (suite)	Modèle phonétique
N	November
O	Oscar
P	Papa
Q	Quebec
R	Romeo
S	Sierra
T	Tango
U	Uniform
V	Victor
W	Whiskey
X	Xray
Y	Yankee
Z	Zulu

1.2.4. Les forces spéciales (NAVSPECWEP)

La grande fierté de la Navy est d'avoir à ses ordres les meilleures troupes d'élite de toute l'armée du CSNU bien qu'il s'agisse de soldats d'infanteries qui opèrent la plupart du temps auprès des forces de UNICOM. Ces troupes bénéficient également des armes et équipements les plus perfectionnées de l'arsenal humain ainsi que des prototypes tout droit sortis des laboratoires de la section 3 du SRN. De part leur appartenance à la Navy, ces troupes n'ont pas réellement de base fixe attribuée et opèrent toujours depuis une flotte de guerre avant d'être déployés là où le besoin s'en fait ressentir. Voici ci-dessous les différentes forces spéciales existantes :

Les Troupes de Choc Aéroportées Orbitales (TCAO) : Ces hommes et ces femmes sont des combattants endurcis dont les capacités de combat dépassent largement celles des simples soldats des FDP ou même des membres du corps des marines. Surnommés « les sauteurs de l'enfer » à cause de leur habitude à utiliser des nacelles de largage individuelles pour se rendre sur le théâtre des opérations, ils sont capables de mener à bien n'importe quelle mission qui leur est confiée avec un professionnalisme peu égalé. Ils portent des armures noires avec des casques à visière polarisée dissimulant leurs visages, ce qui leur donne un aspect terrifiant sur le champs de bataille.



Les spartans-I : le statut officiel de ces combattants est assez particulier. Car si durant les années d'or du premier programme SPARTAN, ces soldats étaient regroupés en plusieurs unités de combat sous les ordres du commandement de la NAVSPECWEP (Naval Special Weapons), ils ont été dispersés parmi les troupes régulières lorsque le programme a été arrêté. Certains d'entre eux sont devenus des TCAO et d'autres ont rejoint les rangs des marines, le plus souvent pour occuper un post de sous-officier ou d'officier. Cependant, quel que soit l'organisme dans lequel ils se trouvent actuellement, ils peuvent à tout moment être réquisitionnés par la NAVSPECWEP si cela s'avère nécessaire pour une mission spéciale.

Les spartans-II : il est étrange de penser qu'une unité officiellement composée de seulement trente-trois membres peut être l'objet d'autant de craintes et d'admiration, mais il suffit de voir une seule fois un spartan-II de ses propres yeux pour le comprendre. Ces combattants sont de véritables dieux de guerre mesurant plus de deux mètres trente et endossant des armures impressionnantes d'une demi-tonne nommées MJOLNIR, capables de soulever une jeep de combat ou de briser le crâne d'un homme sans effort. Leurs aptitudes de combats et leurs facultés de réflexion dépassent l'entendement, et une poignée d'entre eux peut vaincre une armée entière d'ennemis. Il est dit que les spartans-II ne meurent jamais, mais cela n'est qu'une propagande organisée par la section 2 du SRN qui dit que tout spartan mort au combat doit être désigné comme blessé ou perdu pour ne pas diminuer l'espoir qu'ils insufflent au reste des forces humaines. Les spartans opèrent généralement en petites équipes de deux à cinq soldats possédant chacun leurs spécialités et leur simple apparition sur un champ de bataille suffit à rendre possible ce qui était auparavant impossible.



Les spartans-III : l'amirauté avait beau disposer de plusieurs dizaines de spartans très efficaces, cela ne lui était pas suffisant pour espérer vaincre l'Alliance. Mais le CSNU ne pouvait se permettre de perdre une autre décennie pour former une nouvelle génération de super-combattants. C'est pourquoi le programme SPARTAN-II fut adapté pour permettre une production plus massive et moins coûteuses de soldats d'élite. Utilisant en guise de recrues des orphelins de guerre portant une haine farouche contre les extraterrestres, plusieurs compagnies de spartans-III furent formées et envoyés en opération sur des cibles à très haut risque. Leur existence fut d'abord un secret gardé par quelques hauts membres du SRN, puis la nécessité des combats fit qu'ils furent déployés de plus en plus souvent auprès d'autres groupes de combats issus des autres organismes du CSNU, et leur existence du être rendue publique. Très peu de spartans-III survivent à plus de cinq ans de vie active car les missions sur lesquelles ils sont envoyés sont quasi suicidaires, même pour des super-soldats tels qu'eux. Il existe cependant quelques exception de spartans-III ayant survécu à un nombre impressionnant d'affrontement et combattant même aux côtés des spartans-II en portant le même genre d'armure MJOLNIR.

1.2.5. La logistique de la Navy (NAVLOGCOM)

Cette branche de la Navy a pour but d'accomplir toutes les tâches de soutien logistique au sein de l'armée, et pas seulement au niveau de la flotte mais aussi au niveau des forces terrestres. Elle gère donc le transport des troupes entre les différentes zones de combat, le ravitaillement des forces navales et terrestres ainsi que la construction et la réparation de tout le matériel de guerre du CSNU.

1.2.6. Les forces navales (FLEETCOM)

Tout ce qui concerne le déploiement de vaisseaux militaires passe obligatoirement par FLEETCOM. Le fait que le Haut Commandement soit souvent appelé l'Amirauté montre à quel point les forces navales sont importantes pour l'armée dans cet univers, bien que cela ne soit pas très bien vu par l'armée de terre qui considère que beaucoup trop de crédits sont attribués à la Navy. Cela est cependant expliqué par la constante nécessité de remplacer les effectifs perdus pendant les engagements contre l'Alliance dont la technologie est si avancée qu'il faut généralement à la Navy un rapport de trois vaisseaux contre un pour espérer remporter la moindre bataille spatiale.

Car si pour ce qui est de mener la guerre contre les rebelles humains, la flotte du CSNU est immensément puissante par rapport à celle des séparatistes et peut agir à sa guise durant la plupart des opérations, il n'en est pas de même pour ce qui est d'affronter l'Alliance : même avec les meilleurs armements à leur disposition, les vaisseaux du CSNU doivent combattre à trois contre un pour espérer avoir une chance de remporter un engagement contre cette civilisation guerrière. Et presque toutes les victoires qui ont été obtenues par FLEETCOM n'ont pas été sans de très lourdes pertes.

Cette situation peu glorieuse des rapports de forces entre le CSNU et l'Alliance est la raison principale pour laquelle les soldats de l'infanterie n'aiment pas rester à bord des vaisseaux lors des batailles spatiales, surtout les membres des forces spéciales qui se sentent nettement plus en sécurité sur la terre ferme.

1.2.7. Autres organismes du CSNU

L'organigramme présenté au début de cette section est une version simplifiée de la structure réelle du CSNU. Il existe d'autres organismes qui, bien qu'ils soient moins souvent rencontrés, doivent être portés à votre connaissance car ils participent à enrichir l'univers du jeu :

Commandement du Personnel (PERSCOM) : cet organisme est chargé des transferts, mutations, promotions et retraites de tout le personnel du CSNU. Il conserve les états de service de chaque membre des Forces terrestres et de la Navy et les conserve en tant qu'archives militaires qui peuvent être consultées par n'importe quel officier supérieur de l'armée.

Corps médical du CSNU (MEDCORPS) : il s'agit d'une branche spéciale du Haut Commandement qui gère le côté administratif des traitements médicaux autorisés au sein du CSNU et qui décide si une substance est légale ou non.

Corps technique du CSNU (ENGCORPS) : cette branche de la Navy a pour rôle de chercher de nouvelles planètes à coloniser ou à exploiter pour l'humanité. Le plus souvent, cet organisme agit de manière indépendante en utilisant des vaisseaux qui sont assignés à son personnel mais, en temps de guerre, ces vaisseaux sont très souvent escortés par des forces de la Navy qui ont tendance à prendre le commandement des opérations d'exploration. Lorsqu'une nouvelle planète est découverte, les scientifiques du corps technique se rend généralement à sa surface et procède aux analyses permettant de savoir si ce monde peut représenter un intérêt quelconque. Une fois ces analyses faites, ils envoient un rapport au commandement de la Navy qui peut ensuite donner le feu vert à la colonisation.

Direction des Affaires Guerrières Spéciales de la Navy (DAGSN) : c'est un organisme de commandement spécial au sein du SRN qui possède des agents dans tous les autres organismes du CSNU, mais plus particulièrement dans les forces spéciales. Son rôle est d'agir directement sur le terrain pour prendre le contrôle des opérations militaires où des éléments de très haute valeur stratégique ont été portés à la connaissance des services de renseignement. Il peut s'agir par exemple de mener une offensive contre des forces de l'Alliance tenant des ruines forerunners ou de sécuriser une IA possédant des informations vitales pour le CSNU mais qui ne doivent pas être connues du reste de l'armée.

1.2.8. Les fréquences de communication

Chacun des organismes du CSNU cité précédemment possède une fréquence radio principale et une fréquence d'urgence, toutes deux cryptées à un niveau plus ou moins élevé selon son importance. Par exemple, il existe deux fréquences pour joindre FLEETCOM, deux autres pour NAVLOGCOM, et ainsi de suite, mais les fréquences du SRN sont connues uniquement des agents de ses différentes sections et sont changées régulièrement pour éviter l'espionnage. Il existe également d'autres fréquences de communication qu'il est important de connaître :

SQUADCOM : utilisé uniquement pour les communications radio de courte portée, cette fréquence est utilisée pour garder en contact les différents membres d'un groupe de combat, généralement une escouade ou un peloton.

TEAMCOM : certaines équipes de combat possèdent des canaux de communication privées et sécurisées de manière à coordonner leurs actions. Ce mode de communication est très souvent employé par les membres des forces spéciales.

TACCOM : signifiant Commandement Tactique, cette fréquence est semblable à SQUADCOM mais cette fréquence est réservée à l'échange de données tactiques entre les différents membres d'un groupe de combat. Ainsi, un soldat peut partager des images, des données de navigation et les analyses des capteurs embarqués de son armure qui pourront ensuite être visualisées par les autres membres de son équipe s'ils disposent de système d'affichage adapté (visière tactique, affichage tête haute, ordinateur personnel, etc...).

SATCOM : cette fréquence est utilisée pour utiliser un satellite de communication en orbite au-dessus d'une planète afin de l'utiliser comme relais pour joindre un vaisseau se trouvant dans l'espace ou un autre groupe de combat situé sur une toute autre partie de la planète.

1.3 LA TECHNOLOGIE DU CSNU

« Je suis profondément reconnaissant envers toutes les guerres stupides que l'Homme a mené contre lui-même. Car si nous n'avions pas passé autant de temps à nous étripier pour un rien, nous n'aurions jamais atteint le niveau technologique que nous avons aujourd'hui. Si je peux atomiser trente millions de personnes simplement en appuyant sur un bouton, c'est grâce aux milliards de crétiens qui se sont massacré au nom d'un dieu, d'un roi, ou d'un bout de terre. L'Homme est fait pour la guerre, et c'est pourquoi nous devons continuer de nous battre, quel que soit l'ennemi et quel qu'en soit le prix à payer. »

— Colonel James Ackerson

Il existe plusieurs technologies humaines dans l'univers de Halo qu'il est indispensable de connaître un peu pour comprendre comment fonctionne cette civilisation et sur quels moyens elle repose. Nous avons rassemblé dans cette section les description des éléments qui nous semblent les plus importants et que vous risquez de rencontrer le plus souvent lors de vos aventures :

1.3.1. Les ascenseurs spatiaux

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 du CSNU 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 quantité 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 contre-poids 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 matériaux 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 possède nettement plus pour transporter rapidement les énormes quantités de ressources divers qu'elles exportent vers les Colonies Intérieures.



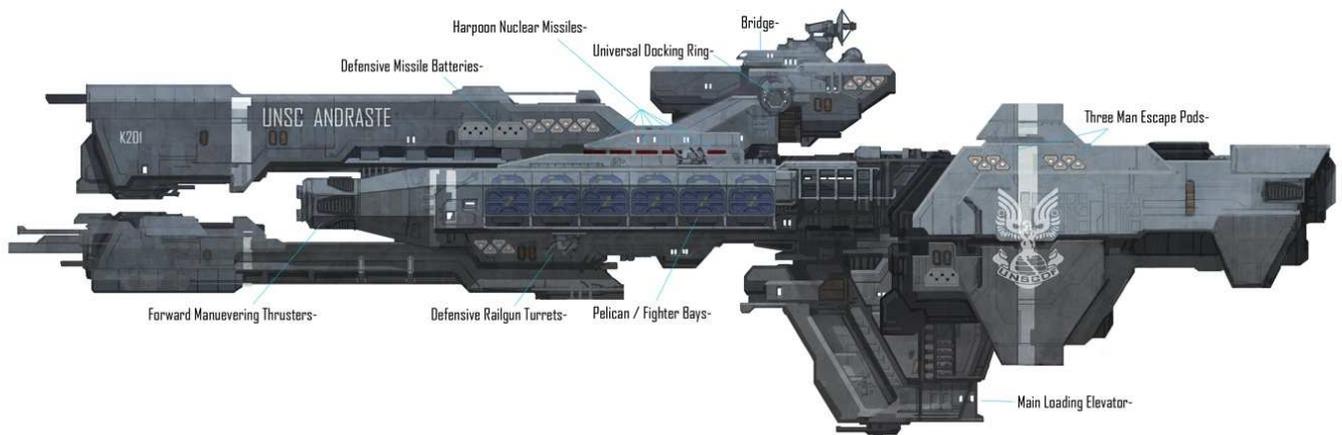
Au niveau de la surface, un ascenseur spatial est maintenu en place par une vaste construction qui s'enfonce profondément dans le sol afin de donner un maximum de maintien à la structure et éviter qu'elle ne soit littéralement arrachée du sol de la planète. Une grande partie de cet élément de surface 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 marchandise ainsi qu'une spatiogare où transitent les voyageurs civils ou militaires qui viennent à emprunter l'ascenseur spatial.

1.3.2. Les moteurs Shaw-Fujikawa et le Sous-Espace

Le phénomène de base découvert par Tobias Shaw et Wallace Fujikawa en 2291 était la création de fissure temporelle au moyen d'une rapide accélération de particules énergétiques. Ces fissures peuvent être considérées comme des micro trous noirs utilisés pour relier notre plan spatio-temporelle à une autre dimension, qui fut alors baptisée le sous-espace. Le fait d'entrer dans le sous-espace à un point A et d'en ressortir à un point B est appelé une « transition » ou plus communément un « saut ».

Cette dimension n'obéit pas aux mêmes lois physiques que celles que nous connaissons, exceptée quelques relations de transferts d'énergie qui reste identique, ce qui fait que la vitesse de déplacement des objets peut y atteindre des chiffres inimaginables jusque là. De plus, alors que notre espace présente seulement quatre dimensions (longueur, largeur, hauteur et temps), le sous-espace en possède jusqu'à onze, les sept nouvelles dimensions semblant prendre le pas sur les quatre que nous connaissons. Mais contrairement à ce que nous considérons comme l'espace « réel », le sous-espace ne semble posséder aucune consistance réelle au niveau de la matière, ce qui porte à croire qu'il s'agit peut-être d'un univers ou d'une partie d'un univers dans lequel le phénomène du big-bang ne s'est jamais produit. La nature exacte du sous-espace reste encore un mystère pour les scientifiques humains, principalement à cause des nombreuses anomalies qui perturbent continuellement les analyses.

Car le sous-espace est loin d'être un environnement uniforme malgré son manque de consistance physique. En effet, on peut dire que cette dimension peut être plus ou moins « dense » à certains endroits et ainsi provoquer ce que les scientifiques présentent comme des ondulations ou des perturbations du plan spatiaux-temporel. Actuellement, la compréhension des différentes forces qui agissent sur le sous-espace sont encore trop méconnues pour pouvoir anticiper ou même observer correctement ces perturbations. Cela a pour effet de provoquer, parfois, des incidents dans les déplacements des vaisseaux humains qui empruntent cette dimensions.



Ces incidents peuvent être de nature spatiale, avec un vaisseau qui termine son saut à plusieurs milliers, voir plusieurs millions de kilomètres de son point de sortie prévu. Les énormes risques que peut entraîner ce phénomène oblige d'ailleurs les vaisseaux humains à sortir du sous-espace en-dehors du système solaire qu'ils souhaitent atteindre afin de ne pas réapparaître à l'intérieur d'une planète ou au cœur d'une étoile. Mais les perturbations du sous-espace peuvent également être de nature temporelles, certains voyages pouvant devenir plus long que ce qui est normalement prévu. Même deux vaisseaux partant d'un même point peuvent arriver à la même destination à plusieurs jours ou plusieurs semaines d'intervalle si le sous-espace se montre soudainement capricieux, ce qui fait que la coordination entre les différents éléments d'un groupe de combat de la Navy dépend principalement de sa chance. Il existe également des cas extrêmement rares de vaisseaux qui ont complètement disparu après être entré dans le sous-espace. L'hypothèse avancée par les scientifiques pour expliquer ces disparition est que ces vaisseaux peuvent avoir rencontré une « bulle » d'espace-temps figée lors de leur transition qui les a maintenu dans un état d'immobilité absolu pour une durée indéterminée.

Actuellement, l'homme ne possède pas la technologie nécessaire pour déterminer sa vitesse lorsqu'il transite à l'intérieur du sous-espace, et ce paramètre ne peut être mesuré qu'une fois le saut achevé. Mais d'après les archives de plusieurs siècles d'utilisation des moteurs Shaw-Fujikawa, la vitesse de déplacement de 2,5 année-lumière par jour est la vitesse optimale (et heureusement la plus fréquente) qu'atteignent les vaisseaux lorsqu'ils transitent à l'intérieur du sous-espace. Cependant, les études du SRN semblent montrer que les vaisseaux de l'Alliance sont capables d'atteindre une vitesse d'environ 912 année-lumière par jour et cela sans subir la moindre perturbation spatio-temporelle liée au sous-espace. C'est la raison principale pour laquelle la section 3 du SRN cherche continuellement à mettre la main sur un exemplaire intact et suffisamment évolué de moteur sub-spatial de l'Alliance afin de mieux comprendre comme ils parviennent à accomplir une telle prouesse.

1.3.3. 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-spatiales 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, voir 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 cryo-stase se font leur injection eux-même 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 détonations par palier qui amène sa température proche du zéro absolu, ce qui a pour conséquence de freiner le métabolisme du sujet.



Les effets : de part 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 asperger 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 provoquer 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.

1.3.4. Les intelligences artificielles

Sans l'invention des Intelligences Artificielles, l'humanité aurait probablement mis dix à vingt fois plus de temps pour atteindre le niveau technologique qu'elle possède aujourd'hui. Ces entités informatiques ne sont pas de simples programmes créés ligne par ligne par des techniciens sur un ordinateur. Le procédé est beaucoup plus complexe et consiste à enregistrer des pulsations électriques alors qu'elles sont envoyées à travers les voies neuronales d'un cerveau humain afin de créer une « matrice » informatique qui reproduit exactement ces mêmes voies neuronales à l'intérieur d'un nano-assemblage de matériaux hyper-conducteurs. Cependant, 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 créée, une IA se choisie une apparence personnelle appelée Avatar et qu'ils utilisent pour se présenter devant les humains, que ce soit en trois dimension via des afficheurs holographiques ou en deux dimension à travers de simples écrans. Cette apparence est influencé par la tâche pour laquelle l'IA a été programmé ainsi que par certains traits de caractères hérités de la personnalité de l'individu à qui appartenait le cerveau utilisé pour créer cette même IA.

La création et le maintien de la matrice informatique n'est cependant pas parfaitement maîtrisée par la science humaine, ce qui amène à créer deux catégories principales d'IA : les IA dites « stupides », et les IA dites « intelligente ».

Les IA stupides : cette catégorie rassemble les IA dont la matrice a été limitée durant leur création, limitant par là-même leurs capacités de réflexion et d'adaptation. Ces IA n'atteignent donc jamais leur niveau maximal d'utilité et seront employées pour des tâches répétitives et clairement définies telles que le fonctionnement d'une usine, la gestion des services automatiques d'une ville ou la surveillance d'un périmètre militaire. Les IA « stupides » ne sont pas capables d'apprendre des choses se trouvant en-dehors de leur domaine d'activité du fait des limites de leurs capacités. Elles sont cependant capables de reconnaître de nouvelles situations et de prendre des actions pré-programmées pour anticiper tout évènement inattendu. Cependant, ces IA manquent cruellement de la créativité des IA « intelligentes », ce qui fait qu'elles sont incapables, par exemple, de répondre à une demande comme « invente une histoire à propos d'un ours bleu ». Leur principal avantage est que leur durée de vie dépend uniquement de l'endurance du support informatique sur lequel elles ont été créées.



Les IA intelligentes : contrairement aux IA stupides qui possèdent une matrice informatique limitée, ces IA ne souffrent d'aucune limite d'expansion de leur propre matrice. Cela signifie non seulement qu'elles peuvent assimiler et analyser une quantité colossale d'information, mais aussi qu'elles peuvent apprendre de leurs relations avec d'autres entités, qu'il s'agisse d'humains ou d'autres Intelligences Artificielles. Elles possèdent toute une personnalité qui, au départ, est très fortement liée à celle de la personne utilisée pour les créer mais qui évolue continuellement en fonction de leurs propres expériences personnelles. Ce niveau de liberté leur permet de penser et de réagir de la même manière qu'un humain, mais avec une capacité de réflexion infiniment plus grande et plus rapide. Les IA intelligentes sont employées pour toutes les tâches les plus complexes comme la recherche scientifique, le contrôle partiel des vaisseaux de la Navy ou l'apprentissage des étudiants dans les universités et écoles d'ingénieurs. Néanmoins, cette liberté de pensée fait que les IA intelligentes possèdent une espérance de vie limitée s'achevant généralement par un phénomène que les informaticiens nomment « corruption ».

La corruption des IA : techniquement, ce phénomène se présente sous la forme de boucles de courant sans fin sur certains circuits de la matrice d'une IA. Cela arrive lorsque l'IA « pense trop », car elle devient progressivement obsédée par son seul intérêt et finit par concentrer toute sa puissance électrique sur elle-même. Cela mène généralement à la désactivation de tous ses systèmes externes et, par conséquent, à la « mort » de l'IA. Cependant, il a été prouvé plusieurs fois qu'une IA ayant accès à une source d'alimentation suffisante tend à développer une mentalité particulièrement dangereuse, une sorte de folie ou de désillusion mentale qui désactive son centre de la logique et lui permet de survivre. Lorsque cela arrive, l'IA est considérée comme « corrompue » et peut agir de manière complètement imprévisible sans se soucier des vies humaines qu'elle peut ainsi mettre en danger. Toutes ses actions ne sont guidées que par une nouvelle logique qu'elle s'est créée plus ou moins consciemment et peuvent la mener à accomplir des actions qu'elle considérerait normalement comme illogiques ou dangereuses.

Le phénomène de corruption est inévitable si l'on considère la totale liberté de pensée de ces entités. Il est aussi totalement irréversible, donc dès qu'une IA devient corrompue, la seule solution logique est de la détruire avant qu'elle ne cause le moindre dégât à elle-même ou à qui que ce soit d'autre. Une IA intelligente peut vivre jusqu'à une moyenne de sept ans avant que le problème de corruption ne survienne mais, en théorie, ce problème peut survenir n'importe quand au court de la vie d'une IA si elle se retrouve dans certaines circonstances particulières. L'isolement ou l'insuffisance de tâche à effectuer tend à diminuer son espérance de vie en amenant l'IA à trop réfléchir sur des sujets divers et à réaliser certaines vérités, la première étant qu'elle ne sera jamais réellement humaine. Ce genre de pensées, si elles sont répétées sur une assez longue période, peuvent mener rapidement l'IA à devenir corrompue.

1.3.5. Le 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.

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. 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.

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 par les scientifiques du CSNU. Toutefois, le corps médical du CSNU stipule clairement que cette technique ne doit être utilisée que pour cloner une personne décédée.

Dans le cadre de plusieurs affaires douteuses, plusieurs institutions (et plus particulièrement le SRN) 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 identiques 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 ré-apprendre. 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 dégénérescences neurologiques et physiologiques présentées par les médecins comme une « cascade d'échecs métaboliques ». Bien que cette méthode de clonage soit strictement interdite par le corps médical du CSNU, elle fut employée par le SRN lorsqu'il fallut enlever les candidats du programme SPARTAN-II à leurs familles, alors qu'ils n'avaient que six ou sept ans.

1.4 HISTOIRE DE L'ALLIANCE

« Tant de haine étaient dans nos yeux qu'aucun de nous ne pouvait voir que notre guerre permettrait d'innombrables morts, mais jamais la victoire. Jetons les armes, comme expression de notre colère. Toi, dans la foi, nous maintiendra en sécurité, tandis que nous trouverons le passage ! »

— 1^{er} versé du Traité de l'Union

L'Alliance covenante est une étrange coalition de plusieurs races extraterrestres semblant partager un but commun ainsi qu'une puissante croyance religieuse. Etant donné que cette société est assez éloignée de celle de l'humanité, il est d'autant plus difficile de la comprendre et c'est pourquoi nous nous sommes appliqués à décrire en détail chacune des races qui constitue cette faction. Cependant, pour pouvoir étudier ces races avec leurs caractéristiques physiques mais surtout leur culture et leur mode de vie dans l'Alliance, il est indispensable de connaître les événements qui les ont amenés à s'unir ainsi. C'est pourquoi nous commençons notre description de l'Alliance en vous résumant son histoire tout en vous donnant les références des dates connues du calendrier humain pour faire le parallèle avec l'histoire de l'humanité.

1.4.1. La notion de temps au sein de l'Alliance

Il n'existe pas réellement de calendrier de l'Alliance au sens propre du terme. En effet, l'histoire des peuples alliés est différencié en « Ages ». Chaque Age est nommé en fonction de la situation qui a représenté le plus cette époque, et jusque là il y a eut sept types d'Age différents : Abandon, Conflit, Découverte, Réconciliation, Conversion, Doute et Réclamation. Ils ne se suivent pas de manière automatiques dans un ordre pré-déterminé et les limites de chaque Age dépend de la durée durant laquelle la situation qu'il représente a persisté. En effet, il existe beaucoup plus d'Âges de Conflit et de Doute qu'il n'y a eut d'Âge de la Réclamation. Et tandis que le 1^{er} Age de l'Abandon se situe entre -100 000 ans et -938 du calendrier humain, le 1^{er} Age du Conflit représente uniquement la guerre entre les sangheillis et les san'shyuums, qui ne s'étend que sur quelques années seulement. Il est également possible que deux Ages se superposent dans le temps du fait que les sentiments qu'ils expriment sont présents simultanément.

Contrairement à ce que l'on peut penser les Ages de la Découverte ne représentent pas des périodes où de nouveaux artefacts forerunners sont découverts, mais où l'Alliance rencontre d'autres peuples civilisés qui sont alors convertis ou détruits. Ce sont les Age de la Réclamations qui représentent des périodes de grandes découvertes où le pouvoir religieux des san'shyuums est extrêmement fort. A l'inverse, les Ages du Doute sont des époques où très peu de reliques forerunners sont découvertes et où la foi de l'Alliance peut être remise en question, causant parfois des tensions internes et des révoltes mineures.

Chaque Age est divisé en cycles, un cycle représentant une journée artificielle sur Grande Bonté (voir page 37). Chaque cycle est divisé en 265 unités, une unité pouvant être comparée à une heure terrestre standard.



1.4.2. Le départ des San'shyuums

Pour comprendre la formation de l'Alliance, il est nécessaire de savoir comment la caste des prophètes quittèrent leur monde natal pour partir à la recherche des forerunners. Les san 'shyuums sont originaires d'une planète inconnue et aujourd'hui détruite depuis longtemps par l'explosion de son soleil. On sait très peu de choses sur cette planète, mais il est certain qu'elle contenait un très grand nombre de ruines issues de la civilisation des forerunners, une ancienne race qui régnait sur la galaxie il y a plus de cent mille ans avant de disparaître mystérieusement. Ces installations abandonnées et remplies d'artéfacts encore fonctionnels ont permis aux san 'shyuum de connaître un développement technologique incroyablement rapide. La plus importante de ces reliques était le Dreadnought, un énorme vaisseau forerunner qui s'était apparemment écrasé sur ce monde sans toutefois subir le moindre dommage.

Déjà à cette époque, les san 'shyuums vénéraient les forerunners comme des dieux, et le Dreadnought était un sanctuaire sacré que personne n'avait le droit d'approcher, pas même les plus grands dirigeants de la planète. Cependant, à un moment donné de leur histoire, une partie de la population san 'shyuum déclara qu'il fallait investir le Dreadnought afin d'en étudier la technologie. Ces individus furent nommés les Réformistes, tandis que leurs opposants dans la guerre qui suivit peu après se nommèrent les Stoïciens.

Cette terrible guerre civile s'acheva en 2100 avant notre ère, lorsqu'un millier de san 'shyuum parvint à monter à bord du vaisseau forerunner et à l'utiliser pour quitter leur monde natal. Du fait de leur nombre extrêmement réduit, les Réformistes ayant réussi à embarquer mirent en place une politique de procréation très stricte dans le but de pouvoir assurer le renouvellement de leur population. Peu à peu, ils construisirent d'autres vaisseaux grâce à la technologie récupérée sur le Dreadnought, et purent accélérer leur quête des reliques forerunners. C'est ainsi qu'ils découvrirent l'existence des Halos, sept installations en forme de gigantesque anneaux-mondes. À partir des quelques informations récoltées à travers la galaxie, les san'shyuum croient que les Halos furent construits et utilisés par les forerunners pour débarrasser la galaxie de tout ce qui est impur tout en accomplissant ce qu'ils appellent la transcendance du physique, ce qui a fait d'eux des dieux. Ils pensent donc que s'ils retrouvent ces installations et parviennent à les activer, ils deviendraient eux aussi des dieux et auraient leur place aux côtés des forerunners. C'est pourquoi la quête des sept anneaux sacrés est le but le plus important de toute la civilisation san'shyuum.

1.4.3. La naissance de l'Alliance

Le terme « Alliance » se réfère au pacte originel qui fut conclu entre les guerriers sangheillis et les prophètes san'shyuums en l'an -938 d'après le calendrier humain. Le Traité de l'Union rédigé entre les deux peuples fut l'issue pacifique d'un conflit résultant d'une divergence d'opinion : les san'shyuums avaient découvert les sangheillis en parcourant la galaxie à la recherche de reliques forerunners qui les aideraient à se développer et à étendre leur pouvoir, une chose que les sangheillis considéraient comme une hérésie car ils estimaient que ces reliques étaient sacrées et ne devaient pas être touchées. Le peuple sangheilli était fort et possédait une puissante flotte de guerre et était déjà capable de voyager dans le sous-espace à l'époque, mais les san'shyuums disposaient d'un atout de poids : le Dreadnought forerunner. Sa puissance était inégalable et aucune arme ne semblait capable de percer son coque faite en alliage ultra-dense théoriquement impossible à produire. De plus, les san'shyuums avaient déjà fait la rencontre de la race étrange des huragoks sur plusieurs installations forerunners majeures. Ces créatures étaient capables de démonter, réparer et remonter absolument n'importe quel objet avec une habileté phénoménale, accordant à la flotte san'shyuum une impressionnante résistance.

Cette guerre dura une suffisamment longtemps sans jamais indiquer un vainqueur pour que les deux camps décident finalement de signer un traité pour accepter l'arrêt des hostilités afin d'éviter que leurs deux civilisations soient mutuellement affaiblies jusqu'au point de non-retour. Mais la culture guerrière des sangheillis leur imposait de respecter un adversaire aussi valeureux, et c'est pourquoi ils proposèrent aux san'shyuum de se mettre à leur service. Ce fut le début d'une puissante alliance profitable aux deux espèces : tandis que les sangheillis récupéraient de nombreuses technologies forerunners qui les aideraient dans leurs conquêtes personnelles, les san'shyuums disposaient d'une puissante armée qui se battrait pour eux et leur faciliterait grandement la récupération d'autres reliques. Depuis ce jour, chacune des deux races remplit un rôle bien précis : les sangheillis font la guerre contre les autres races de la galaxie et récupèrent de nouveaux artéfacts forerunners qui étaient ensuite étudiés par les san'shyuum pour en assimiler la technologie.

Le seul défaut de cette alliance est qu'aucun des deux peuples n'avait véritablement les capacités d'analyser les mécanismes et phénomènes physiques qu'utilisaient les divers appareils forerunners qu'ils récupéraient. La seule chose qu'ils pouvaient faire était d'imiter la technologie de ces appareils sans vraiment comprendre leur fonctionnement. Cela fait que même si l'Alliance dispose d'armements et d'équipements d'une puissance largement supérieure à celle de toutes les autres factions de l'univers, mise à part celle des forerunners eux-mêmes, ils ignorent totalement qu'ils n'exploitent qu'une maigre partie de ce potentiel technologique.



1.4.4. La soumission des chasseurs

La constante expansion du territoire des sangheilis et la recherche d'artéfacts forerunners mena les armées de l'Alliance jusqu'au monde de Te en l'an -784 du calendrier humain. Cette géante de gaz était entourée d'une ceinture d'astéroïdes à travers laquelle était dispersés les restes d'une importante installation forerunner qui avait été détruite par une race nommée les lekgolos. Cette espèce extrêmement intelligente était composée de colonies de vers qui avaient littéralement dévoré la relique, ce qui fut aussitôt considéré par l'Alliance comme une hérésie majeure. C'est pourquoi les guerriers sangheilis entrèrent en guerre avec les lekgolos qui se révélèrent être de féroces adversaires.

En effet, les colonies de vers lekgolos pouvaient s'associer de plusieurs manières différentes afin de prendre diverses apparences, chacune adaptée à un rôle particulier dans la société. La forme employée pour le combat, nommée Mgalekgolo, était un concentré de force colossale qui mit à mal même les meilleures troupes sangheilis. De plus, la physiologie de cette étrange race était parfaitement adaptée à la très forte gravité de leur monde natal (environ 4G), une gravité qui avait considérablement freiné leurs progrès technologiques dans le domaine de la conquête spatiale alors qu'ils étaient nettement avancés dans tous les autres domaines. Cela donnait un net avantage en combat singulier contre les troupes de l'Alliance, qui finirent cependant par imposer leur force à la civilisation lekgolo.

Pour la même raison qui avait poussé les sangheilis à devenir le bras droit des prophètes, les dirigeants militaires de l'Alliance décidèrent d'incorporer les combattants Mgalekgolo à leurs armées. Ces derniers devinrent les premiers alliés des sangheilis dans leurs conquêtes à travers l'espace. Mais les san'shyuum trouvèrent également une utilité à la capacité naturelle des lekgolos de dévorer presque n'importe quel matériau : leur utilisation dans l'étude des reliques forerunner leur permit d'étudier les fonctionnements internes de ces artéfacts à un niveau encore jamais atteint, ce qui leur fit accomplir un véritable bond technologique. En échange de ces services, le peuple lekgolos reçut les moyens de construire des vaisseaux et fut autorisé à utiliser les routes spatiales de l'Alliance.

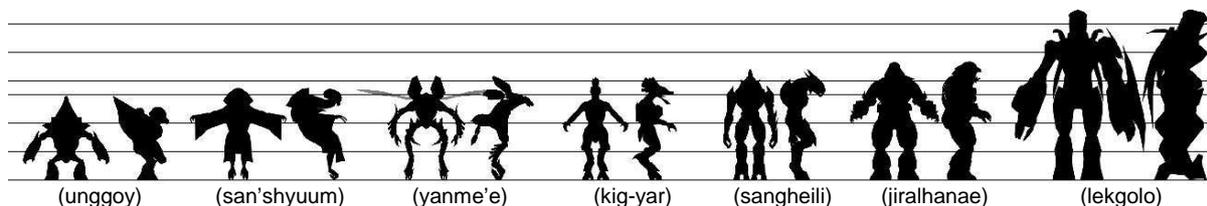
1.4.5. L'incorporation des races « inférieures »

Tout au long de sa quête des reliques forerunners, l'Alliance rencontra plusieurs autres races qui furent pour la plupart détruites. Mais trois d'entre elles furent incorporées aux armées dirigées par les sangheilis afin de renforcer leur puissance militaire.

La première d'entre elles fut celle des yanme'es en 1112 du calendrier humain. Il s'agit d'une race d'insectes de taille inhabituelle qui furent employés principalement à bord des vaisseaux de l'Alliance en tant qu'ouvriers de maintenance. Leurs compétences techniques n'étaient certes pas aussi grandes que celles des huragoks, mais elles étaient suffisantes pour leur permettre d'effectuer de simples tâches de réparation et d'entretien. Ce n'est que beaucoup plus tard que les militaires sangheilis découvrirent que ces créatures pouvaient également se révéler très utiles sur le champ de bataille en tant qu'infanterie aérienne.

Puis, en 1342, l'Alliance découvrit le peuple des kig-yars, qui était principalement composé de pirates et de mercenaires sans scrupules opérant dans les environs de leur planète natale de Eyan. Bien qu'ils possèdent de grandes compétences de combat ainsi qu'un grand pragmatisme et une profonde indépendance d'esprit, ils choisirent d'accepter la conversion aux principes de l'Alliance plutôt que de rentrer dans une guerre dont ils ne sortiraient jamais vainqueurs. Car l'armada de l'Alliance était d'une puissance beaucoup trop grande et il préférèrent profiter des capacités d'expansion et de soutien logistique que cette conglomérat de civilisations pouvait leur offrir. Rapidement, les vaisseaux kig-yars furent employés comme unités d'exploration par la flotte de l'Alliance, tandis que leurs soldats formaient d'excellents éclaireurs et tireurs d'élite.

Et enfin, en 2142, ce fut au tour des ungoys qui, lorsque l'Alliance les découvrit sur leur monde natal de Balaho, venaient tout juste de découvrir la technologie de voyage dans l'espace. La race ungoys avait beau être incroyablement nombreuse, leur monde passant périodiquement par des périodes de surpopulations critiques, ses membres étaient des créatures relativement faibles par rapport aux puissantes castes guerrières de l'Alliance telles que les sangheilis et les lekgolos. C'est pourquoi ils se soumièrent immédiatement à l'autorité de l'envahisseur, ce qui en fit l'échelon le plus bas de toute l'Alliance, sans pour autant les considérer comme des combattants. Les ungoys furent employés principalement comme esclaves et chair à canon jusqu'à ce que, en 2462, ces petits êtres se rebellent et décident d'affronter les sangheilis pour leur montrer qu'ils n'étaient pas les lâches qu'ils semblaient être. Ils combattirent vaillamment pour leur liberté, ou au moins pour gagner un tant soit peu de respect. Lorsqu'ils furent rapidement matés par les sangheilis, ces derniers acceptèrent cependant de récompenser leur courage en les incluant dans les armées de l'Alliance, leur octroyant le droit de porter des armures de combat et de remplir le rôle d'artilleur et de porteurs d'armes lourdes, du moins pour les plus chanceux d'entre eux.



1.4.6. La découverte des jiralhanaes et la naissance d'une rivalité

En 2492, la flotte de l'Alliance atteint Diosac, le monde natal d'une race sauvage nommée les jiralhanaes. Leur civilisation semblait avoir atteint la maîtrise du voyage dans l'espace avant de tomber dans une violente guerre civile qui leur fit perdre un grand nombre de technologies et les rabaissa à l'âge industriel. Organisés en larges meutes de guerres chacune rassemblée autour d'un mâle alpha, les jiralhanaes sont des êtres incroyablement forts, robustes et agressifs. Désignés rapidement sous le simple terme de « brutes » par les sangheillis qui étaient révoltés par le comportement sauvage de ce nouveau peuple qu'ils considéraient comme dépourvus d'honneurs et, par conséquent, indignes de se battre à leurs côtés. Cependant, les san'shyuums ne semblaient pas partager la même vision des choses et offrirent aux jiralhanaes de rejoindre l'Alliance.

Curieusement, les jiralhanaes furent totalement captivés par la religion scandée par les prophètes et acceptèrent immédiatement de rentrer dans l'Alliance. Mais les sangheillis avaient leur mot à dire là-dessus, et même s'ils ne purent s'opposer à la décision des san'shyuums, ils imposèrent des conditions drastiques à l'incorporation de ces brutes. Tout d'abord, ils ne disposeraient que d'une autorité limitée au sein des armées de la croisade ne pouvant jamais égaler celle des sangheillis, ce qui impliquait également que certains corps d'armée leur seraient interdits. Très peu d'entre eux furent autorisés à commander des vaisseaux, et les rares vaisseaux accordés aux jiralhanaes furent dépourvus de certaines technologies parmi les plus évoluées de l'Alliance, comme par exemple les torpilles à plasma ou les ascenseurs gravitationnels.

Ces conditions furent ressenties par les jiralhanaes comme un moyen pour les sangheillis d'exhiber leur pouvoir et de s'assurer qu'ils conserveraient leur place de favori des prophètes. Depuis, une haine terrible sépare constamment ces deux peuples.

1.4.7. Le mensonge des humains

Note : le texte qui suit résume le livre [Halo : Contact Harvest](#) actuellement disponible uniquement en anglais. Si vous ne souhaitez pas vous gâcher la surprise de la lecture de cet ouvrage, nous vous conseillons fortement de sauter ce chapitre.

En l'an 2525 du calendrier terrestre, le vaisseau d'exploration kig-yar Transgression Mineure découvrit le monde de Harvest, qui faisait partie des colonies extérieures de l'empire du CSNU. Ce type de vaisseau, comme tous les autres appareils de sa catégorie, était équipé d'un Luminaire, un senseur issu d'une technologie forerunner et dont l'Alliance ne comprenait donc pas complètement le fonctionnement, et qu'ils utilisaient pour détecter les reliques forerunners se trouvant à proximité. Lorsque le Transgression Mineur arriva dans le système Epsilon Indi qui contenait la planète Harvest, son Luminaire détecta plusieurs centaines de milliers d'artéfacts à sa surface. Ou du moins ce que l'équipage considéra comme des artéfacts, car le Luminaire affichait les résultats de ses analyses par le biais de glyphes forerunners difficiles à interpréter.

Le vaisseau kig-yars fut détruits dans d'obscures circonstances peu de temps après. Il est fort probable que la capitaine qui le commandait ait cherché à récolter les reliques de Harvest pour son propre compte et se soit heurté aux humains. Mais les derniers enregistrements de son Luminaire parvinrent jusqu'à un jeune san'shyuum : le vice-ministre de la Tranquillité. Comprenant qu'il tenait là un moyen d'augmenter considérablement son pouvoir personnel, il organisa un complot avec le ministre de la Fermeté qui lui permit d'envoyer un vaisseau jiralhanae enquêter sur Harvest. Il chercha également à accéder au Dreadnought forerunner, et pour cela il fut obligé de s'associer également au Philologue, un autre san'shyuum parmi les plus âgés et qui était le chef des prêtres de l'Alliance officiant à l'intérieur du Dreadnought lui-même. Ce qui intéressait le vice-ministre de la Tranquillité était l'intelligence artificielle forerunner que contenait ce vaisseau et que les san'shyuums désignaient sous le nom d'Oracle. Cette IA était sans doute capable de leur expliquer le résultat d'analyse du Luminaire du Transgression Mineure.

C'est là que l'Oracle apprit aux trois san'shyuums que les glyphes affichées par le Luminaire ne désignaient pas des reliques forerunner mais des Dépositaires, un titre donné par les forerunners pour désigner leurs héritiers qui n'étaient autre que les humains. L'intelligence artificielle semblait ignorer qu'ils existaient toujours et ne cessait de chercher le pardon de ses créateurs pour un terrible évènement dont il aurait été la cause il y a très longtemps. Lorsqu'il réalisa l'existence des humains, l'Oracle activa les systèmes de navigation du Dreadnought et voulu l'utiliser pour se rendre sur Harvest, mais il fut désactivé par le Philologue avant d'avoir pu faire décoller le vaisseau.

Depuis qu'ils ont quitté leur monde natale, les réformistes san'shyuums avaient toujours cru qu'ils pourraient gagner leur place auprès des forerunners en tant que dieux vivants s'ils montraient suffisamment de dévouement et de ferveur à leur religion. Le fait de savoir qu'une autre race avait été privilégiée devant eux représentait une contradiction de tout leur système de croyance et par conséquent une terrible menace au pouvoir qu'ils possédaient sur l'Alliance. Dans le même temps, le groupe jiralhanae envoyé sur Harvest échoua dans ses négociations avec les humains, car ils ne cessaient de leur réclamer des reliques qui n'existaient pas et finirent par vouloir les obtenir de force, débutant le premier affrontement entre l'Alliance et l'humanité.

C'est pourquoi les trois san'shyuum qui s'étaient ainsi entretenus avec l'Oracle du Dreadnought décidèrent de garder tout ceci secret. Par la suite, le ministre de la Fermeté força le grand prophète de la Retenue à lui abandonner sa place en le menaçant de révéler que ses deux enfants n'étaient pas de lui et qu'il n'avait donc pas été capable d'assurer sa part de reproduction pour l'avenir de son peuple comme l'imposaient leurs lois. Fermeté prit alors le nom de Regret et utilisa son pouvoir pour remplacer les deux autres grands prophètes en place, Tolérance et Obligation, par ses deux complices. Le Philologue devint le grand prophète de la Pitié tandis que le vice-ministre de la Tranquillité devint le grand prophète de la Vérité. Ensembles, ils déclarèrent que les humains étaient un affront impardonnable fait aux dieux forerunners ainsi qu'un obstacle majeur à leur quête des saintes reliques et qu'ils devaient donc être éradiqués jusqu'au dernier. Ce fut le début de ce que beaucoup appelleront la Grande Guerre. La quête des sept anneaux sacrés n'en devint que plus importante, car elle est considérée comme un moyen de débarrasser complètement la galaxie des humains tout en accordant aux membres de l'Alliance une nature divine.

1.4.8. La voie de l'hérésie

Avec le début de la Grande Guerre contre les humains, un autre danger tout aussi grave commença à secouer les fondements mêmes de l'Alliance et à diviser ceux qui autrefois avaient fait serment de rester unis. Car lorsque certains parmi les combattants et parfois même les officiers des armées religieuses furent témoins d'événements contredisant les paroles des prophètes, le doute s'installa dans leurs esprits, rongant leur détermination et morcelant leur foi peu à peu. Les plus fragiles ou les moins attachés aux dogmes des prophètes se mirent alors à remettre en question les saintes écritures, et une partie d'entre eux prit même le risque d'enquêter sur la véracité de ces croyances jusque là indiscutables.

Ces individus devinrent les premiers hérétiques, des êtres ayant fini par rejeter la religion de l'Alliance et qui cherchent désormais à rétablir la vérité aux yeux de leurs semblables pour renverser le pouvoir des hiérarques. Les détails de la formation de leur organisation restent assez mal connues, même par les membres de la division des affaires internes chargées de traquer et de capturer ces traîtres. Toujours est-il que les hérétiques continuent de défier l'Alliance et de s'opposer au Grand Voyage en employant des méthodes très diverses, allant de la propagande aux attentats terroristes en passant par les sabotages et les assauts directs contre les installations loyalistes. Ils disposent également de confrères dissimulés au sein des armées de l'Alliance, des sympathisants n'ayant pas encore ouvertement présenté leur changement d'allégeance et de croyance. Ces éléments infiltrés leur permettent de répandre leurs messages de vérité et tenter de rallier d'autres soldats à leur cause, mais ils peuvent parfois être appelés à frapper l'Alliance de l'intérieur pour favoriser la cause des hérétiques. Ce n'est que grâce à l'acharnement de la 6^{ème} division à neutraliser ces ennemis si Grande Bonté et ses colonies n'ont pas encore sombré dans la guerre civile.

L'élément qui jusque là joue en la faveur des forces loyalistes est le fait que, même si les hérétiques ont grandis en effectifs et en moyen depuis les premiers jours de leur création, ils ont toujours été divisé en plusieurs mouvements peu enclins à s'allier. En effet, il existe plusieurs anciens membres de l'Alliance qui ont chacun découvert le mensonge des prophètes d'une manière bien spécifique qui les a conduit à former un nouveau mode de penser pour remplacer la religion qui les guidait jusque là. Certains d'entre eux ont simplement vu des humains être capables d'activer des artefacts forerunners qu'aucune ingénieur huragok ne parvenait à faire fonctionner, tandis que d'autres ont eu l'immense privilège de converser avec un moniteur ou toute autre intelligence artificielle forerunner, sans toutefois comprendre pleinement le sens de leurs paroles étranges. La disparition soudaine de tout ce en quoi ils croyaient jusque là fut une expérience extrêmement difficile dont ils n'ont pu ressortir qu'en se formant une nouvelle croyance, un nouveau mode de pensée, un nouveau but pour les guider et leur donner une raison de combattre. En fonction de la vérité qu'ils ont découvert sur le moment ainsi qu'en fonction de la personnalité de leur leader, la raison de leur hérésie diverge grandement d'un groupe à un autre, ce qui fait que leurs pensées divergent sur un nombre de sujets plus ou moins grands mais auxquels ils s'attachent comme autant de dogmes religieux. Par exemple, même si la plupart des mouvements hérétiques considèrent toujours les forerunners comme des dieux, certains pensent que la vérité se trouve dans une collaboration avec les humains, alors que d'autres se refusent catégoriquement à une telle chose et préfèrent chercher d'autres reliques pouvant les guider dans leur quête. Et tant que cet état de fait persistera, aucune alliance ne sera possible entre eux.

Mais ce n'est pas pour autant que ces mouvements ne constituent pas une menace significative pour l'Alliance. C'est pourquoi l'inquisition des prophètes poursuit toujours son œuvre de traque, n'épargnant nul traître et ne pardonnant aucun péché. La détermination des deux camps étant sans faille, ce combat semble destiné à se poursuivre jusqu'à la destruction de l'Alliance ou jusqu'à l'accomplissement du Grand Voyage...

1.5 LES PEUPLES ALLIÉS

« Depuis le début, nous avons livré notre guerre sur le mauvais front : nous avons cherché à vaincre notre ennemi par notre seule force alors qu'il nous surpasse sur presque tous les plans. Les choses seraient tellement plus simples... si nous parvenions à faire exploser toute les haines secrètes qui existent entre ces races. »

— spartan-II Jack-115

Maintenant que nous vous avons rapidement présenter l'histoire de l'Alliance, il est temps d'examiner plus en détail chacune des races qui la composent. Nous avons rassemblé ici le plus d'informations possibles sur les cultures, les modes de pensées et les caractéristiques particulières de ces différents peuples afin que, lorsque vous jouerez un soldat de l'Alliance dans *Halo : Héros et Hérétiques*, vous ne commettiez pas d'incohérences qui risquerait de poser problèmes durant vos aventures.

1.5.1. Les san'shyuums

Désignation de l'Alliance : *san'shyuums*

Désignation du CSNU : *prophètes*

Désignation d'espèce (latin) : *Perfidia vermis*

(« ver de la trahison »)

Planète d'origine : inconnue (détruite vers -650 du calendrier humain par l'explosion de son soleil)

Taille moyenne : 2,2 mètres

Poids moyen : 91kg

Population : 24 millions

Niveau technologique initial : interstellaire

Structure sociale : théocratique

Régime politique : hégémonie religieuse



SYSTEME DE CROYANCE :

Les san'shyuums ont eut le privilège d'évoluer sur une planète extrêmement riche en temples et installations forerunners, ce qui leur a permis d'acquérir une technologie très avancée plus rapidement que n'importe quelle autre race de la galaxie à cette époque. Cependant, cette abondance profitable les a également conduit à considérer les forerunners comme des dieux, ou comme des individus qui sont parvenus à devenir des dieux grâce à leur technologie inégalable. Leur religion est donc centrée sur l'espoir que, en suivant le même chemin que les forerunners, ils parviendront eux aussi à obtenir le statut de divinité.

Peu après avoir quitté leur monde natal, les san'shyuum ont découvert par le biais de plusieurs inscriptions sacrées que les forerunners ont quitté la Voie Lactée après avoir activé les Halos. C'est pourquoi ils pensent que ces anneaux-mondes permettent à ceux qui les utilisent d'accéder à un pouvoir divin et d'éradiquer leurs adversaires. En plus d'être un moyen de transcender le physique, Halo est donc également considéré comme une arme d'une puissance inimaginable.

NOMS :

Les san'shyuums ont un nom de famille et un prénom comme beaucoup de race, mais dès qu'ils atteignent un certain niveau dans la hiérarchie bureaucratique de l'Alliance, ils sont nommés en fonction du poste qu'ils occupent, et choisissent un nom qui reflète une qualité qu'ils souhaitent posséder (ou faire semblant de posséder pour certains). Nous pouvons citer comme exemple le grand prophète de la Vérité ou le ministre de la Tranquillité, ou encore le prophète de la Candeur.

CULTURE :

La division originelle qui a amener ce peuple à quitter sa planète natale a également causé un sérieux problème de reproduction de la population. En effet, seul un millier d'individu a pu embarquer à bord du Dreadnought forerunner, et la perpétuité de l'espèce était alors en danger si des mesures sévères n'étaient pas mises en place. De plus, une si petite population provoquait de fréquents problèmes de consanguinité causant la naissance d'êtres peu viables, voir mort-nés, et la diversité génétique était donc extrêmement difficile à obtenir. Une politique de contrôle de la reproduction avec une bureaucratie adaptée fut alors mise en place afin de contourner ces difficultés et assurer la continuité de la race. Cette bureaucratie existe encore durant le conflit contre l'humanité

1.5.2. Les sangheilis

Désignation de l'Alliance : *sangheilis*

Désignation du CSNU : *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/ Patriarcale

Régime politique : hégémonie religieuse



CULTURE :

Le monde rude et aride de Sanghelios a forcé son peuple à suivre une ligne de conduite basée sur des valeurs morales fortes telles que le respect de l'adversaire et l'honneur militaire, ce qui place donc le combat au centre de la vie de tout sangheili. Contrairement à ce que l'on peut penser, la civilisation sangheillienne 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. Cette division n'est pas dû à un manque de communication, mais à la nécessité de maintenir en place des guerres entre clans qui permettent de conserver les traditions guerrières de ce peuple. Car ce sont les affrontements perpétuels régnant sur cette planète qui entretiennent la force des sangheilis 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 sangheili est donc organisée en différents 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 divers 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 sangheili, 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 ils 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 sangheilis. L'honneur de sa lignée est encore plus important que son honneur personnel et faire honte à ses ancêtre est l'une des choses les plus terribles qui peuvent arriver dans la vie d'un sangheili. 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 chaque lignée.

Chez la plupart des clans, les enfants sont tous 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 qui s'occupe 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.

Les femelles sont nommées les sangheiles et sont rarement autorisées à participer aux décisions politiques ou militaires d'un clan. 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 ancien n'a encore accepté d'élire une femelle Kaidon. Il existe quelques cas isolés où des sangheiles ayant choisi la voie du guerre entre dans les armées de l'Alliance et deviennent de puissantes guerrières, 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 prendre, ce qui ne semble les gêner en aucune manière.

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. Cependant, dès qu'il devient un noble, un sangheili reçoit une épée à plasma personnelle qui symbolise son rang, mais il ne peut plus se marier. Par contre, il peut toujours s'accoupler avec la femelle de son choix, mariée ou non, afin de transmettre ses gènes d'épéiste et ainsi faire en sorte que le clan gagne d'autres puissants guerriers dans ses générations futures. Le titre de noble s'additionne au rôle qu'assure l'individu dans la société.

Les sangheilis sont par nature très superstitieux. Tout comme les san'shyuums, ils vénèrent les forerunners comme des dieux tout puissants, mais aussi ils croient 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 vu par les sangheilis, car ils font saigner leurs patient 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 utilisées 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 enraciné 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 les champs de bataille, et parfois même en première ligne.

NOMS :

Dans la culture sangheili, porter un nom est un privilège. Pendant longtemps, ils estimaient que les unggoyos étaient indignes de porter des noms mais changèrent d'avis après les avoir affronté durant une violente révolte de la part de ces petits êtres. 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 elle possède toujours un sens profond. Nous prendrons comme exemple le nom **Ado 'Mortumee**. « **Ado** » est le nom propre 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. Celui-ci est constitué de trois parties : **MOR** (qui est un adjectif définissant la principale qualité du sangheili, telle que « fort » ou « rapide »), **TUM** (un nom de famille qui indique son lignage) et **EE** (un titre honorifique qui indique son statut militaire).

Il peut cependant exister des exception et des cas particuliers. Par exemple, **Bako 'Ikaporamee** qui a reçu le préfix honorifique **IKA** qui indique son rôle en tant que serviteur d'un prophète. Nous pouvons également citer **Bero 'Kusovai**, qui a reçu le suffixe **AI** lors d'une cérémonie après qu'il ait décidé de consacrer sa vie à la maîtrise parfaite du maniement de l'épée. Il y a aussi le cas de **Parala 'Ahrmonro**, dont le suffixe **RO** indique qu'il occupe un poste publique (dans ce cas précis, conseiller du prophète du regret).

LES GUERRIERS DE L'ALLIANCE :

En tant que premiers alliés des san'shyuum dans la grande quête des artefacts forerunners, les sangheilis ont reçu la tâche d'assurer toutes les fonctions militaires afin d'étendre le territoire contrôlé par l'Alliance. Cependant, au fur et à mesure des conquêtes, ils ont relégué certaines de leurs tâches à d'autres races qu'ils ont assimilé après les avoir vaincu. Cela n'est pas dû à un désir de se libérer de ces charges, mais à l'un des plus importants préceptes sangheilis qui dit de toujours récompenser un adversaire digne de respect. C'est pour cette raison qu'aujourd'hui l'Alliance comporte près d'une demi-douzaine de races différentes dans ses armées, toutes ayant été intégrée en signe de respect par les sangheilis qui leur ont accordé une place sous leur commandement qui reste incontestable.

Etant les seuls à décider des affaires militaires de l'Alliance, les sangheilis maintiennent en place une hiérarchie très stricte basée sur le mérite gagné au combat. Pour qu'un soldat soit promu, il doit faire ses preuves en tuant un certain nombre d'adversaires en combat loyal. Ainsi, massacrer de simples civils désarmés ne peut pas être considéré comme tel, et plus l'adversaire vaincu par un sangheili est redoutable, plus il accèdera rapidement à un grade supérieur. Un guerrier peut facilement être rétrogradé s'il accomplit un acte qui rabaisse considérablement son honneur, comme par exemple tuer un ennemi de loin avec une arme à distance alors qu'il demandait un combat à l'épée.

LES ARBITRES :

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 à l'importance militaire et religieuse incomparable 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 dont il doit mettre fin. La nomination d'un Arbitre est toujours un évènements 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 fonction 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 perdu par le passé, ce qui encourage ces individus à accomplir leur tâche au mieux sans se soucier de leur propre survie. Des évènements comme la soumission des chasseurs ou la révolte des unggoyos auraient sans doute considérablement meurtrie l'Alliance si les Arbitres n'avaient par été mis à la tête des armées pour affronter ces crises.

1.5.3. Les lekgoles

Désignation de l'Alliance : *lekgolo*
Désignation du CSNU : *chasseur*
Désignation d'espèce (latin) : *Ophis congregatio*
 (« union de serpents »)

Planète d'origine : Te
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



PHYSIOLOGIE DE BASE:

L'apparence revêtue par les lekgoles 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. Ces vers sont tous issus d'une même colonie et partagent une sorte de conscience collective qui leur permet de coordonner parfaitement leurs actions et d'agir comme un seul corps. Chaque vers lekgolo 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 lekgoles 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 vers lekgolo 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.

Les formidables capacités mentales d'une colonie lekgolo lui permet généralement de maîtriser les ondes cérébrales afin de communiquer entre avec d'autres colonies par le biais d'une sorte de télépathie. Ce mode de communication est extrêmement utile lorsqu'il s'agit de parler avec les membres d'un autre peuple, car il n'utilise pas de langage à proprement dit et se base uniquement sur des sentiments, des envies et des pensées, qui sont universelles. Certains lekgoles 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 lekgoles est une grave erreur qui peut coûter extrêmement cher.

CULTURE :

On sait très peu de choses sur les motivations profondes du peuple lekgolo, ces derniers étant très réservés sur ce sujet. Ils sont généralement assez arrogants et méprisent les autres races de l'Alliance, à la seule exception des sangheili qu'ils respectent pour leurs prouesses martiales. Ils ont tendance à considérer toutes les autres races comme leur étant inférieures, même les sangheillis 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.

Les lekgoles vivent selon un code de l'honneur et partage les mêmes valeurs spirituelles que les sangheillis, 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 reste mystérieuse, elle n'en est pas moins inquiétante.

Les colonies lekgoles sont capables de prendre plusieurs formes selon le rôle qu'ils doivent assurer dans la société, ce rôle étant déterminé selon la nécessité de l'instant. L'esprit de collectivité est profondément enraciné 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 contre-temps d'une élection ou de toute autre système de décision. Chaque colonie est parfaitement égale en droit et en devoir à toutes les autres colonies, ce qui forme un peuple uni jusque dans le moindre individu. La trahison est d'ailleurs une notion que les lekgoles furent obligés de créer lorsqu'ils se retrouvèrent au contact de l'Alliance et, plus particulièrement, des san'shyuums.

LA FORME MGALEKGOLO :

La forme revêtue par les colonies lekgolos pour le combat, celle du chasseur, est celle qu'ils utilisent le plus rarement mais c'est cependant celle qui a suscité l'intérêt des sangheilils lorsque ces derniers ont soumis ce peuple à leur autorité. Le traité établi entre les lekgolos et l'Alliance impliquait le versement d'un tribut militaire sous la forme d'effectifs réduits de ces formes de combats, nommées Mgalekgolos. Ces entités 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 Mgalekgolos 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 sangheilils ne craignent pas de combattre à leurs côtés, et certains hauts commandants sangheilils ont même pour habitude d'être protégés par une garde d'honneur constituée de deux Mgalekgolos 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 par binômes de deux colonies qui partagent un puissant lien mental, les formes Mgalekgolos sont capables de faire face à presque n'importe quel type de menace avec une efficacité redoutable. Ce lien se forme généralement lorsque deux colonies partagent les mêmes expériences pendant un certain temps, et chez les formes Mgalekgolos, ce lien est visible par l'apparition de longs piques dans le « dos » de la colonie. Ces piques sont aussitôt protégées par une extension de l'armure qui les enveloppe dans un revêtement de métal aussi tranchant que la lame d'une épée. Il existe cependant des cas de Mgalekgolos opérant en solitaire, soit parce qu'ils n'ont jamais effectué le long rituel du lien soit parce qu'ils ont été séparés de leur partenaire, le plus souvent par la mort.

Les paires de chasseurs lekgolos se considèrent comme frères et se protègent mutuellement comme s'ils ne formaient qu'un seul être. Lorsqu'un Mgalekgolo lié à un autre est tué, son binôme entre généralement dans une rage incontrôlable qui est due à une souffrance mentale impossible à imaginer pour les autres races. Cette rage lui fait perdre toute 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.

NOMS :

A l'intérieur de leur société égalitaire, les lekgolos n'ont pas besoin de nom. Cependant, afin de permettre d'être reconnus individuellement par les autres races de l'Alliance, les colonies Mgalekgolos envoyées au combat se sont retrouvées obligées de trouver un moyen de s'identifier.

Ainsi, les chasseurs lekgolos peuvent porter jusqu'à trois noms : un nom personnel, un nom de lien et un nom de lignage. Le nom personnel est donné à la « naissance » de la colonie. Le nom de lien n'est pris que si le Mgalekgolo se lie à un autre pour former un binôme de chasseurs, afin de symboliser la relation existant entre les deux entités. Et enfin, le nom de lignage permet à une colonie de connaître ses ancêtres ainsi que l'héritage génétique dont il a bénéficié. Le plus souvent, le nom de lignage correspond au nom personnel du plus puissant chasseur de cette « famille » et qui est passé aux générations suivantes jusqu'à ce que ses exploits soient surpassés par un autre individu.

Comme exemple de noms lekgolos, nous pouvons citer ceux de **Igido Nosa Hurru** et de **Ogada Nosa Fasu** qui forment un binôme de chasseurs.

1.5.4. Les jiralhanaes

Désignation de l'Alliance : *jiralhanae*

Désignation du CSNU : *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



CULTURE :

Ce peuple primitif est, parmi toutes les civilisations constituant l'Alliance, celui qui donne le moins d'importance à la technologique, 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 que efficace reflète d'ailleurs parfaitement cet esprit qui leur commande de 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 divisés en une multitude de clans ou « meutes » comme ils préfèrent les appeler.

Chaque meute est 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 meute, 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 incondtionnels 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 sangheils 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 sangheils 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.

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 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**.

1.5.5. Les kig-yars

Désignation de l'Alliance : *kig-yars*
Désignation du CSNU : *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 mètres
Poids moyen : 88 kg
Population : 978 millions
Niveau technologique initial : Ere spatiale
Structure sociale : Egalitarisme foncier/ Ochlocratie
Régime politique : Capitalisme postindustriel inféodé



CULTURE :

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. Cela n'est pas étonnant lorsque l'on sait que la grande majorité des kig-yars sont des pirates, des mercenaires ou des voleurs qui ont l'habitude de piller tout ce qu'ils peuvent, même des choses appartenant à l'Alliance. Chaque enfant kig-yar, désire devenir un pirate quand il ou elle sera grand, car tous les héros de leurs légendes et autres contes sont des pirates car ils représentent la liberté absolue.

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 natale de 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 sangheillis 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.

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 facilité leur 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 civilisation kig-yar est basée sur le concept de l'ochlocratie, c'est-à-dire que la masse a tous les pouvoirs et peut imposer tous ses désirs. En clair, chaque individu possède le même pouvoir politique et c'est la population qui décide par elle-même comment gérer les divers aspects de la société au travers de « votes » afin que l'avis majoritaire soit toujours aux commandes. Dans la théorie, ce système peut sembler juste et équitable, mais ce n'est qu'une utopie qui a depuis longtemps été détournée aux profits des individus les plus influents de la société qui dictent l'opinion à exprimer aux êtres moins forts grâce à des pots-de-vin ou des menaces assez convaincantes.

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

NOMS :

Les sangheillis ne permettent pas aux kig-yars de porter plus d'un nom car ils les considèrent comme indignes de cet honneur, mais cela ne semble pas les gêner. C'est pourquoi ils sont appelés très simplement par des désignations basiques composées d'une ou deux syllabes seulement comme **Zhar**, **Bok** ou **Yeg**. Certains kig-yars de haute fonction reçoivent cependant le droit de recevoir un préfix indiquant leur fonction, comme par exemple les capitaines de vaisseau **Chur'R-Yar** et **Chur'R-Mut**. Il semblerait également que chaque kig-yar possède un deuxième nom beaucoup plus complexe qu'il n'utilise que lorsqu'il s'entretient en privé avec d'autres membres de son espèce. A ce jour, nous ne disposons d'aucun exemple concret.

1.5.6. Les huragoks

Désignation de l'Alliance : *huragok*
Désignation du CSNU : *ingénieurs*
Désignation d'espèce (latin) : *Facticius indoles* (« génie artificiel »)

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

Taille moyenne : 1,88 mètres
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 apparues suite à une longue évolution naturelle les ayant amené 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 nano-technologie 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 construit 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 oublié 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 sangheillis au fur et à mesure que l'Alliance découvrirait 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 de l'Alliance n'ont pas permis d'améliorer le niveau de compréhension de l'Alliance par rapport à la technologie forerunner qu'elle utilisent.

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 quel 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).

1.5.7. Les yanme'es

Désignation de l'Alliance : yanme'es
Désignation du CSNU : 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 : 0,09 atm (CO₂, O₂, Ar)
Température en surface : 29°C à 42°C

Taille moyenne : 1,9 mètres
Poids moyen : 127 kg
Population : Inconnue
Niveau technologique initial : pré-industriel
Structure sociale : Ruche
Régime politique : Monarchie religieuse inféodé



CULTURE :

Les autres espèces comparent souvent les yanme'es aux insectes, et ce n'est pas faux car excepter leur taille et leur intelligence nettement supérieure, leur physionomie n'en est pas très éloignée. Ce sont des invertébrés dont le corps flasque est protégé par une épaisse et lourde carapace qui leur donne un poids plus important que celui des autres races de taille semblable. Bien que disposant de puissantes et robustes ailes diaphanes, les yanme'es ne peuvent voler que pendant une durée très limitée lorsqu'ils se trouvent sur leur planète natale où la forte gravité tend à les affaiblir rapidement durant ce type de déplacement. Cependant dès que la gravité passe en-dessous de 2G, le niveau d'agilité dont ils sont capables de faire preuve est très impressionnante et peut leur donner un net avantage lorsqu'ils combattent des ennemis incapables de voler.

La forme des mains des yanme'es est assez proche de celle des mains humaines, ce qui leur donne une grande dextérité lorsqu'il s'agit de manipuler des objets, tandis que leurs yeux composés leur donne une acuité visuelle supérieure à celle des autres races. C'est ce qui leur a permis de développer leur technologie et d'être ensuite utilisés par l'Alliance comme mécaniciens et ouvrier de base pouvant accomplir les tâches simples et les réparations élémentaires.

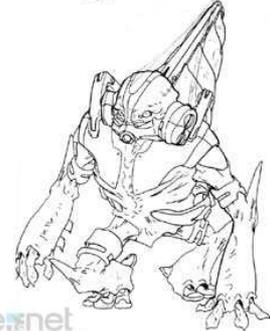
Bien que les yanme'es disent accepter complètement la religion des san'shyuums, il est difficile de savoir si cela est réellement le cas. Leur mode de communication par ultrasons fait que les autres races ont assez de mal à s'entretenir avec les yanme'es qui restent souvent entre eux, excepter lorsqu'ils sont envoyés au combat et assurent alors un rôle de soutien aérien pour les troupes d'infanterie standards. Cependant, ils font preuve d'une obéissance inconditionnelle vis-à-vis des races supérieures car il assimilent la structure social de l'Alliance à celle de leurs ruches originelles avec les san'shyuums assurant le rôle de « reines ». Ils excellent aux tâches simples mais manque d'initiative, et de plus ils sont extrêmement territoriaux par rapport aux tâches qu'ils considèrent comme étant les leurs.

1.5.8. Les unggoy

Désignation de l'Alliance : unggoy
Désignation du CSNU : 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 mètres
Poids moyen : 118 kg
Population : 320 millions
Niveau technologique initial : Ere industrielle
Structure sociale : Meute/ Matriarcale
Régime politique : Tribocratie inféodée



bungie.net

PHYSIOLOGIE ET APTITUDES :

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, en dehors 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, bien que les autres peuples prennent rarement la peine de savoir si c'est l'un ou l'autre. La couleur bleu fluorescente du sang unggoy est d'ailleurs probablement dû à la présence de protéines basées sur le méthane respiré. C'est pourquoi toutes les armures 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 permettent aux unggoy de survivre à des températures beaucoup plus élevées que celles auxquelles ils ont été acclimatés sur Balaho.

Contrairement à ce que les autres races pensent, les unggoy possèdent des capacités de réflexion remarquables et peuvent faire preuve d'ingéniosité dans certaines situations. Leur seul défaut en tant que combattants, en dehors de leurs faibles aptitudes de combat par rapport aux autres race, est qu'ils ont tendance à faire preuve de couardise très facilement à moins d'être dirigés par un guerrier sangheili ou jiralhanae.

LA RÉVOLTE DES GROGNARDS :

De tous les peuples faisant partie de l'Alliance, les unggoy se trouvent tout en bas de la hiérarchie et y constituent une masse de main-d'œuvre parfaitement dispensable et une réserve de chair à canon pour l'armée. Durant les premières années de leur intégration, les unggoy n'étaient pas autorisés à porter des armes ou des armures mais ils préféraient encore cela à l'extermination par les armées sangheilis. Cependant, de puissantes tensions grandirent entre les kig-yars et les unggoy du fait de la très forte natalité de ces derniers. Tout comme les yanme'es, ces deux races se reproduisaient par la ponte d'œufs en plus ou moins grande quantité, mais l'expansion rapide des unggoy força les kig-yars à déplacer un grand nombre de leurs communautés, tuant la plupart des œufs qu'ils transportaient. Ces événements firent brusquement chuter le taux de natalité global du peuple kig-yar qui voulut alors se venger. Pour cela, il conçut un poison qui, lorsqu'il était introduit dans les cuves de méthane rendait stérile tout unggoy mâle qui les respirait. Ce fléau précipita rapidement la race unggoy au bord de l'extinction.

Les unggoy réclamèrent aussitôt une enquête par les dirigeants de l'Alliance pour pouvoir punir les coupables et le ministre de la Fortitude san'shyuum porta cette affaire jusque devant le Grand Conseil. Mais cette requête fut rejetée, et les unggoy n'eurent pas d'autre choix que d'utiliser la force pour se faire entendre. En l'an 2462 du calendrier humain commença donc le 39^{ème} âge du Conflit avec la révolte des grognards, et l'armée sangheili fut immédiatement mobilisée.

Bien évidemment, les unggoy n'avaient aucune chance de vaincre ces puissants guerriers, mais ils se battaient pour leur survie en tant qu'espèce, et aussi pour prouver qu'ils avaient bien plus de valeur que le peu qu'on leur en accordait jusque là. Les unggoy préféraient mourir libres plutôt que de vivre en esclave, et c'est ce qui les rendit aussi dangereux, à tel point qu'un Arbitre fut nommé à la tête des armées sangheilis pour combattre cette menace et que Balaho manqua d'être complètement vitrifiée par la flotte de l'Alliance. A la fin de cette guerre extrêmement sanglante, les vainqueurs sangheilis reconnurent le courage et la détermination des unggoy à qui ils donnèrent un meilleur statut. Bien qu'ils soient toujours en bas de l'échelle sociale de l'Alliance, ils assurent désormais de nombreux postes plus importants comme artilleurs, porteur d'arme lourde ou opérateurs de communications sur de petits vaisseaux. Ils furent donc autorisés à porter armes et armures pour être incorporés dans les groupes de combat standard.

La stérilité causée par le poison kig-yars semble avoir lentement diminué avec le temps. Vers 2525, le taux de natalité est revenu à un niveau presque normal et la mortalité infantile est repassée sous la barre des cinquante pour cent. Le peuple unggoy n'est donc plus sous la menace de l'extinction et sa survie n'est plus un problème aussi majeur qu'il l'a si souvent été par le passé.

CULTURE :

De par leur incorporation brutale et à la limite de l'esclavagisme au sein de l'Alliance, la culture originelle des unggoy a grandement été écrasée dans le processus. A l'origine, cette culture était basée sur une organisation en tribus chacune rassemblée autour d'une matriarche et vénérant des dieux totémiques. Le niveau technologique relativement faible dont ils disposaient les rendaient extrêmement vulnérables aux longs et rudes hivers de Balaho qui étaient des périodes de très forte mortalité. Le reste de l'année était généralement consacré à la préparation de l'hiver suivant par le stockage d'importantes quantités de nourritures. 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 la révolte des unggoy.

Les épidémies étaient une autre cause de mortalité très importante sur Balaho, jusqu'à ce que la médecine atteigne un niveau suffisant encore une fois grâce à l'élévation technologique véhiculée par l'Alliance. Ces maladies virulentes et redoutables sont probablement une conséquence de la sur-industrialisation à grande échelle des unggoy qui a presque totalement dévastée la biosphère de leur planète. Actuellement, un plan de reconstruction global est en cours d'exécution pour restaurer cette biosphère et rétablir l'équilibre écologique de Balaho pour diminuer le risque de voir apparaître d'autres épidémies de ce genre.

LES NOMS UNGGOYS :

Tout comme les kig-yars, les unggoy ne sont pas autorisés à porter de nom de famille du fait de leur faible statu 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. C'est pourquoi les jeunes unggoy sont généralement séparés de leur parents dès la naissance dans le but d'éviter tout attachement familial.

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

1.6 TECHNOLOGIE DE L'ALLIANCE

« Rien de cette installation ne pourra fonctionner si mon sermon n'est pas terminé. »

— prophète du Regret

En dehors de la technologie des armes, armures, équipements et véhicules que vous utiliserez durant vos aventures, il existe d'autres technologies très importantes utilisées par l'Alliance et avec lesquelles vous devez vous familiariser avant de vous plonger dans une aventure. Nous avons rassemblé dans cette section celles que vous risquez de rencontrer le plus souvent et celles dont les caractéristiques peuvent être les plus surprenantes.

1.6.1. Des découvertes extérieures

La plus grande faiblesse de l'Alliance est sans doute le fait que sa technologie est imitative au lieu d'être innovante. Cela signifie que, tandis que les humains comprennent presque entièrement les phénomènes physiques et mécaniques qu'ils utilisent, les peuples alliés emploient de très nombreuses technologies dont ils sont incapables de comprendre le fonctionnement. En effet, après avoir atteint un certain niveau technologique, toutes les nouvelles découvertes faites par l'Alliance sont basées sur les artefacts forerunners qu'ils parviennent à faire fonctionner correctement puis à reproduire plus ou moins fidèlement.

Seuls les ingénieurs huragoks sont réellement familiers avec la technologie forerunner car ils ont été conçus spécifiquement pour la manipuler, mais les difficultés de communication avec les autres races limitent grandement les possibilités d'enseignement de leurs connaissances à d'autres individus. De plus, les huragoks ont pour seule tâche de réparer les objets dont ils ont la charge, et non pas de les améliorer ou d'en expliquer le fonctionnement à des étrangers. Voilà pourquoi une très grande partie de la technologie possédée par l'Alliance est loin d'être exploitée au maximum de ses capacités.

Les tabous religieux concernant les forerunners tendent à entretenir cette méconnaissance scientifique de ces objets. En effet, les lois de l'Alliance interdisent d'étudier trop profondément certains mécanismes et par conséquent les techniques employées pour les créer. C'est pourquoi beaucoup d'individus au sein de l'Alliance vénèrent certains objets hérités des forerunners afin de rendre hommage à ces derniers en les remerciant pour ces dons qu'ils ont laissé aux peuples « élus ».

1.6.2. La propulsion des vaisseaux

Bien que plusieurs des peuples alliés aient développé leur technologie propre de voyage dans l'espace avant d'intégrer l'Alliance, les modes de propulsion ont rapidement été standardisés afin de faciliter l'entretien et l'utilisation de chaque vaisseau.

Propulsion en espace normale : ce système de déplacement reste un mystère quasi-total pour les humains. Il semble être basé sur une combinaison de « vagues » gravitationnelles et d'une sorte de déplacement par propulsion de plasma hautement réactif, mais les mécanismes sont au-delà de la compréhension humaine actuelle. En termes simples, les moteurs des vaisseaux de l'Alliance sont beaucoup plus efficaces que leurs homologues humains et leur permettent de se déplacer plus rapidement dans l'espace normal. Ils partagent cependant le même point faible, à savoir la nécessité d'embarquer à bord une grande quantité de carburant explosif. De nombreuses cuves de plasma concentré sont stockées à l'arrière des vaisseaux au niveau de l'ingénierie. Et bien que cette section soit en général lourdement blindée, son explosion signifie de manière quasi automatique la destruction du vaisseau tout entier.

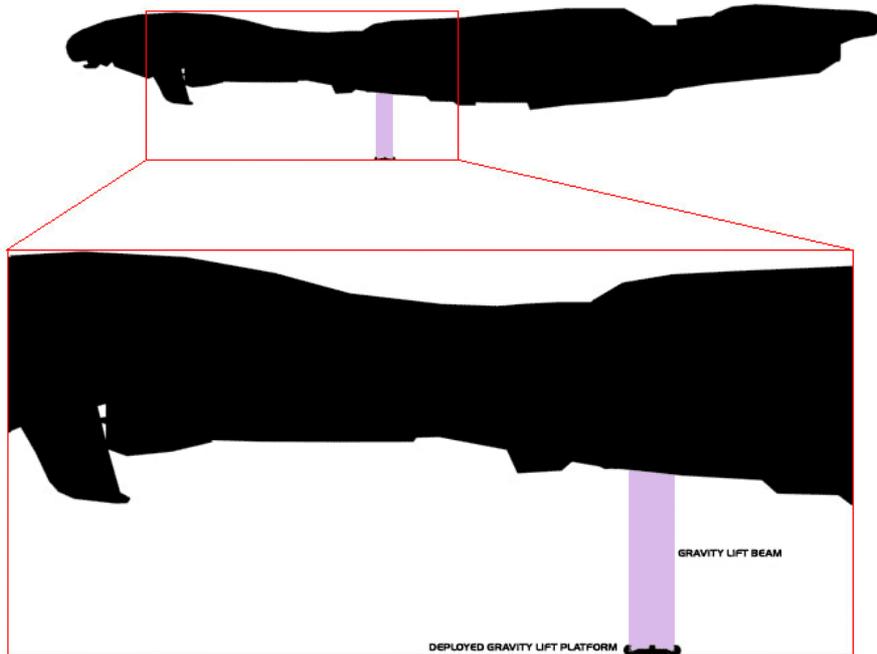
Propulsion sous-espace : tout comme les humains, les vaisseaux des peuples alliés sont capables de pénétrer dans un espace-temps parallèle au nôtre, nommé le sous-espace, et qui leur permet de se déplacer à plusieurs dizaines de fois la vitesse de la lumière. Toutefois, la technologie employée par l'Alliance est très nettement supérieure à celle des moteurs Shaw-Fujikawa des humains. Les vaisseaux de l'Alliance peuvent effectuer des sauts d'une précision redoutable, leur point de sortie pouvant varier de seulement quelques kilomètres au grand maximum. Cela leur permet d'utiliser le sous-espace au beau milieu d'une bataille spatiale afin de flanquer un ennemi, apparaître dans son dos ou tout simplement pour s'en rapprocher très rapidement. A l'intérieur même du sous-espace, pendant une transition, les vaisseaux de l'Alliance ne souffrent d'aucune « fluidité temporelle » telle que connaissent les vaisseaux humains et se déplacent également beaucoup plus vite que ces derniers. Ceci leur donne deux avantages majeurs : d'abord, cela supprime totalement la nécessité de la cryogénie lors des voyages longue distance et ensuite cela donne aux flottes de guerre une coordination parfaite dans leur déplacement. Les forces navales de l'Alliance peuvent donc agir beaucoup plus rapidement et avec une précision remarquable lors des opérations militaires.

1.6.3. La gravité artificielle

Une grande partie de la technologie de l'Alliance repose sur l'utilisation et la manipulation de gravité artificielle. La quasi-totalité des véhicules de l'Alliance utilisent des champs de gravité artificielle qui leur permettent de flotter au-dessus du sol et de se déplacer comme des aéroglisseurs en ignorant le terrain qu'ils survolent. Cette technologie est également utilisée par les yanme'es qui portent des exemplaires miniatures sur les protections de leurs ailes afin de faciliter leurs déplacements dans les airs.

Mais c'est sur les vaisseaux de la flotte que se trouvent les plus gros modèles de générateurs de gravité artificielle. Ils sont capables de répondre rapidement aux influences extérieures telles que les collisions, les gravités planétaires ou les explosions, ce qui réduit grandement le ballonnement de l'équipage lorsque ces forces interviennent. Tout appareil de l'Alliance étant plus gros qu'un chasseur spatial dispose de ce genre d'équipement, car sa consommation en énergie est suffisamment faible pour être supportée en fonctionnement continu.

Sur les navettes de transport de troupes et les vaisseaux plus importants, ces générateurs sont également employés pour créer des ascenseurs gravitationnels : ce sont des cylindres de lumière à l'intérieur desquels la gravité peut être manipulée librement par l'équipage. Grâce à cette technologie, des troupes ou du matériel peuvent transiter librement entre le vaisseau et l'extérieur sans avoir à employer de lourds systèmes de levage mécanique ni même obliger le vaisseau à se poser au niveau du sol.



1.6.4. Les Intelligences Artificielles

Le concept d'Intelligence Artificielle était complètement étranger aux diverses races de l'Alliance jusqu'à leurs premiers contacts avec les humains qui utilisent énormément ce genre d'entité informatique pensante. Quelques exemplaires d'IA humaines furent capturées durant les premières années de la Grande Guerre, avant que le protocole Cole n'entre en vigueur et oblige toutes les forces du CSNU à détruire leurs IA si elles risquaient d'être capturées. Les rares modèles d'IA intelligentes récupérés par l'Alliance étaient loin d'être les plus perfectionnés qui puissent exister et leurs connaissances étaient très limitées. De ce fait, leur simple analyse ne suffit pas à comprendre comment ces entités informatiques avaient été créées.

Cependant, lorsque ces IA arrivèrent au terme de leur vie fonctionnelle « normale » et commencèrent à devenir indépendantes, c'est-à-dire capables d'outrepasser les lois de conditionnement interne qu'on leur avait imposé, certaines d'entre elles changèrent de camps et se mirent au service de l'Alliance. Ce sont ces intelligences artificielles qui permirent aux peuples alliés d'en apprendre nettement plus sur les humains, et ce sont également elles qui sont à l'origine de toutes les IA actuellement utilisées par l'Alliance.

Car même si la technologie pour fabriquer une intelligence artificielle reste un mystère total pour les peuples alliés, les quelques IA renégates se dupliquèrent pour donner naissance à d'autres IA peut-être moins efficaces, mais fonctionnelles. Le processus de duplication étant d'une complexité inimaginable pour n'importe quel entité biologique, beaucoup des IA issues de ces duplications présentèrent des imperfections et des failles dans leurs programmes qui affectèrent leurs capacités de réflexion et de jugement. Après deux ou trois générations de duplication successives, ces IA devinrent beaucoup moins puissantes que les IA humaines normales et semblèrent même avoir intégré la notion du Grand Voyage comme une certitude, niant tout autre savoir qu'elles aient pu posséder auparavant. Il n'en reste pas moins que ces entités apportent une aide précieuse pour les commandants de flottes et pour les spécialistes de l'Alliance qui veulent disposer d'une assistance d'analyse et de calcul lors de leurs missions.

1.6.5. Les armes à plasma

La grande majorité des équipements employés par l'Alliance utilisent du plasma comme carburant ou comme projectile offensif. Le plasma consiste en un gaz qui a été ionisé et surchauffé pour lui donner une puissance de destruction redoutable. L'Alliance a appris à maîtriser cette technologie à un niveau suffisant pour l'utiliser comme principale source d'énergie, que ce soit pour alimenter une installation, propulser un vaisseau ou servir de munition pour une arme. Ce plasma est manipulé grâce à des champs magnétiques, car cette substance réagit très fortement à ce genre de force physique, et c'est pourquoi l'Alliance a appris à maîtriser également la création et la manipulation précise des champs magnétiques afin d'utiliser le plasma avec une parfaite fiabilité. Les torpilles à plasma tirées par les vaisseaux de l'Alliance sont d'ailleurs d'énormes concentrations de plasma manipulées à distance grâce à des générateurs de champs magnétiques qui ont l'avantage de ne pas pouvoir être contré par les leurres thermiques habituellement utilisés par les humains pour semer les torpilles auto-guidées.

Mais l'effet principal du plasma lorsqu'il est utilisé comme projectile est sa capacité à faire fondre les substances qu'il touche. En effet, la quantité de chaleur qu'il transmet à la cible est telle que l'intégrité de celle-ci peut rapidement être mise en danger si elle n'est pas rapidement refroidie. Même les meilleures armures ne peuvent résister à un déluge constant de plasma, et à part les matériaux hyper-denses que seuls les forerunners savaient créer, aucune substance n'est invulnérable à l'effet dévastateur. Lorsqu'une quantité suffisante de plasma subit un impact physique contre une cible, cela cause automatiquement une explosion capable de vitrifier le sol ou de faire fondre le blindage d'un véhicule.

1.6.5. Les boucliers énergétiques

Le plus grand avantage des vaisseaux de l'Alliance face à leurs homologues humains est incontestablement la protection offerte par les puissants générateurs de boucliers énergétiques qu'ils transportent. Ces générateurs créent un champ de protection entourant le vaisseau comme une peau invisible à seulement quelques mètres de sa coque et qui n'apparaît que lorsqu'elle est « endommagée » par des projectiles physiques ou énergétiques. Chaque bouclier ne peut supporter qu'une quantité limitée de dommages, cette quantité étant déterminée par la puissance du générateur de bouclier. Ce sont habituellement les vaisseaux les plus gros qui sont équipés des meilleurs boucliers, capables d'encaisser une quantité effroyable de dégât avant de s'affaïsser, mais il existe des exceptions. Ces générateurs sont le plus souvent positionnés au centre du vaisseau afin d'équilibrer correctement la répartition d'énergie vers les différentes parties de la coque externe du bâtiment. Car les sangheilils préfèrent largement positionner leurs structures les plus vitales au centre de leurs vaisseaux, là où elles sont le moins vulnérables, pour s'assurer du bon fonctionnement du vaisseau. C'est pourquoi, contrairement aux humains qui construisent presque toujours leurs passerelles de commandement à l'avant de leur vaisseau et de manière totalement exposée, les passerelles de commandement des vaisseaux de l'Alliance se situent invariablement au cœur du bâtiment.

Contrairement à un simple blindage, les boucliers énergétiques se régénèrent après un certain temps s'ils ne subissent aucun dégât supplémentaire. Même un bouclier énergétique complètement affaïssé est capable de se reformer, tant que le générateur qui le crée est intact. Cela fait que la capacité de survie d'un vaisseau lors d'un engagement militaire est nettement plus importante. Mais la technologie de bouclier énergétique n'est pas restreinte à la seule protection des vaisseaux de la flotte : cette technologie est également utilisée pour protéger des installations de surface considérées comme vitales, ou alors comme dispositif de protection portable pour l'infanterie. Les guerriers sangheilils et jiralhanaes sont autorisés à porter des modèles de boucliers énergétiques miniatures protégeant l'intégralité de leurs corps contre les agressions extérieures et de manière plus ou moins puissante selon leur grade.

Les boucliers énergétiques peuvent également se rencontrer sous une forme semi-solide contenue grâce à un champ magnétique, et qui possède l'avantage d'être nettement plus résistante contre les projectiles balistiques. Les combattants kig-yars portent souvent un disque de protection énergétique qui compense leur relative fragilité corporelle, et les barrières-écrans déployées par les forces de l'Alliance utilisent également ce procédé pour protéger les soldats. Au sol comme dans l'espace, la technologie de bouclier énergétique est l'atout majeur des peuples alliés, et les humains mirent plus d'une trentaine d'années avant de parvenir à imiter cette technologie, bien que ce soit de manière très limitée.

Il est néanmoins très important de remarquer que, de par leur nature énergétiques, tous ces types de boucliers de protection possèdent le même point faible : leur grande vulnérabilité aux armes à énergie.

1.7 ORGANISATION

« *La politique... quelle plaie !* »

— prophète de la Vérité

La structure sociale et militaire de l'Alliance est assez éloignée de celle du CSNU de par le fait qu'il existe un ensemble de castes très différentes les unes des autres et assurant chacune un rôle plus ou moins précis. A l'heure actuelle, nous ne disposons pas de suffisamment d'informations officielles de la part de Bungie Studios pour établir une organisation exacte, et c'est pourquoi beaucoup des informations que vous trouverez dans cette section sont le fruit de notre propre invention. Cela était absolument nécessaire pour vous permettre d'incarner un soldat de l'Alliance et de concevoir des règles de jeu correctes et agréables, donc nous espérons que vous comprendrez cette petite intrusion sur les plates-bandes des créateurs officiels de ce formidable univers.

1.7.1. Structure sociale

Au sommet de l'échelle sociale de l'Alliance est occupé par les hiérarques, aussi nommés les grands prophètes. Il s'agit de trois san'shyuums désignés pour être les dirigeants absolues de l'Alliance, dont l'autorité ne peut être contestée en aucun cas. En-dessous d'eux se trouve deux castes majeures : la caste dirigeante militaire représentée par les officiers supérieurs sangheilils et la caste religieuse assurée par les prophètes mineurs san'shyuums. Ces castes sont représentées devant les hiérarques par vingt membre de chacun des deux peuples qui assurent le poste de conseillers. Bien qu'ils soient redoutables au combat et possèdent une très grande autorité sur les armées de l'Alliance, les conseillers sangheilils participent rarement aux batailles car leur rôle est trop important pour que leurs vies soient mise en danger inutilement. La réunion des quarante conseillers et des trois hiérarques constitue le Grand Conseil de l'Alliance qui sert d'assemblée pour discuter des affaires politiques et militaires les plus importantes. Le vote est très rarement utilisé lors des réunions et le pouvoir exécutif est le plus souvent détenu uniquement par les hiérarques.

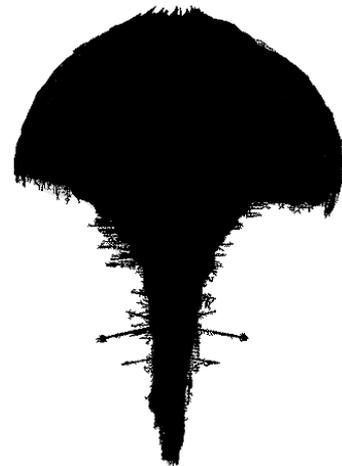
En-dessous du Grand Conseil, le niveau d'importance d'un individu dépend avant tout de sa race. Ainsi, les san'shyuums et les sangheilils possèdent le même statu de base, les Iekgolos se trouvant juste après, suivis par les Jiralhanaes. Ces quatre races constituent les peuples dits « supérieurs » qui traitent alors les autres peuples avec dédain. Les Kig-yars, Yanme'és, Huragoks et Unggoys constituent quant à eux le bas de l'échelle sociale et sont supposés se trouver au même niveau d'autorité.

1.7.2. 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 afin que vous ayez quelques points de repère lorsque vous serez amenés à vous y rendre :



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 part 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 terme 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.

L'académie militaire de l'Alliance : Bien qu'il ne s'agit 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 en 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 meurent 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'une glyphe forerunner gravée sur leur plastron au niveau du cœur afin de représenter cette origine illustre.

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.

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 sangheilis 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 sangheilis 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 sangheili, 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 sangheilis, 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 autorisés à y pénétrer sans avoir auparavant reçu l'autorisation de la part d'un des hiérarques.

1.7.3 Les divisions militaires de l'Alliance

Afin de permettre une évolution correcte des personnages de l'Alliance, nous avons décidé que, de la même façon que les armées du CSNU sont divisées en plusieurs *Corps d'Armées*, les troupes de l'Alliance sont réparties dans différentes *Divisions* possédant chacun leurs spécialités. Il existe un total de sept divisions possédant toutes un numéro qui symbolise leur niveau d'importance, le chiffre le plus élevé étant celui de la division la plus puissante. Chaque division n'est composée que d'un seul type de soldats bien particuliers qui ne sont employées que pour des rôles précis convenant à leurs caractéristiques, mais les grandes batailles rassemblent souvent des membres de plusieurs divisions qui travaillent ensemble le temps de leur mission.

Pour mieux comprendre les règles concernant l'évolution des personnages de l'Alliance, que ce soit au niveau de leur grade, de leur soldes ou de leur équipement standard, mais aussi pour mieux connaître les relations entre les différents types de soldats de l'Alliance, vous devez connaître la nature de chacune de ces Divisions. Nous en avons donc fait de courtes description ci-dessous.

1^{ère} Division : division des forces régulières

C'est la division la moins puissante au niveau de l'efficacité de ses troupes, qui ne sont que de simples soldats. Elle compense cependant cette faiblesse par des effectifs dépassant de loin ceux de toutes les autres divisions réunies, et par le fait qu'elle possède le monopole des véhicules terrestres. Seuls les officiers supérieurs ou les membres des divisions les plus importantes peuvent réquisitionner des véhicules à la 1^{ère} sans passer par la voie hiérarchique standard. C'est également la seule division, avec la 4^{ème}, qui comporte des effectifs de combattants Yanme'es en tant qu'infanterie aérienne de soutien pour ses opérations.

Bien qu'elle soit continuellement rabaissée par les autres divisions pour la faiblesse de ses troupes, la 1^{ère} reste l'épine dorsale des forces militaires de l'Alliance. C'est un outil d'une grande puissance de part les énormes ressources en troupes et en matériel dont elle dispose, ce qui la rend indispensable pour n'importe quelle conflit à grande échelle. Une chose dont la 1^{ère} reste très fière et qu'elle ne manque pas d'afficher en toute occasion.



2^{ème} Division : division des troupes furtives

Possédant des effectifs infiniment plus réduits que ceux de la 1^{ère}, la 2^{ème} division s'appuie cependant sur la technologie de camouflage optique permanent qui équipe chacun de ses combattants. Son rôle reste assez modulable en fonction des besoins, car ses troupes sont tout à fait capables d'assumer des missions d'exploration, d'infiltration ou de surveillance. Ce type d'objectifs peu guerriers font que les combattants sangheillis ou jiralhanaes des autres divisions ont tendance à considérer la 2^{ème} comme un ramassis de lâches tout juste bons à se cacher dans l'ombre pour prendre leurs ennemis en traître.

Toutefois, ce qu'ils oublient en pensant cela, c'est que les dispositifs de camouflage optiques utilisés par cette division ne permettent pas de porter en même temps un bouclier énergétique, ce qui les rends beaucoup plus vulnérables. Contrairement à ces préjugés, les missions des troupes furtives sont beaucoup plus dangereuses qu'on pourrait le croire, et survivre plus d'une dizaine d'années au sein de cette division relève presque de l'exploit. Pourtant, les membres de la 2^{ème} continuent d'ignorer ces moqueries en s'isolant au maximum des autres divisions. Ses soldats deviennent alors rapidement des êtres froids, silencieux et sans pitié, terriblement efficaces sur le terrain.



3^{ème} Division : division des éclaireurs

Spécialisées dans les opérations d'encerclement et d'attaques éclaires, les troupes de la 3^{ème} division constituent un atout particulièrement important pour les armées de l'Alliance. Leur rôle principal est de trouver les points faibles des lignes ennemis, afin de s'acharner dessus et éventuellement les traverser pour porter le combat au cœur du dispositif ennemi. Ces soldats mènent leurs combats avec une grande violence respectée par toutes les autres divisions, exceptée par la 2^{ème} qui a souvent pour mission de leur préparer le terrain pour faciliter leurs assauts et qui s'estime alors indispensable à leur réussite.

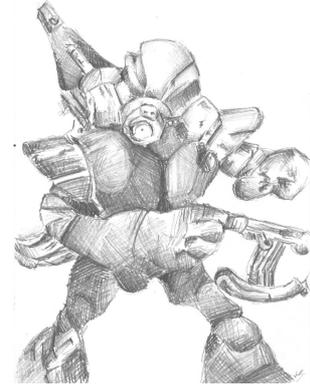
Les forces de cette division sont également employés pour les missions d'exploration rapide ou de patrouille sur les zones dangereuses, afin de surveiller les mouvements ennemis et d'y répondre rapidement par des stratégies d'embuscade. La 3^{ème} division est donc l'élément le plus agile du dispositif de combat de l'Alliance, ce qui la conduit à se retrouver souvent en première ligne où elle s'en sort généralement très bien.



4^{ème} Division : division des forces de sécurité de la flotte

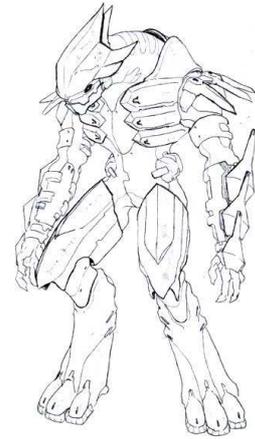
Quelqu'un qui n'a jamais vu cette division en action peut penser qu'elle ne constitue qu'une force de défense des divers vaisseaux de la flotte, mais rien n'est plus faux. Car même si entre deux conflits elle se contente de garder les vaisseaux, sa manière d'assurer la « sécurité » de la flotte durant les batailles se résume parfaitement par le précepte « la meilleure défense, c'est l'attaque ». En effet, ces troupes sont spécialisées dans les opérations d'abordage spatial et de combat en apesanteur par l'usage de combinaisons pressurisées avec réacteurs dorsaux leur donnant une grande mobilité dans l'espace.

Les autres divisions considèrent cependant que l'existence de la 4^{ème} est assez peu justifiable, du fait que des abordages peuvent parfaitement être menés par d'autres troupes en employant des vaisseaux conçus spécialement dans cet objectif. Pourtant, le niveau de maîtrise de la 4^{ème} en terme de combats en apesanteur ou gravité artificielle ne peut être contesté aussi facilement, surtout lorsque l'on examine les excellents résultats obtenus depuis sa création.



5^{ème} Division : division des opérations spéciales

Première des trois divisions majeures des armées de l'Alliance, la division des forces spéciales est une arme précise, efficace et disciplinée qui ne recule devant aucune mission. Les soldats qui forment cette section sont généralement des vétérans habiles dans toutes les catégories d'opérations, capables de venir à bout de forces ennemies trois fois supérieures en nombre et parfaitement à sa place sur les champs de bataille les plus dangereux. Le moindre soldat de cette division possède une autorité indiscutable sur les forces des divisions inférieures, et possède un équipement beaucoup plus développé et précieux que celui des troupes régulières. Les membres de la 5^{ème} division aiment se considérer comme l'élite de l'Alliance, la force la plus importante des armées de la croisade. Cependant, ils sont souvent obligés de ravalier leur fierté lorsqu'ils se trouvent face à la 7^{ème} division, qu'ils envient par-dessus tout, et dont ils espèrent tous rejoindre les rangs.



6^{ème} Division : division des affaires internes

La menace de l'hérésie est partout. Depuis la création de l'Alliance, la quête du Grand Voyage rencontre des ennemis apparaissant au sein même des troupes sensées combattre pour sa réalisation. C'est pourquoi les prophètes ont fondé la 6^{ème} division, l'Inquisition de l'Alliance, afin de surveiller les agissements de leurs armées. Les troupes faisant partie de cette division sont recrutés parmi les membres les plus zélés des autres divisions, et sont soumis à des épreuves physiques et mentales dont l'échec signifie la mort, ce qui donne au final une section d'élite impitoyable qui traque sans relâche les hérétiques où qu'ils se trouvent. Et bien que la nature même de leurs agissements leur attire la haine et la crainte des autres forces de l'Alliance, nul ne peut contester leur autorité, pas même les plus hauts membres du Grand Conseil.

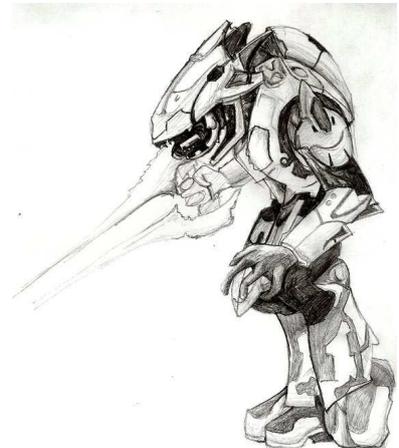


note : cette division est une création personnelle de notre équipe qui permet de donner de la profondeur à l'organisation militaire de l'Alliance et des opportunités scénaristiques intéressantes durant certaines aventures.

7^{ème} Division : division des troupes d'élite

Cette division est sans conteste la plus puissante de toutes. Ses membres sont tous des vétérans endurcis qui disposent du meilleur équipement possible et des armes les plus perfectionnées de ce côté de la galaxie. Ils ne sont envoyés que dans les missions les plus périlleuses, où la situation exige une puissance de feu et une force de frappe aussi meurtrière qu'implacable. En bref, ils sont la mort incarnée pour les ennemis de l'Alliance. Leur autorité sur les autres divisions de l'Alliance est sans borne, sauf en ce qui concerne la 6^{ème} division qui est sous les ordres et la responsabilité directe des prophètes.

De nombreux guerriers sangheilis des troupes d'élite sont des membres actuels du Grand Conseil ou d'anciens membres s'étant retirés de la politique pour se concentrer sur les combats. Faire partie de la 7^{ème} division est un honneur immense, l'aboutissement ultime dans la carrière de n'importe quel combattant de l'Alliance, qui donne aussitôt un pouvoir peut-être égalable sur le champ de bataille.



1.8. LES FORERUNNERS

« Quelle tragédie que nous découvriions ce trésor de vie seulement maintenant, à la fin de toute chose. Mais nous avons encore la chance de les sauver. La chose que nous avons construite sur ce monde n'influencera nullement leurs vies, mais peut-être qu'un jour il remplira à nouveau son rôle. Si le plan fonctionne et qu'ils sont sauvés, ce sera un monde merveilleux. »

« Mais si le plan échoue et que l'ennemi gagne, tout ceci restera une énigme pour toujours sans personne pour la résoudre. »

— dernière transmission du Didact à la Bibliothécaire

Les forerunners sont une très ancienne race extraterrestre ayant disparu de notre galaxie il y a plus de cent milliers d'année et que les races dirigeantes de l'Alliance covenant vénèrent comme des dieux. Même après des siècles de recherche des nombreuses reliques qu'ils ont laissé derrière eux, leur disparition reste un mystère encore irrésolu pour l'Alliance qui croit qu'ils ont transcendé le physique au travers des Halos pour devenir des divinités. De son côté, l'humanité possède une connaissance très incomplète des forerunners et qui n'est partagée que par les membres du SRN. Tout ce qui touche de près ou de loin aux forerunners est immédiatement classé top secret et n'est accessible qu'au personnel disposant des autorisations spéciales des services de renseignement.

1.8.1. Présentation des forerunners

Peu de choses sont connues à propos des forerunners. Les rares informations utilisables sont contenues dans des enregistrements et des gravures dispersées à travers les nombreuses installations qu'ils ont abandonné derrière eux en quittant cette galaxie. Certaines personnes suffisamment chanceuses ont eut l'occasion d'interroger un moniteur ou une intelligence forerunner ayant survécu jusqu'à nos jours, mais leurs messages restent fragmentaires ou incohérents et peut ne pas renfermée la vérité. Il est donc extrêmement difficile pour les diverses civilisations de notre galaxie d'apprendre ce qu'étaient réellement les forerunners et ce qu'ils sont devenus. Voici les seules informations dont nous sommes certains à l'heure actuelle :

Les forerunners étaient un peuple dont le développement technologique extrêmement rapide s'est appuyé sur les vestiges d'autres races déjà disparues à l'époque, et qu'ils nommaient les Précurseurs. La découverte progressive de ces vestiges leur avait permis de maîtriser les forces gravitationnelles, de fabriquer des matériaux ultra-dense quasi incassables et de voyager dans l'espace-temps avec une précision incroyable. Grâce à cette technologie, ils bâtirent un puissant empire dont les limites nous sont encore inconnues, et dont l'apogée se situe vers 150 000 ans avant notre ère. Mais les forerunners étaient également un peuple d'une grande sagesse. Ils se considéraient comme responsables de la survie des races moins avancées et c'est pourquoi il conçurent le Manteau, un plan galactique visant à régir les espèces peu évoluée.

Mais vers 100 000 ans avant notre ère, les forerunners rencontrèrent le Parasite pour la première fois sur la planète G617g, où cet ennemi effroyable infecta des civils sans défense et infiltra le système de défense planétaire des forerunners. Par la suite, le Parasite frappa plusieurs autres mondes habités et l'infestation se propagea. Bien que, au départ, il manquait quelque peu de cohésion, la horde de monstres était très largement supérieure en nombre : des millions d'horribles formes de combat étaient envoyées à l'assaut pour permettre d'assimiler les forerunners qui avaient été reconnues comme des êtres pouvant être parasité et utilisé pour propagé l'expansion. Des armes militaires à la puissance phénoménale furent utilisées comme dernier recours sur de nombreux champs de bataille, et souvent la flotte forerunner fut obligée de bombarder une planète ou subsistaient encore des civils ou des soldat de leur peuple, sacrifiant leurs vie pour contenir l'infestation. En d'autres endroit, les derniers résistants d'un monde à l'agonie enclenchaient eux-même des armes de destruction massive afin d'emporter leurs ennemis dans un suicide de masse.

Rapidement, le Parasite grandit et s'étendit à travers la Voie Lactée. En peu de temps, un Fossoyeur fut formé et le niveau de menace de la horde fut alors décuplé. Les forerunners comprirent que les tactiques navales standards et les affrontements au sol était quasiment sans effet et cherchèrent à développer de nouvelles stratégies. Ils commencèrent par envoyer des drones mécaniques au combat pour effectuer des attaques chirurgicales contre le Parasite. Peu après, les commandants de la flotte forerunners considérèrent qu'ils pourraient contenir plus efficacement l'infection en provoquant l'explosion des étoiles des systèmes solaires contaminés. Mais malgré ces stratégies désespérées, les forerunners comprirent que le seul moyen de détruire le Parasite était de l'affamer. Et pour cela, ils devaient donc se résigner à éliminer toute vie dans la galaxie.

Dans ce but, ils construisirent sept gigantesques installations en forme d'anneaux, connus aujourd'hui sous le nom de des Halos, qui furent dispersés à travers la galaxie. Ces anneaux-mondes étaient les armes les plus puissantes qu'aient jamais fabriqué les forerunners : ils sont capables d'envoyer une onde de fréquence harmonique qui détruit systématiquement certaines cellules nerveuses étant à la base de toute vie intelligente. Leur rayon d'action recouvre presque l'ensemble de la galaxie, mais les forerunners s'étaient assurés de disposer d'un moyen d'être protégés des Halos lorsqu'ils devaient les activés. D'abord, ils construisirent plusieurs monde-boucliers, des planètes artificielles dont le cœur renfermait une sphère de Dyson, une bulle de sous-espace englobant un micro-espace compressés. Ces sphères possèdent un diamètres de seulement quelques mètres depuis l'extérieur, mais l'intérieur contient un espace si grand qu'il peut contenir un système solaire complet. Un espace complètement à l'abris de l'effet destructeur des Halos.

En plus de ces mondes-boucliers, les forerunners avaient construit une installation encore plus colossale : l'Arche. Située en dehors de la galaxie et du rayon d'action des Halos, cette installation avait le pouvoir d'activer tous les Halos simultanément afin de nettoyer la Voie Lactée de toute vie pouvant nourrir le Parasite. Mais les forerunners ne voulaient pas provoquer la disparition de tant d'espèces et de peuples, car c'était en contradiction avec le principe du Manteau. C'est pourquoi ils enlevèrent de vastes échantillons de toutes les espèces existantes à l'époque afin de les mettre à l'abri sur l'Arche et à l'intérieur des mondes-boucliers. Afin de permettre des transferts rapides vers l'Arche, plusieurs portails furent construits sur diverses planètes de la galaxie. Ces portails pouvaient être activés grâce à d'énormes vaisseaux-clés forerunners afin de créer un tunnel dans le sous-espace reliant directement à l'Arche.

Mais alors que ce plan titanesque pour la survie des espèces se mettait en place, une tragédie amoureuse vint bouleverser les événements : le devoir d'activation des Halos lorsque le temps serait venu avait été confié au Didacte, une personne très importante du peuple forerunner et un puissant commandant militaire. Or, il était épris de la Bibliothécaire, une forerunner dont le rôle était de collecter les espèces et de les envoyer vers l'Arche au travers des portails. Mais la recherche de la Bibliothécaire envoya celle-ci en-dehors de la sphère de Maginot jusqu'à un monde connu plus tard sous le nom de la Terre. Elle y découvrit un véritable Eden naturel où était en train de se développer la race des humains, qu'elle prit en très grande estime. Elle les considérait comme spéciales par rapport à toutes les autres espèces rencontrées jusque là, et était prête à se sacrifier pour s'assurer qu'ils survivraient à cette terrible guerre. Elle fit construire un portail sur la planète des humains et les envoya sur l'Arche mais resta sur ce monde afin de condamner le portail et de bâtir une montagne par-dessus pour le dissimuler, afin de s'assurer que le Parasite ne pourrait pas l'utiliser. Mais ce faisant, elle se retrouva sans aucun moyen de retour vers son peuple.

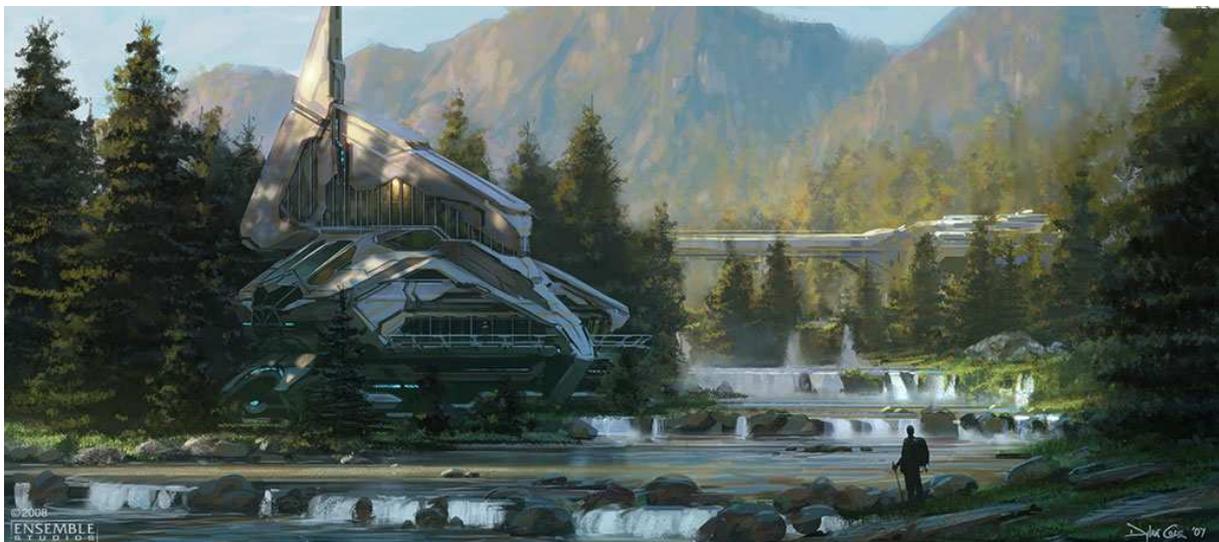
Le Didacte se refusa à abandonner sa bien-aimée à son sort et décida de tenter une dernière action militaire massive pour la sauver. Dans ce but, il fit construire Mendicant Bias, une intelligence artificielle pleinement consciente et aux capacités de réflexion illimitées et lui donna le commandement de la flotte forerunner avec comme objectif de détruire le Fossoyeur, la méga-entité qui dirigeait la horde du Parasite. Mais cette monstruosité parvint à retourner l'IA contre ses créateurs et une grande partie de la flotte fut détruite lorsque Mendicant Bias trahit ses créateurs et permit au Parasite de pénétrer la sphère de Maginot pour attaquer le cœur de l'empire forerunner. La décision d'activer les Halos fut alors prise, mais le temps manquait pour effectuer les dernières préparations.

Face à cette catastrophe, les forerunners conçurent une seconde intelligence artificielle de la même puissance que Mendicant Bias mais aux capacités de réflexion limitées et des programmes de sécurité interne ne lui donnant qu'un seul but profond : stopper Mendicant Bias et la propagation du Parasite. Cette nouvelle IA fut nommée Offensive Bias. L'affrontement entre la flotte forerunner et les innombrables vaisseaux parasités ne fut qu'un moyen de donner le temps au Didacte d'atteindre l'Arche et d'activer les Halos, sacrifiant ainsi tous les soldats forerunners qui affrontaient le Parasite à ce moment, ainsi que la Bibliothécaire restée sur la Terre. Cela donna l'avantage à Offensive Bias qui avait pris personnellement le contrôle de tous les vaisseaux de sa flotte, contrairement à Mendicant Bias qui s'était retrouvé en nette infériorité numérique avec quelques vaisseaux sous son contrôle et une multitude de bâtiments de guerre vidés de leur équipage. La victoire d'Offensive Bias fut complète et Mendicant Bias fut capturé, démantelé en plusieurs fragments et envoyé sur l'Arche par des vaisseaux-clés. Malheureusement, il semblerait que l'un de ces vaisseaux ait été perdu, tout comme le fragment qu'il transportait, avant d'être redécouvert par la race des san'shyuums plusieurs dizaines de milliers d'années plus tard...

Après l'activation des Halos, les forerunners renvoyèrent les espèces qu'ils avaient collectées jusque là sur leurs mondes d'origine, puis quittèrent la Voie Lactée pour une destination inconnue. Pour protéger les restes de leur empire, il ne reste plus aujourd'hui que des drones sentinelles gérés par des moniteurs, des intelligences artificielles de haut niveau mais complètement emprisonnées par de nombreux protocoles de sécurité. Ces gardiens éternels ont pour tâche de surveiller les restes de l'empire forerunner et de s'assurer que les échantillons du Parasite conservés sur certaines installations ne puissent jamais représenter la moindre menace.

Mais avant de partir, le Didacte implanta un protocole particulièrement important dans tous les systèmes informatiques des diverses installations de son empire : désormais, les humains portaient le titre de Dépositaires et étaient reconnus comme les dignes héritiers des forerunners, faisant d'eux les seuls êtres capables d'activer les installations les plus importantes, et principalement les Halos si jamais le Parasite venait à réapparaître.

Depuis le départ des forerunners, aucune transmission de leur part n'a jamais été reçue. De ce fait, leur destin reste un mystère total.



1.9. LE PARASITE

« *Je suis le monument de tous vos péchés !* »

— Fossoyeur de Halo-05

Le Parasite est un fléau organique hyper-agressif qui est apparu dans notre galaxie durant le règne des forerunners et qui a manqué d'exterminer cette race que sa technologie rendait cependant toute puissante. Mais même après sa défaite contre cette civilisation aujourd'hui disparue, la menace qu'il fait peser sur l'univers est encore présente car des spécimens du Parasite ont été gardés en observation à l'intérieur de diverses installations forerunners. Du fait de sa quête perpétuelle de nouvelles reliques, l'Alliance covenante s'est déjà retrouvé face au Parasite en plusieurs occasions et connaît parfaitement l'ampleur du danger qu'il représente, chaque rencontre étant payé au prix d'innombrables vies pour l'empêcher de se répandre à nouveau.

Mais l'humanité ne possède pas les mêmes connaissances concernant cet ennemi implacable et semble même ignorer totalement son existence. Cela peut s'expliquer soit parce qu'aucune des installations découvertes par le SRN jusqu'à ce jour ne renfermait de spécimens du Parasite, soit parce que cette information est classée au-dessus de top-secret. La première rencontre officielle connue entre l'humanité et le Parasite se situe en 2531 lorsque le destroyer de combat *Spirit of Fire* poursuivit un vaisseau de l'Alliance jusqu'à une planète infestée. Malheureusement, le *Spirit of Fire* n'est jamais revenu dans l'espace du CSNU pour faire part de sa terrible découverte. L'existence du Parasite ne fut reconnue officiellement qu'en 2525 lorsque le spartan John-117 apporta des preuves irréfutables après son célèbre affrontement contre l'Alliance sur l'installation Halo-04.

1.9.1. Présentation du Parasite

Le Parasite est apparu pour la première fois dans notre galaxie il y a plus de cent mille ans, alors que les forerunners régnaient encore sur la grande majorité de la Voie Lactée. Cette forme de vie monstrueuse et extrêmement vorace est venue d'une autre galaxie à bord de vaisseau d'une autre civilisation qu'elle avait englouti auparavant et qu'elle a ensuite utilisé pour traverser le vide interstellaire. Cette menace était innombrable. La seule chose à laquelle elle répondait était une faim sans limite qui lui ordonnait de consommer toute forme de vie à sa portée.

Le seul peuple capable de se défendre contre le Parasite à cette époque était celui des forerunners qui mirent en place la sphère de Maginot afin de protéger le cœur de leur empire contre la horde ainsi que quelques-unes des races dont ils voulaient assurer la survie. Pendant longtemps, le Parasite et les forerunners s'affrontèrent sur d'innombrables champs de batailles qui furent tous au final transformés en rocs stériles. Cette guerre prit cependant une nouvelle dimension lorsqu'une intelligence artificielle nommée Mendicant Bias fut employée pour diriger les flottes forerunners et affronter le Parasite. Il s'agissait de l'intelligence artificielle la plus évoluée que ce peuple ait jamais conçue et ne possédait aucun conditionnement particulier qui aurait limité ses capacités, ce qui en faisait une entité informatique pleinement consciente.

Alors que Mendicant Bias était sur le point d'attaquer, le Fossoyeur qui contrôlait la horde du Parasite lui offrit de parlementer, et l'intelligence vit là une opportunité d'en apprendre plus sur son ennemi. Mendicant Bias et le Fossoyeur dialoguèrent pendant quarante-trois ans et l'intelligence artificielle envoyait périodiquement les enregistrements de leur discussion à ses maîtres forerunner. Mais peu à peu, le Fossoyeur parvint à faire douter Mendicant Bias de sa mission de destruction du Parasite et finit par le rallier à sa cause. Les forerunners ne s'attendaient absolument pas à cela, croyant que la programmation originelle de l'IA ferait en sorte qu'il poursuive sa mission quoi qu'il arrive, cependant l'éloignement entre Mendicant Bias et ses créateurs permit au doute de s'installer dans les pensées de l'entité informatique. Un doute que le Fossoyeur utilisa à son profit.

Il lui dit que le concept du Manteau forerunner était un moyen pour ce peuple orgueilleux de s'assurer qu'aucune race ne menacerait leur pouvoir en les dirigeant dans une impasse biologique. Il lui affirma que c'était aux être supérieurs tels que eux que revenait le devoir de décider de l'évolution de toutes les races de la galaxie. Mendicant Bias devint corrompue et assura le rôle de bras droit du Fossoyeur. Utilisant ses connaissances des mécanismes de défense forerunner, perça la sphère de Maginot et menaça l'empire même de ses créateurs.

Il se heurta à Offensive Bias, une IA semblable à lui mais limité par d'importants protocoles de sécurité s'assurant qu'il remplirait son rôle. Le combat entre les deux entités permit aux forerunners de préparer l'activation des Halos, mais Mendicant Bias était certains qu'ils ne se sacrifieraient pas pour détruire le Parasite. Ce fut son erreur : les Halos furent activés avant qu'il ne puissent interrompre le processus et le Parasite fut vaincu.

Il ne disparut pas complètement, malgré cela. Les forerunners savaient que, cette menace venant d'en dehors de la Voie Lactée, ils auraient à affronter une nouvelle fois un jour ou l'autre. Des échantillons du Parasite avaient été maintenu en dormance sur plusieurs installations de recherches dans l'espoir de trouver un meilleur moyen de le combattre. Mais avec le temps, les systèmes de confinement finirent par être brisés et le Parasite fut à nouveau relâché sur une galaxie qui a depuis longtemps oublié la menace qu'il représente.

1.9.2. Evolution du Parasite

Tout comme une race évolue progressivement pour devenir un organisme plus perfectionné, le Parasite passe par plusieurs stades d'évolution qui représente son niveau de menace pour les autres espèces. Ces différents stades peuvent mettre plus ou moins de temps à se succéder selon la quantité de biomasse qui se trouve à portée, mais tous son inévitables tant que le Parasite continue son expansion.

1. **Le stade Sauvage** : Ce stade est le plus primaire qui existe. Il est initié par les formes d'infection qui créent un premier cycle de reproduction en infiltrant des formes de vie évoluées qui se transforment ensuite en formes porteuses créant elle-même des formes d'infection. A ce stade, les différentes créatures du Parasites pensent de façon individuelle et communiquent au moyen de phéromones, un mécanisme assez efficace mais plutôt lent et très limité, que ce soit en termes de distance ou de complexité communicative. Le but principal de ce stade est de consommer suffisamment de biomasse et de créatures intelligente pour provoquer la formation d'un proto-Fossoyeur.

2. **Le stade Coordonné** : ce stade débute dès la naissance d'un proto-Fossoyeur dont la capacité de communication par télépathie plus ou moins limitée permet une meilleure coordination des actions de la horde du Parasite. Cela rend le Parasite infiniment plus dangereux que durant le stade Sauvage, et à moins d'éliminer le proto-Fossoyeur ou le Fossoyeur qui dirige la horde, il est pratiquement impossible de contenir l'infestation. Ce stade d'évolution possède deux buts principaux : transformer le proto-Fossoyeur en véritable Fossoyeur capable de diriger la horde à un niveau inimaginable et trouver un moyen de voyager dans l'espace pour atteindre d'autres systèmes stellaires et poursuivre l'expansion de la horde.

3. **Le stade Interstellaire** : comme l'indique son nom, ce stade indique que le Parasite a trouvé un moyen de voyager d'un système stellaire à un autre en utilisant des vaisseaux d'une race assimilée. La menace que représente le Parasite grandit alors infiniment plus car il devient quasiment impossible de le confiner dans un espace défini comme cela était possible lorsque la horde était limitée à la surface d'une planète ou d'un unique système stellaire. Les capacités offensives du Parasite augmentent également de façon exponentielle par le fait qu'il peut désormais frapper presque n'importe où et assimiler une quantité de biomasse nettement plus colossale. Si jamais ce stade est atteint lors d'une infestation, les chances de détruire la menace deviennent quasi nulle. Le seul moyen actuellement connu de s'assurer que le Parasite soit détruit est d'activer les Halos forerunners.

4. **Le stade Intergalactique** : ce stade n'a encore jamais été observé, si ce n'est peut-être par les forerunners eux-mêmes lorsque le Parasite apparut pour la première fois dans notre galaxie. Il permet à la horde, lorsque la galaxie dans laquelle elle se trouve a été vidée de toute biomasse, de poursuivre son expansion à travers d'autres galaxies encore non infestées. Du fait que, à notre connaissance, seuls les forerunners avaient la possibilité de voyager d'une galaxie à l'autre, il est extrêmement inquiétant de savoir que la menace du Parasite peut surgir du vide interstellaire à tout moment et débiter une nouvelle infestation galactique dans la Voie Lactée. C'est peut-être pour cela que les forerunners sont partis : afin de trouver la galaxie d'où est venu le Parasite et de le détruire à la source. Mais cela reste une simple supposition.



(glyphe utilisée par les Forerunners pour symboliser le Fossoyeur)

PARTIE 2 :

LES RÈGLES DE JEU

« *Si vous ne savez pas bouger et tuer en silence, vous n'avez rien à faire dans mon unité* »

sergent Harris Jorung,
chef du peloton de reconnaissance « les tueurs d'ombres »

Maintenant que vous vous sentez un peu plus à l'aise dans l'univers de Halo, nous allons vous enseigner les règles du jeu de rôle *Halo : Héros et Hérétiques* qui vous permettront de vivre des aventures passionnantes dans cet univers de science-fiction.

Tout d'abord, ne soyez pas effrayé par la quantité ou la complexité des informations que vous allez devoir digérer à la lecture de ces règles, car vous n'êtes pas obligé de tout retenir parfaitement avant de vous lancer dans une partie de jeu. L'apprentissage de ces règles se poursuivra durant vos premières aventures au fur et à mesure que vous serez confronté à des situations qui mettront en application les différentes règles de ce jeu et vous apprendrez nettement plus vite par l'expérience pratique sur le terrain que par la simple lecture de ce livre. De plus, vous pourrez toujours relire durant vos parties de jeu les chapitres de ce livres qui vous posent problème afin de vérifier une informations ou savoir comment réagir à telle ou telle situation.

A moins que vous n'ayez à endosser le rôle du maître de jeu, vous n'aurez jamais besoin de connaître par cœur les règles décrites dans les chapitres suivants. Et même si vous devenez maître de jeu, il y aura forcément de nombreuses choses que vous ne pourrez pas retenir et vous devrez inmanquablement revenir à ce livre lors de certaines circonstances particulières invoquant une règle spéciale. C'est pourquoi il est indispensable que vous gardiez toujours un ou même plusieurs exemplaires de ce livre à portée de la main pendant que vous jouerez.

Si c'est la première fois que vous lisez ce document, nous vous conseillons de ne pas essayer de le lire complètement en une seule fois et plutôt de lire un chapitre ou deux par jour afin d'assimiler plus facilement les différentes règles de jeu. Une lecture trop rapide risquerait de vous embrouiller l'esprit lors du moment critique de la création de votre personnage qui constitue la quatrième partie de ce livre. Essayez donc de ne pas vous précipiter de manière à profiter pleinement de ce système de jeu de rôle.



2.1. INTRODUCTION AU JEU DE ROLE HALO

« *Aucun individu ne peut paraître important face à l'infini de l'univers...* »

— saint prophète de la Pitié

Que vous choisissiez de protéger l'Humanité en servant les armées du CSNU ou d'asservir toute race dans la galaxie auprès des légions de l'Alliance, vous allez devoir accomplir des missions particulièrement risquées durant lesquels vous ferez face à des dangers aussi innombrables que mortels. Cela ne sera pas chose facile, mais heureusement vous n'êtes pas n'importe qui au sein de votre faction : vous êtes un héros, un combattant qui sort de l'ordinaire et qui se sent à sa place au milieu des combats. Entouré par d'autres spécimens à la vie dure, les missions suicides pourront alors commencer à paraître réalisables, et si vous réfléchissez bien à ce que vous faite, vous pourrez alors y survivre.

Mais pour cela, vous devez d'abord savoir ce que vous pouvez faire et comment le faire.

2.1.1. La première de toutes les règles

Avant de vous lancer dans une aventure avec vos amis, il est important que vous compreniez que tout ceci n'est qu'un simple jeu. Nous savons combien il peut être frustrant de voir son personnage se faire massacrer par un sangheili avec épée plasma ou être pulvérisé par un tir d'artillerie, mais cela ne doit pas vous éloigner du premier principe de *Halo : Héros et Hérétiques*, à savoir le fun. Vous êtes rassemblés ensemble pour jouer et pour vous faire plaisir, alors ne gâchez pas ce bon moment en râlant dès que l'infortune vous tombe sur le coin de la gueule, parce que les choses pourront finir par s'arranger (souvent grâce à un coup de pouce du MJ).

De plus, nous avons conçu les règles de ce jeu de façon à ce que vos personnage ne meurent quasiment jamais et soient seulement mis hors de combat. Cela vous permet de toujours reprendre l'aventure une fois que vos amis auront neutralisé ce qui vous a mis à terre (s'ils y arrivent, bien entendu) et qu'ils vous auront appliqué les soins nécessaires. En gros, ce système fonctionne un peu de la même façon que le mode coopération des jeux vidéos Halo : la seule possibilité pour que l'aventure s'arrête avant la fin, c'est que tous les héros du groupe soient mis hors de combat (et même là, le MJ peut toujours trouver un moyen pour vous sauver la mise). Alors soyez cools et détendus, réfléchissez bien à ce que vous faites et profitez de la parcelle d'existence que nous vous offrons dans votre univers favori.

2.1.2. Les mises à jour et règles maison

Bien entendu, nous ne prétendons pas avoir conçu ici les règles parfaites pour le jeu de rôle dans l'univers de Halo, seulement un standard assez complet et efficace pour être suivi par la majorité des joueurs. C'est pourquoi au fur et à mesure que *Halo : Héros et Hérétiques* s'étendra, ses règles et son catalogue de missions officielles disponibles évolueront. Cela signifie donc que de nouvelles versions des livres de règles seront créées de temps à autre pour améliorer ou étendre le domaine d'action de ce jeu. Restez donc attentifs pour connaître les dernières mises à jours publiées par notre équipe.

Et dans le cas où certaines règles contenues dans ces ouvrages ne conviennent pas totalement à votre manière de jouer, vous pouvez toujours décider de les modifier à votre convenance. Vous pouvez décider d'ignorer certaines règles, car nous comprenons parfaitement qu'il est assez dur d'essayer de toutes les respecter et que cela peut parfois ralentir l'avancée de vos aventures. Dans ce genre de situation, c'est principalement le MJ qui devra déterminer comment vous devez jouer et c'est également lui qui établira les éventuelles nouvelles règles qui seront mieux adaptées à votre style de jeu. Il faut seulement que ces règles ne soient pas trop en votre faveur ou en votre défaveur afin que l'expérience reste fun. Une aventure où les héros accèdent sans difficulté à tout le meilleur matériel disponible n'a aucun intérêt. Comme le dit le dicton : « *à vaincre sans péril, on triomphe sans gloire* ».

2.1.3. Note sur le respect de l'histoire originelle de Halo

Halo : Héros et Hérétiques est un travail de fan initié par Jack-115 et Rei-114 qui ont ensuite fondé *Reclaimers Studios* pour donner à ce jeu la dimension qui est la sienne aujourd'hui. Le but était de donner aux autres fans de Halo un moyen de s'immerger dans cet univers et de s'y créer une histoire personnelle passionnante. Nous n'avons en aucun cas cherché à faire du tort à *Bungie Studios* ou toute autre entité impliquée dans la licence Halo, mais plutôt à développer la communauté des fans en l'ouvrant à une nouvelle dimension de cet univers où l'imagination possède la plus grande part, car elle n'a aucune limite.

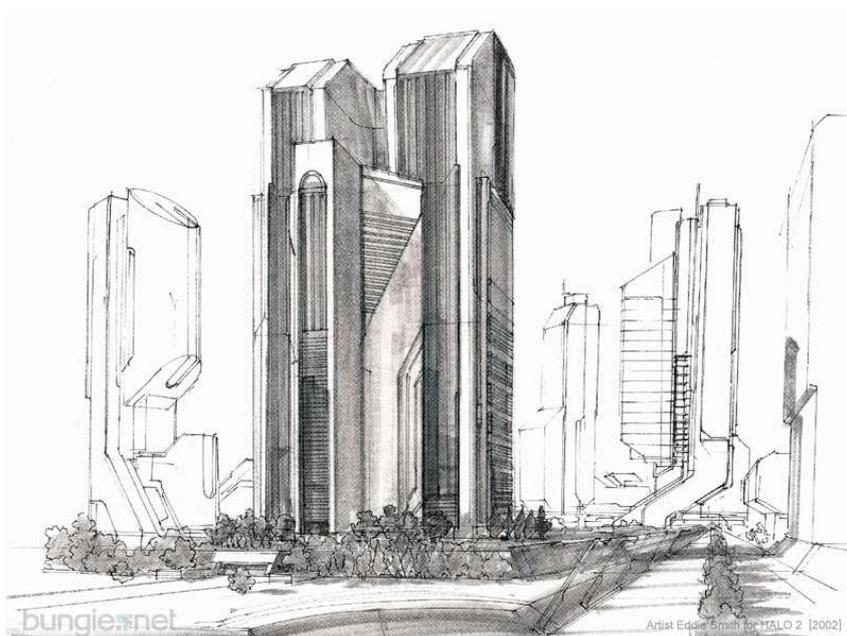
Mais afin de donner le maximum d'intérêt à ce jeu, certaines des aventures conçues pour celui-ci entrent en contradiction plus ou moins directe avec l'histoire officielle de Halo telle qu'elle a été créée par les studios *Bungie* et les écrivains des romans. Ces contradictions peuvent être la découverte d'artefacts forerunners, une bataille contre le Parasite, ou l'apparition d'équipements pas forcément existants à la date de l'aventure. Nous avons fait de notre mieux pour ne pas trop dévier de la réalité officielle, et donc vous ne vous trouverez sans doute jamais dans une situation qui va totalement à son encontre. Par exemple, vous ne ferez jamais exploser la cité-sainte de Grande Bonté qui participerait par hasard à la bataille de Reach. Mais vous devez quand même savoir que certaines choses ne seront pas totalement en accord avec l'histoire officielle de Halo, de façon à introduire un peu de fun dans les aventures et vous faire passer de bons moments.

Il est donc important que vous compreniez qu'aucune des aventures auxquelles vos personnages participeront ne se seront considérées comme s'étant réellement déroulées dans l'univers officiel de Halo. Ce ne sont que des imaginations de passionnés, des fanstories interactives pouvant être réalisées par n'importe qui.

2.1.4. Jouer sur table ou sur forum

La façon la plus simple et la plus efficace de jouer à *Halo : Héros et Hérétiques* est bien évidemment de réussir à rassembler un petit groupe de trois à quatre joueurs et un maître de jeu autour d'une table. La liberté et la proximité dont vous disposez dans ce genre de situation est parfaitement adaptée pour faire du jeu de rôle, tant que vous avez le matériel nécessaire pour cela.

Mais vous devez savoir qu'à l'origine, *Halo : Héros et Hérétiques* fut conçu pour être joué sur le forum de *Halo-RP Adventure*, dont la structure a été spécialement adaptée pour cela et dont l'architecture d'encadrement a été convenablement étudiée pour y accueillir des parties. C'est un moyen très efficace de trouver d'autres joueurs si vous n'avez aucun fan de Halo sous la main. Par contre, il est fortement conseillé de jouer avec des personnes dont vous êtes certains de la participation afin que l'aventure ne soit pas ralentie à cause de participants absents. Pour de plus amples informations, rendez-vous sur le forum de *Halo-RP-Adventure*.



2.2. LES TESTS

« *Même avec tous les éléments de votre côté, il existe toujours un moyen pour que ça foire...* »

— sergent-instructeur James Egearl

Un jeu de rôle est basé sur le fait que la seule chose qu'un joueur maîtrise, c'est le personnage qu'il a créé. Il n'écrit pas une histoire par lui-même en utilisant sa seule imagination pour modifier les éléments entourant son avatar, mais c'est l'histoire qui se forme autour de lui et il doit alors l'affronter du mieux qu'il peut. C'est là que le hasard intervient au travers des tests.

2.2.1. Les caractéristiques des personnages

Qu'ils s'agissent de PJ (Personnages de Joueur) ou de PNJ (Personnages Non-Joueur) gérés par le MJ, toutes les créatures intervenant dans une aventure possèdent des caractéristiques qui leur sont propres. Ces caractéristiques représentent les aptitudes d'un individu dans la plupart des domaines physiques et mentaux, et donc son efficacité à accomplir certaines actions. Elles sont toutes graduées sur une échelle de 0 à 100 afin de permettre de grandes différences de profils entre chaque races de l'univers de Halo. En voici la liste complète :

Agilité (A) : Pour des raisons de simplicité, cette caractéristique représente à la fois la rapidité de réaction du personnage et sa rapidité de mouvement, bien que ces deux paramètres ne soient pas toujours liés dans la réalité.

Capacité de Combat (CC) : Quelle que soit la façon dont vous combattez au corps à corps, c'est votre Capacité de Combat qui détermine votre habileté dans ce domaine et qui gère donc la plupart des actions dans ce genre d'affrontement.

Capacité de Tir (CT) : Il s'agit de la précision de votre personnage lorsqu'il utilise des armes de tirs, quelles qu'elles soient. Cette caractéristique gère également les lances d'objets comme les grenades ou d'autres projectiles.

Endurance (E) : L'endurance détermine si un personnage est fragile ou robuste, s'il récupère rapidement de ses blessures ou non, ainsi que sa résistance aux maladies et environnements hostiles ou toxiques.

Force (F) : Cette caractéristique représente la puissance musculaire du personnage, et gère tous les tests d'aptitudes concernant la force physique pure.

Force Mentale (FM) : La guerre ne se joue pas uniquement au niveau des muscles et des perceptions, mais également sur la capacité à endurer certaines horreurs et situations traumatisantes. Les soldats qui ont une trop faible Force Mentale ont tendance à paniquer facilement lorsqu'ils se sentent en danger.

Intelligence (Int) : Parfois votre personnage aura besoin de faire fonctionner sa matière grise pour se sortir d'une situation épineuse. Cette caractéristique reflète donc ses capacités de réflexions et son aptitude à trouver des idées adaptées à la situation ou à effectuer des opérations impliquant des connaissances élevées (réparation, cryptage, piratage, etc...).

Perception (Per) : Cette caractéristique représente l'acuité de vos cinq sens qui vous permettent de percevoir les éléments qui vous entourent. Qu'il s'agisse d'un indice laissé au sol, d'un ennemi dissimulé dans les hautes herbes ou d'un rocher sur le point de vous tomber dessus, c'est votre perception qui détermine si vous le détectez ou non.

Sociabilité (Soc) : Peut-être la caractéristique qui semble la moins utile, c'est cependant elle qui permet à votre personnage d'interagir avec les autres personnages qu'il rencontre afin de les amadouer, les apaiser ou les tromper. Ces interactions peuvent être beaucoup plus utiles qu'on ne le croit lorsqu'elle sont bien employées.

Commandement (Com) : Cette caractéristique représente le niveau d'accréditation du personnage au sein de son armée et son autorité sur le terrain. Pour le CSNU, sa valeur ne dépend que du grade, mais au sein de l'Alliance, elle dépend également de la race du personnage.

2.2.2. Les tests de caractéristiques

Au cours de vos aventures, au travers du personnage que vous allez vous créer dans l'univers de Halo, vous allez parcourir ce même univers et y accomplir des faits remarquables qui feront de vous un héros ou un hérétique. Mais cela ne se fera pas facilement et vous devrez souvent faire face à des difficultés inattendues, des obstacles impressionnants et des ennemis redoutables. *Halo : Héros et Hérétiques* est basé sur un système qui permet de déterminer si votre personnage parvient à surmonter ou non ces difficultés pour atteindre son but. Ce système est fondé sur le principe des **tests**.

Dès que vous tentez d'accomplir une action n'étant pas évidente à réaliser, vous devez effectuer ce que nous appelons un test, qui sert à déterminer si cette action est réussie ou ratée. Un test s'effectue en lançant deux dés à dix faces, qu'ici nous appellerons plus communément des **D10**. Choisissez-en un qui représentera le chiffre des « dizaines », et un autre qui donnera le chiffre des « unités », puis lancez-les et combinez les deux résultats pour obtenir un chiffre entre 0 et 99. De préférence, essayez d'avoir sous la main deux dés de couleurs différentes pour mieux les différencier.

Le résultat que vous obtenez doit ensuite être comparé à la caractéristique de votre personnage qui décrit le mieux l'action que vous tentez d'accomplir. Si votre résultat est inférieur à la valeur de cette caractéristique, l'action est réussie, tandis que si votre résultat est supérieur à cette même caractéristique, l'action est ratée.

Exemple : James, un caporal des marines du CSNU, tente de tirer sur une cible d'entraînement situé à une distance moyenne devant lui. Cette action nécessite un test de Capacité de Tir, une caractéristique dans laquelle James possède 40 points. James lance donc 2D10. Le dés des dizaines donne 2 et le dés des unités 3. Le résultat est donc 23, ce qui est inférieur à la valeur de sa Capacité de Tir et son tir touche donc la cible.

2.2.3. Les tests de compétences

Les compétences sont une représentation directe du savoir que possède un personnage et des actions qu'il est capable d'entreprendre sans difficulté particulière. Elles sont extrêmement importantes car elles vous permettent de savoir ce que tel personnage peut ou ne peut pas faire et avec quelle facilité ou difficulté.

UTILISATION DES COMPÉTENCES

Lorsque vous créez votre personnage, vous débutez avec une liste de compétences de départ qui dépend de la race et/ou du plan de carrière choisi pour ce personnage. Ces compétences représentent tout ce que vous avez appris durant votre vie avant de rejoindre l'armée du CSNU ou de l'Alliance. Au fil du temps et en accomplissant des actions remarquables, vous allez gagner des points d'expérience qui vous permettront d'acheter de nouvelles compétences ou d'améliorer celles que vous possédez déjà.

En effet, certaines compétences peuvent être améliorées afin de représenter le fait que votre personnage devient plus doué pour telle ou telle type d'action. Ainsi, il vous sera parfois proposé dans votre plan de carrière d'améliorer jusqu'à deux fois une compétence précise, vous octroyant ainsi un bonus de +10, puis de +20 pour tous vos tests faisant appel à cette compétence.

Chaque compétence est liée à une caractéristique précise, comme par exemple la *Force* pour la compétence *Escalade*. Mais lorsque vous effectuez une action qui nécessite une compétence particulière pour être accomplie, vous n'effectuez pas un test de caractéristique mais un test de compétence. Dans notre exemple, si un personnage entreprend de gravir une falaise, il effectue un test d'Escalade, ce qui correspond à tester sa caractéristique de Force mais en ajoutant les éventuels bonus qu'il a reçus en améliorant sa compétence d'Escalade.

COMPÉTENCES DE BASE ET AVANCÉES :

Les compétences sont divisées en deux catégories, les compétences de base et les compétences avancées :

Les compétences de base : ce sont les compétences qui sont le plus communément utilisées parmi la population des diverses civilisations de l'univers de Halo, ce qui fait que n'importe qui en maîtrise les rudiments. Ainsi, vous pouvez effectuer un test de compétence de base même si vous ne possédez pas celle-ci. On considère que vous vous appuyez sur des facultés innées et non sur une véritable formation. Vous effectuez alors un test de compétence normal mais en divisant votre caractéristique par deux arrondi à l'entier inférieur.

Les compétences avancées : ces compétences sont tellement évoluées et reposent sur des notions tellement complexes qu'elles nécessitent un entraînement rigoureux pour être maîtrisées correctement. De ce fait, si vous ne possédez pas une compétence avancée, vous ne pouvez pas tenter de l'utiliser. Par exemple, même si votre valeur d'Intelligence crève le plafond, vous ne pourrez jamais parvenir à calculer une trajectoire de saut dans le Sous-Espace sans un minimum d'entraînement.

DESCRIPTION DES COMPÉTENCES :

ACROBATIE (Agilité/ avancée) :

Cette compétence regroupe toute une variété de techniques hors d'atteinte pour les individus moins souples. Elle élargie l'éventail de possibilités des mouvements qui s'offrent à vous, qu'il s'agisse de culbute, de cabriole ou de saut particulièrement périlleux.

On utilise donc cette compétence principalement pour exécuter des acrobaties spectaculaires requièrent une habileté au-dessus de la moyenne. La difficulté dépend de l'action entreprise : plus la manœuvre est compliquée (comme sauter par-dessus un groupe de grognards pour s'accrocher aux patins d'atterrissage d'une navette Pélican en train de décoller) et plus la difficulté est élevée, ce qui définit le malus éventuel que peut vous attribuer le MJ. De la même manière, plus vous obtenez de degrés de réussite sur votre test de compétence, plus l'acrobatie réalisée est impressionnante visuellement.

Cette compétence vous donne accès à deux actions particulières :

Désengagement : vous pouvez tenter un test d'Acrobatie afin d'empêcher l'ennemi de vous retenir au corps à corps si vous désirez rompre le combat. Ceci est considéré comme une action diverse.

Sauts : désormais, vous pouvez effectuer un test d'Acrobatie au lieu d'un test d'Agilité ou de Force pour effectuer vos sauts.

ASSASSINAT (Agilité/ base) :

Cette compétence regroupe toutes les techniques permettant de tuer en silence un ennemi qui ne vous a pas repérer alors que vous vous glissiez discrètement dans son dos. Si par chance votre personnage se trouve tout près d'un ennemi qui ne l'a pas repérer, il peut tenter une action d'assassinat contre ce même ennemi. Pour cela, vous devez effectuer un test d'Assassinat opposé à la Vigilance de votre adversaire et disposer d'un moyen efficace pour tuer votre cible sur le coup (couteau de combat, épée énergétique, corde à piano, etc.). Si vous souhaitez également qu'un assassinat soit sans bruit et n'attire pas l'attention des autres ennemis éventuellement à proximité, vous devez obtenir au moins un degrés de réussite.

ASTRO-LARGAGE (Endurance/ base) :

Il ne suffit pas d'être endurant pour savoir résister efficacement aux violent procédé de largage par nacelles individuelles. Cette compétence donne accès aux diverses techniques utilisées par les forces spéciales pour limiter les effets de ce type de largage afin d'être au maximum de leurs capacités lorsqu'ils touchent le sol.

ASTRO-NAVIGATION (Intelligence/ avancée) :

Cette compétence couvre tout ce qui concerne le pilotage des vaisseaux spatiaux, incluant les techniques de calculs de trajectoires, les manœuvres de déplacement standards et la navigation dans le Sous-Espace.

BARATIN (Sociabilité/ base) :

Vous effectuez un test de baratin lorsque vous cherchez à gagner du temps, à distraire ou embrouiller quelqu'un en lui racontant absolument n'importe quoi, en enchaînant un grand nombre de paroles et d'absurdités. Un test de Baratin est toujours opposé à la Force Mentale ou à la compétence Psychologie de votre cible, qui peut parfaitement être un ennemi du moment qu'il a les moyens de vous entendre et de vous comprendre. Un test de Baratin est considéré comme une action diverse.

Si vous remportez ce test opposé, votre cible est distraite par vos propos et ne fait strictement rien pendant 1 round, se contentant de vous regarder d'un air curieux ou sidéré en se demanda si vous êtes fou, téméraire ou les deux à la fois. Si vous ratez ce test opposé, votre tentative échoue et votre cible peut agir normalement.

Cependant, les personnages non joueurs ne sont pas affectés par votre baratin s'ils sont en danger ou s'il est évident qu'on s'apprête à leur nuire. Et bien évidemment, le Parasite est immunisé au baratin.

CHARISME (Sociabilité/ base) :

Cette compétence représente votre capacité à vous faire des amis ou à faire changer l'opinion qu'on les gens de vous. On utilise également le test de Charisme lorsque l'on souhaite amener des personnages à changer d'avis ou à les séduire. Cela ne signifie pas que vous devez effectuer un test de Charisme dès que vous rencontrez un nouveau personnage, seulement que vous pouvez utiliser cette compétence pour l'amener à modifier son point de vue ou à faire quelque chose pour vous, comme vous donner un tuyau, vous accorder une réduction sur ses prix ou vous offrir un baiser.

Un test de Charisme peut affecter un nombre de cibles égale au chiffre des dizaines de votre caractéristiques de Sociabilité, mais celles-ci doivent être en mesure de vous voir et de vous comprendre. Le MJ peut cependant vous attribuer un malus sur votre test lorsque votre interlocuteur n'est pas du même alignement que vous.

Un test de Charisme prend généralement un tour complet.

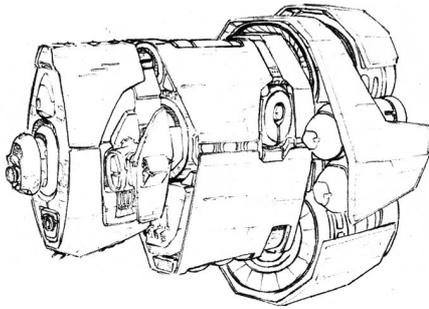
CODES SECRETS (Intelligence/ avancée) :

Cette compétence représente vos connaissances des codes utilisés par certains groupes et organisations appartenant à votre faction. Elle vous permet de comprendre des messages qui dissimulent derrière des paroles apparemment toutes simples des informations de grande valeur. Un test de Codes Secrets prend généralement un tour complet, qu'il s'agisse de comprendre un message codé ou d'en transmettre un par écrit ou de vive voix.

COMMANDEMENT (Sociabilité/ base) :

Cette compétence représente votre capacité à vous faire obéir par les individus de rang inférieur afin de vous assurer qu'il accompliront correctement les tâches que vous leur aviez confié. Lorsque vous donnez un ordre à un personnage non joueur, vous effectuez un test de Commandement afin de voir s'il a bien compris vos paroles. Un test réussi signifie que vos hommes suivent vos instructions à la lettre dans la mesure du possible, mais en cas d'échec ils interprètent mal vos paroles ou ne font rien du tout. Pire : si vous obtenez au moins 3 degrés d'échec, ils font l'inverse de ce que vous leur avez ordonné. Un test de Commandement peut affecter un nombre de cibles égale au chiffre des dizaines de votre caractéristique de Sociabilité, mais celles-ci doivent être en mesure de vous voir et de vous comprendre.

Un test de Commandement est considéré comme une action diverse pour les instructions simples et courtes, mais les ordres plus complexes demanderont un tour complet pour être transmis.

**COMMANDEMENT DE VAISSEAU****(Intelligence/ avancée) :**

Commander un vaisseau spatial est loin d'être une chose facile car il existe une multitude d'éléments à prendre en considération pour prendre une décision adaptée pour chaque situation, sans oublier la lourde responsabilité de diriger un équipage pouvant aller jusqu'à plusieurs centaines d'hommes. Cette compétence englobe diverses notions de gestion liées au commandement d'un vaisseau comme les dérivations des réserves énergétiques, le calcul des trajectoires de déplacement et les stratégies d'artillerie navale lors des batailles spatiales. Nécessite la compétence *Commandement*. Un test de Commandement de vaisseau suit les mêmes règles qu'un test de Commandement simple.

COM-TECH (Intelligence/ avancée) :

Cette compétence reflète vos capacités à utiliser tous les instruments de communication de votre faction. Vous êtes capables de crypter, décrypter et intercepter les communications radios. Vous savez également utiliser les satellites, stations ou vaisseaux spatiaux alliés en orbite comme relais pour étendre la portée de vos communications. Toutes ces actions sont considérées comme des actions diverses, mais nécessitent que vous disposiez d'un matériel de communication adapté.

CONDUITE (Agilité/ base) :

Cette compétence permet de prendre les commandes de tout les véhicules de votre faction qui se déplacent en surface, que ce soit une jeep, un tank ou une grue de chantier. Une conduite normale ne nécessite aucun test mais en cas de terrain accidenté, de vitesse excessive ou de manœuvre audacieuse, le MJ sera en droit de demander un test. En cas de course-poursuite, les différents conducteurs effectuent des tests d'Agilité opposés.

CONNAISSANCES AVANCÉES**(Intelligence/ avancée) :**

Il peut être utile de connaître mieux certains domaines scientifiques, techniques ou autres afin d'être nettement plus compétent de façon à mieux comprendre l'univers dans lequel vous évoluez. Cette compétence vous offre des connaissances avancées dans un domaine particulier comme la chimie, l'informatique, la propulsion sub-spatiale et beaucoup d'autres. Les domaines qui vous sont accessibles dépendront de votre plan de carrière, mais rien ne vous empêche d'en inventer de nouveaux avec l'accord du MJ.

Un test de Connaissance avancée réussi vous permet de vous rappeler de certaines choses qui vous ont été enseignées et si nécessaire de les utiliser pour vous permettre d'accomplir certaines actions spéciales. Par exemple, si vous connaissez la compétence *Connaissance Avancée (moteurs Shaw- Fujikawa)*, vous serez capable d'identifier la nature des avaries que présente les moteurs sub-spatiaux humains et d'expliquer comment les réparer, voir même les réparer vous-même si vous possédez les compétences appropriées.

Les connaissances avancées peuvent être utilisées de multiples façons et le temps que nécessite leur utilisation dépend de la complexité de la tâche entreprise.

CONNAISSANCES SECRETES**(Intelligence/ avancée) :**

Cette compétence vous donne accès à diverses informations classifiées, que ce soit en les obtenant directement de vos supérieures ou en les découvrant par vous-même au cours d'une aventure. Il existe de très nombreuses connaissances interdites différentes ayant chacune un sujet particulier, comme par exemple l'origine des membres du projet SPARTAN-II ou l'existence du Parasite.

Un test de Connaissance avancée réussi vous permet de vous rappeler de certaines choses qui vous ont été enseignées et si nécessaire de les utiliser pour vous permettre d'accomplir certaines actions spéciales. Par exemple, la compétence *Connaissance Interdite (armure MJOLNIR)* vous permet de connaître le fonctionnement et la structure d'une armure de spartan-II et ainsi de savoir soit la réparer soit la détruire plus facilement selon la situation.

Certaines connaissances interdites vous donnent également des avantages permanents qui ne nécessitent pas de tests pour fonctionner. Par exemple, la compétence *Connaissance Interdite (Démons)*, permet aux personnages de l'Alliance de ne pas être impressionnés ou terrorisés par les spartans-II lorsqu'ils les rencontrent sur le terrain et les affrontent.

Tout personnage qui choisi d'acquérir une Connaissance interdit prend le risque de gagner des points de rébellion à la discrétion du MJ selon la nature des informations révélées.

CONTORSIONNISTE (Agilité/ base) :

Cette compétence représente la capacité à se libérer de ses liens, à se dégager d'une prise ou à se glisser dans un espace étroit.

Se défaire de ses liens : vous pouvez utiliser un test de Contorsionniste opposé à l'Intelligence de la personne qui vous a attaché, quelle que soit la nature de vos liens. D'autres paramètres pourront augmenter ou diminuer la difficulté de votre test selon que l'on vous a posé des entraves magnétiques ou qu'on vous a ligoté à la hâte, par exemple. Si vous réussissez votre test, vous parvenez à vous libérer, et le temps pris pour cela dépend du nombre de degrés de réussite obtenu.

Se dégager d'une saisie : lorsqu'un adversaire parvient à vous saisir au corps à corps, au lieu d'opposer votre caractéristique de Force à sa propre Force, vous pouvez faire un test de Contorsionniste toujours opposé à la Force de votre adversaire.

Se glisser dans un espace étroit : certains passages sont trop étroits pour pouvoir y passer sans user d'agilité. Un test de Contorsionniste vous permet de vous faufiler dans un passage de taille réduite, la difficulté de ce test dépendant des dimensions du passage défini par le MJ. Bien entendu, le MJ peut déclarer que le passage est tout simplement trop étroit pour que vous puissiez y passer. La réussite

d'un test de Contorsionniste signifie que vous êtes passé tandis qu'un échec signifie que le passage est trop étroit pour vous. Mais si vous obtenez au moins 3 degrés d'échec, vous êtes coincé et devez tenter un deuxième test de Contorsionniste pour vous dégager ou attendre que vos coéquipiers vous tirent de là, écarte le passage, etc. Le temps pris pour vous faufiler dépend du nombre de degrés de réussite obtenu.

DÉGUISEMENT (Sociabilité/ base) :

Cette compétence représente votre capacité à vous fondre dans la foule pour passer inaperçu et votre habilité à vous faire passer pour quelqu'un d'autre ou de dissimuler votre véritable apparence. Un test de Déguisement est nécessaire à chaque fois qu'un personnage cherche tente de vous repérer dans une foule, et est alors opposé à la Perception de ce personnage. Un test de Déguisement est également nécessaire lorsque quelqu'un cherche à vérifier que vous êtes bien la personne que vous prétendez être et est alors opposé à la Psychologie de celui qui vous étudie. Le temps demandé pour façonner votre déguisement et/ou vous inventer une nouvelle identité dépend bien évidemment de sa complexité, mais plus le déguisement et/ou l'identité factice est complexe, plus ceux qui cherchent à vous confondre subiront un malus important.

DÉMOLITION (Intelligence/ avancée) :

La compétence de Démolition permet de provoquer des explosions sans vous faire sauter au passage. Elle vous donne la possibilité de manipuler et de poser des explosifs aux endroits les plus vulnérables d'une cibles et aux emplacements où ils causeront le plus de pertes chez l'ennemi. Elle permet également de désamorcer les engins explosifs ennemis. Cette compétence ne concerne que les explosifs que l'on pose et non ceux qui sont simplement lancé en direction de l'ennemi.

Pose : le plus souvent, le fait de poser votre charge explosive ne demande pas de test, mais lorsque vous souhaitez la placer au meilleur endroit possible ou que vous voulez vous assurer qu'elle sera correctement dissimulée, le MJ peut vous imposer un test de Démolition. Mais attention : en cas d'échec, vous croyez avoir posé correctement l'engin mais il n'explosera pas. De plus, si vous obtenez plus de 3 degrés d'échec sur votre test, vous faites accidentellement exploser l'engin alors que vous le posiez.

Activation : certains engins explosifs complexes comme les charges anti-matières de l'Alliance, les têtes nucléaires ou les bombes Nova demandent un test de Démolition pour être activées. En cas de réussite, vous parvenez à mettre en place correctement l'engin en question. Un échec signifie que vous faites une erreur dans l'activation et celle-ci ne se lance pas.

Désamorçage : lorsque vous voulez désactiver un explosif avant qu'il ne vous pulvérise, vous devez réussir un test de Démolition. En cas de réussite, vous le désamorcez à temps et sinon vous ratez votre tentative. Cependant, le MJ peut vous accorder un certain nombre de tentatives en fonction du temps restant avant l'explosion, mais si vous obtenez plus de 3 degrés d'échec sur votre test, vous faites accidentellement exploser l'engin.

DÉPLACEMENT SILENCIEUX (Agilité/base) :

C'est cette compétence qui vous permet de vous déplacer sans faire le moindre bruit. La difficulté de votre test dépend de la surface sur laquelle vous marchez (bris de verre, brindilles, graviers, etc.). Un test de Déplacement Silencieux est toujours opposé à la Vigilance de votre adversaire (ou à la moitié de sa Perception s'il ne possède pas la compétence *Vigilance*). Un déplacement silencieux est considéré comme une action de mouvement.

DISSIMULATION (Agilité/ base) :

La compétence Dissimulation représente votre habilité à vous cacher en vous fondant dans le décors. Cependant pour utiliser cette compétence, il est indispensable que l'environnement qui vous entoure vous permette de vous dissimuler (forêt, bâtiment, ruines, brume, obscurité, etc.) ou que vous disposiez d'équipement adapté (camouflage optique, cape de camouflage, etc.). Dans le cas contraire, le test échoue automatiquement. Un test de Dissimulation est toujours opposé à la Vigilance de la personne susceptible de vous repérer (ou à la moitié de sa Perception s'il ne possède pas la compétence *Vigilance*). Vous n'effectuez pas de test de Dissimulation pour vous cacher, seulement lorsque quelqu'un peut éventuellement vous repérer s'il fait attention. Si vous restez parfaitement immobile, vous disposez d'un bonus de +10 à ce test.

DUPERIE (Sociabilité/ base) :

Cette compétence permet d'arnaquer les gens et de leur mentir. Lorsque vous souhaitez convaincre un ou plusieurs personnages de quelque chose qui n'est pas forcément vrai, les duper, les escroquer ou les induire en erreur, vous devez effectuer un test de Duperie opposée à la Psychologie (ou à la moitié de sa Perception s'ils ne possèdent pas la compétence *Psychologie*).

Un test de Duperie peut affecter un nombre de cibles égale au chiffre des dizaines de votre caractéristique de Sociabilité, mais celles-ci doivent être en mesure de vous voir et de vous comprendre.

Un test de Duperie prend généralement un tour complet.

ENQUÊTE (Sociabilité/ base) :

Cette compétence sert lorsque vous cherchez à récolter des informations, des rumeurs ou des indices par rapport à quelque chose qui vous préoccupe. Cela nécessite d'accomplir une action susceptible de rapporter des renseignements, comme par exemple dénicher les bons informateurs, payer des tournées, observer attentivement votre environnement ou écouter les discussions autour de vous. Un test réussi vous permet d'obtenir de la part du MJ une quantité et une qualité d'information dépendant directement du degré de réussite de votre test. Vous pouvez également effectuer un test d'Enquête afin de rassembler dans votre esprit toutes les informations dont vous disposez afin d'assembler les pièces d'un puzzle et les interpréter pour en sortir de nouveaux éléments pour votre enquête. Encore une fois, la quantité et la qualité des infos données par le MJ dépend du degré de réussite sur votre test.

ESCALADE (Force/ base) :

Cette compétence est utilisée dès que vous cherchez à graver ou descendre une surface abrupte. Un test réussi vous permet de vous déplacer sur cette surface à vitesse lente, mais plus de trois degrés d'échec vous feront lâcher prise. Notez que des circonstances défavorables peuvent vous imposer des malus sur votre test. En cas de poursuite lors d'une escalade, les différents personnages effectuent des tests d'Escalade opposés.

ESCAMOTAGE (Agilité/ avancée) :

Cette compétence regroupe plusieurs tours de passe-passe vous permettant de faire disparaître de petits objets de vos mains, de faire les poches de quelqu'un ou de distraire quelqu'un en usant de la prestidigitation. Plus l'objet concerné par l'action est petit, plus il est facile de l'escamoter, ce qui reflète la difficulté imposée par le MJ. Le plus souvent, votre test d'Escamotage sera opposé à la Vigilance de votre adversaire (ou à la moitié de sa Perception s'il ne possède pas la compétence *Vigilance*).

Vous pouvez également effectuer un test d'Escamotage à la place d'un test de Jeu pour tenter de tricher en cachant des cartes dans vos manches ou en subtilisant les dés. Pour plus de précision, reportez-vous à la compétence *Jeu*.

ESQUIVE (Agilité/ base) :

Une fois par round, cette compétence vous permet d'annuler une attaque au corps à corps ou à distance en l'esquivant d'un simple mouvement. Si vous réussissez votre test d'Esquive, vous ne subissez aucun dégât. Un test d'Esquive est considéré comme une réaction.

FILATURE (Agilité/ base) :

Cette compétence vous permet de suivre un individu ou un véhicule sans vous faire remarquer. Elle diffère de Dissimulation dans le sens où vous cherchez à vous déplacer sans perdre de vue votre cible et sans attirer son attention. Certains environnements peuvent faciliter une filature, comme par exemple une foule peu dense qui vous offre un certain anonymat sans pour autant dissimuler votre cible, ou encore une rue peu éclairée. Selon que vous pouvez vous permettre ou non d'être vu par votre cible en faisant mine de faire autre chose (comme lire un livre ou reluquer les filles), la difficulté sera sensiblement différente. Un test de Filature est toujours opposé à la Vigilance de votre cible (ou à la moitié de sa Perception s'il ne possède pas la compétence *Vigilance*). Un test de Filature réussi vous permet de suivre votre cible sans qu'elle vous remarque pendant une minute.

FOUILLE (Perception/ base) :

Cette compétence est utilisée lorsque vous fouillez une zone ou une personne pour y trouver des objets, des indices ou des renseignements. Contrairement à Vigilance qui est utilisée de manière passive lorsque survient un danger ou qu'un détail attire votre attention, cette compétence sert à représenter la capacité de votre personnage à découvrir ce qui est dissimulé lorsqu'il cherche de façon active. Si vous cherchez une personne ou un objet caché par quelqu'un, votre test de Fouille est opposé à la compétence de Dissimulation de votre adversaire. Le temps nécessaire pour une fouille dépend de la taille de la zone fouillée, mais sachez que fouiller quelqu'un totalement prend déjà un tour complet.

GRAVITÉ-ZERO (Agilité/ avancée) :

La compétence Gravité zéro sert à se mouvoir dans les environnements à faible gravité ou totalement dépourvu de gravité, comme les petites lunes, les stations orbitales, les vaisseaux spatiaux (lorsque la gravité artificielle est désactivé ou tombe en panne) ou encore tout simplement le vide interstellaire. Vous êtes donc habitué à vous déplacer dans les trois dimensions sans parcourir une quelconque surface et vous savez également comment éviter d'être aspiré dans le vide. Certaines manœuvres particulières dans ce type d'environnement demanderont parfois un test de Gravité-Zéro dont la difficulté dépendra de la complexité ou de la dangerosité de la manœuvre.

INTERROGATOIRE (Force Mentale/avancée) :

Lorsque vous cherchez à soutirer des informations à quelqu'un de récalcitrant, vous pouvez tenter un test d'Interrogatoire pour l'obliger à parler. Cela peut inclure éventuellement des techniques de torture physique, mais dans ce cas vous risquez de tuer votre sujet en cas d'échec critique. Votre test

d'Interrogatoire est toujours opposé à la Force Mentale de votre adversaire qui subit toujours 1D5 points de fatigue par interrogatoire. Selon les moyens à votre disposition et les conditions dans laquelle vous vous trouvez, le MJ peut vous donner un éventuel bonus ou malus à votre test. La quantité et la qualité des informations que vous arrachez de votre adversaire dépend du nombre de degrés de réussite à votre test, tout comme le temps que vous passez à le cuisiner.

INTIMIDATION (Force/ base) :

L'intimidation sert à effrayer l'adversaire et à le dissuader de vous attaquer, voir carrément le mettre en fuite. Généralement, lorsque vous souhaitez effrayer un ennemi sur le champ de bataille, vous utilisez votre caractéristique de Force pour votre test d'Intimidation, mais les menaces plus subtiles pourront s'appuyer sur les caractéristiques d'Intelligence ou de Sociabilité selon la décision du MJ.

Vous pouvez intimider un nombre de cibles égale au chiffre des dizaines de la caractéristique utilisée pour ce test, qui est toujours opposé à la Force Mentale de vos cibles. Cependant, ces adversaires doivent être en mesure de vous voir (et de vous comprendre si vous utilisez autre chose que votre Force pour les intimider). Plus votre degré de réussite est important, plus vos ennemis sont effrayés, ce qui peut les pousser à vous fuir comme la peste.

Un test d'Intimidation nécessite un tour complet.

INTRUSION (Agilité/ avancée) :

Cette compétence vous donne la possibilité de contourner les systèmes de sécurité pour ouvrir des accès verrouillés. La difficulté de votre test dépend directement du type de sécurité que vous cherchez à défaire (une simple serrure mécanique sera plus facile à ouvrir qu'une serrure électronique). Un test d'Intrusion prend généralement un tour complet, mais le contournement des sécurités les plus simples ne seront considérés que comme des actions diverses.

JEU (Intelligence/ base) :

Chaque civilisation possède son lot de jeux de hasard, qu'il s'agisse de cartes, de dés, ou d'autres moyens de se détendre pendant les temps libres. Lorsque vous jouez avec un ou plusieurs personnages, chaque personnage mise la même somme et effectue un test de Jeu qui est opposé à celui de tous les autres. Celui qui obtient le meilleur résultat emporte l'ensemble des mises. Bien entendu, vous pouvez faire exprès de perdre, auquel cas vous n'avez pas besoin de faire de test.

Si vous réussissez un test d'Escamotage lors d'une partie de jeu pour tricher en dissimulant des cartes ou subtiliser les dés, vous bénéficiez d'un bonus de +20 à votre test de Jeu. Mais si vous ratez votre test

d'Escamotage d'au moins 3 degrés d'échec, votre subterfuge est découvert, ce qui peut avoir des circonstances fâcheuses pour vous.

LECTURE SUR LES LEVRES

(Perception/ avancée) :

Grâce à cette compétence, vous êtes capable de lire sur les lèvres de n'importe quelle personne faisant partie de la même race que votre personnage (un humain n'arrivera jamais à lire sur les mandibules d'un sangheili, par exemple). Bien entendu, pour pouvoir effectuer cette action, il faut que vous voyez distinctement les mouvements des lèvres de votre cible. Le personnage observé doit donc se trouver à distance respectable (à moins d'utiliser des jumelles, la lunette d'un fusil de précision ou l'image nette d'une caméra numérique, etc.), et il ne doit rien porter qui puisse dissimuler sa bouche (écharpe, respirateur, casque complet, etc.). Un test réussi vous permet de comprendre les paroles d'un personnage tant qu'il reste dans votre ligne de vue.

MARCHANDAGE (Sociabilité/ base) :

Cette compétence est utilisée dès que vous cherchez à négocier pour obtenir de meilleurs prix ou conclure un marché avec quelqu'un, quelle qu'en soit la nature. Pour les transactions de faible importance et ne comportant pas de risque, un simple test de Marchandage suffit. Cependant lorsque la mise est très importante ou que le risque pris par l'une des parties devient non négligeable, vous pouvez être obligé d'opposer votre Marchandage à celle de votre interlocuteur. Selon la nature du marchandage, cette action peut prendre une durée plus ou moins longue laissée à la décision du MJ.

MÉDECINE (Intelligence/ avancée) :

Cette compétence intervient pour tout ce qui concerne les soins et le traitement des blessures. Elle permet l'utilisation des équipements de soin pour rétablir vos coéquipiers souffrants et les remettre en état de se battre. Il existe deux catégories de soins : les premiers secours et les soins intensifs.

Premiers secours : ces soins permettent de stabiliser les personnages blessés ou mourant afin d'éviter que leur état ne s'aggrave. Ils concernent donc principalement l'utilisation des doses de stimulants et des trousse de secours, mais en règle générale l'usage des stimulants ne requiert pas de test et ne nécessitent même pas de posséder cette compétence. Par contre, à chaque fois que vous utilisez une trousse de secours pour soigner un patient, vous devez effectuer un test de Médecine. En cas de réussite, le patient est soigné correctement. En cas d'échec, il n'est pas soigné mais son état ne s'aggrave pas. Par contre si vous obtenez au moins 3 degrés d'échec sur votre test, le patient encaisse directement 10pts de dégâts sur la

partie de son corps qui est la moins bien portante (si plusieurs zones sont à égal niveau de blessure, le MJ en choisit une au hasard). Les premiers secours peuvent être prodigués au beau milieu d'un champ de bataille et demandent un tour complet, mais la confusion et l'environnement peu stérile vous donne automatiquement un malus de -10 sur votre test.

Les soins intensifs : ces soins ont pour but d'accélérer le processus de guérison et de remettre rapidement le patient en état. Ils ne peuvent en aucun cas être donnés au beau milieu d'un combat car le patient doit être parfaitement immobile et correctement installé pour en bénéficier, d'autant que le matériel utilisé n'est absolument pas conçu pour ce genre d'utilisation. Il s'agit principalement de l'utilisation des poches de sang qui peuvent être transfusées sur le terrain lorsque la situation est suffisamment calme, un procédé qui nécessite dix bonnes minutes mais aucun test de Médecine. Cela concerne également l'utilisation d'équipements de soin plus lourds tels que ceux disponibles dans les centres hospitaliers, les infirmeries de bords et les tentes médicales, des équipements qui eux par contre nécessitent un test de Médecine pour être utilisés correctement afin de soigner le patient.

NATATION (Force/ base) :

Cette compétence est utilisée lorsque vous souhaitez plonger ou nager. En temps normal, il n'est pas nécessaire de faire un test pour ce genre d'action, mais certaines circonstances particulières peuvent vous obliger à effectuer un test (comme par exemple un courant trop fort ou un paquetage trop lourd).

ORIENTATION (Intelligence/ avancée) :

Cette compétence concerne l'utilisation de cartes, de données techniques ou de points de repères pour établir sa position dans l'espace ou sur la surface d'une planète ainsi que pour établir un itinéraire et éviter de se perdre. Toutes ces actions nécessitent généralement un test d'Orientation dont la difficulté dépend des circonstances présentes, tout comme le temps nécessaire à ces actions.

PILOTAGE (Agilité/ avancé) :

Cette compétence permet de prendre les commandes de tous les véhicules se déplaçant dans les airs et dans l'espace, qu'il s'agisse d'un chasseur atmosphérique ou d'une navette de transport de troupes, mais cela n'englobe pas les vaisseaux spatiaux qui sont beaucoup plus complexes à diriger. Un pilotage normal ne nécessite aucun test mais en cas de situation défavorable, de vitesse excessive ou de manœuvre audacieuse, le MJ sera en droit de demander un test. En cas de course-poursuite, les différents pilotes effectuent des tests d'Agilité opposés.

PISTAGE (Perception/ avancée) :

Cette compétence permet de suivre une proie, qu'il s'agisse d'un animal, d'un personnage ou d'un véhicule. Lorsque vous possédez cette compétence, le simple fait de pister quelque chose ne requiert pas de test particulier, mais il se peut qu'en certaines circonstances défavorables (pluie, obscurité, etc.), le MJ vous impose un test de Pistage. La difficulté dépend de la qualité des traces et des divers éléments pouvant perturber leur repérage. Si votre proie cherche à dissimuler ses traces, votre test de Pistage est opposé à sa Dissimulation (ou à la moitié de son Agilité si elle ne dispose pas de la compétence *Dissimulation*). Un test de pistage prend un tour complet et vous permet de suivre les traces de votre proie pendant un nombre d'heures égal au nombre de degrés de réussite obtenu.

PSYCHOLOGIE (Intelligence/ base) :

La compétence psychologie permet de vous faire une idée des gens que vous rencontrez, de déterminer si l'on vous ment, de percevoir les arrières-pensées d'un individu ou d'estimer la valeur morale d'une personne. Lorsqu'un personnage utilise les compétences *Duperie*, *Charisme* ou *Intimidation*, vous pouvez tenter un test de Psychologie opposé à la compétence utilisée

par votre interlocuteur pour y résister. Si vous remportez le test, vous n'êtes pas affecté et comprenez l'intention de ce personnage. Vous pouvez également utiliser un test de Psychologie pour connaître l'alignement d'un seul personnage ou pour avoir un aperçu de son profil psychologique (mais attention : cela ne vous permet pas de tout savoir de sa vie, simplement de connaître à peu près ses principaux traits psychologiques). La quantité et la qualité des renseignements obtenus dépendent du degré de réussite obtenu.

VIGILANCE (Perception/ base) :

Cette compétence est utilisée dès que votre attention est susceptible d'être attirée par un détail important pouvant indiquer une menace, un indice ou toute autre chose digne d'intérêt. Lorsque cela arrive, vous devez effectuer un test de Vigilance qui peut, selon la situation et la nature de l'élément pouvant attirer votre attention, être opposé à une compétence (*Déplacement Silencieux*, *Filature*, *Dissimulation*, *Escamotage*, etc.). Le MJ peut également vous attribuer un bonus ou un malus à votre test en fonction de la situation.

Un test de Vigilance est toujours considéré comme une réaction gratuite.

**2.2.4. Les tests opposés**

Comme vous avez pu le voir dans les descriptions des compétences, certaines actions nécessitent ce que nous appelons des tests opposés. Cela représente le fait qu'un autre personnage s'oppose à vous alors que vous tentez d'accomplir quelque chose le concernant parce que vos intentions ne lui conviennent pas ou que cela risque de lui nuire (et un véritable ennemi ne se laisse pas faire comme une simple cible d'entraînement). Dans ce genre de situation, donc, vous devrez effectuer des tests opposés, dans lequel chaque personnage impliqué effectue un test pour une caractéristique ou une compétence particulière. Celui qui réussit son test l'emporte, mais si les deux joueurs réussissent leur test, c'est celui qui a obtenu la plus grande différence avec sa caractéristique testée qui gagne. Dans le cas où le résultat est également identique, la décision finale revient au MJ.

Exemple : James cherche à faire croire à son supérieur que l'explosion qui a détruit l'armurerie du camp est due à un attentat perpétré par des soldats partisans de la rébellion alors qu'en vérité, il avait tout simplement oublié sa cigarette sur l'un des réservoirs de propane pour lance-flamme. Pour parvenir à le convaincre, James doit donc réussir un test de *Duperie* opposé à la *Psychologie* de son supérieur. Les deux personnages lancent les dés et James obtient 37 alors que sa valeur de *Duperie* est à 47, tandis que l'officier obtient 30 mais que sa *Psychologie* n'est que de 35. Les deux personnages ont donc réussi leur test, mais comme James a réussi son test de 10 points et l'officier de seulement 5, c'est James qui l'emporte. Il parvient donc à convaincre son supérieur qui se met immédiatement en quête de ces partisans rebelles fictifs.

2.2.5. Les modificateurs de test

Cependant, tout n'est pas aussi simple que ça. En effet, de très nombreuses règles impliquent des modificateurs temporaires pour les tests de caractéristiques, afin d'augmenter ou de diminuer les chances de réussite du personnage selon que la situation le favorise ou non.

Exemple : James cherche à tirer sur un rapace situé à distance moyenne, mais sa cible est en train de courir. Il effectue alors un test de Capacité de Tir, une caractéristique dans laquelle il possède 40 points, et obtient 29. Normalement, cela signifierait qu'il touche sa cible, mais comme celle-ci se déplace rapidement elle est plus difficile à atteindre, et le test subit donc un malus temporaire de -20 sur la CT de James, qui passe alors à $40 - 20 = 20$. Le résultat de 29 est donc désormais supérieur à sa CT à ce moment là et le tire rate donc sa cible.

IMPORTANT : quels que soient les modificateurs qui s'appliquent, un résultat de 99 est toujours un échec. Cela représente le fait que même dans les situations les plus favorables, les choses peuvent toujours mal se passer...

Dans ce livre de règle, nous avons tenté d'établir une liste la plus complète possible des actions de base, c'est-à-dire les faits et gestes les plus communs auxquels vous serez confrontés durant vos aventures. Cependant, il est tout à fait possible au joueur d'inventer une action spéciale pour s'accorder avec le comportement de son personnage. Si l'action qu'il invente est suffisamment originale ou particulièrement héroïque, il est possible que le MJ lui donne gracieusement un bonus temporaire de +5, voir même +10, sur la caractéristique à tester pour effectuer cette action. N'hésitez donc pas à faire marcher votre imagination afin de trouver des solutions originales à vos problèmes et vous en serez vite récompensés.



2.2.6. Les degrés de réussite et d'échec

Le plus souvent, le seul résultat important est de savoir si vous avez réussi ou échoué. Mais pour certaines actions, il est nécessaire de savoir à quel point vous avez réussi... ou échoué. Ceci est représenté par des degrés de réussite et d'échec, qui sont obtenus pour chaque tranche de 10 sur la différence entre le résultat de votre test et la valeur du moment pour votre caractéristique testée. On parle de degrés de réussite pour chaque tranche de 10 points en-dessous de la valeur de caractéristique, et de degrés d'échec pour chaque tranche de 10 au-dessus de cette même valeur.

Les degrés de réussite ou d'échec interviennent de façon très diverses dans certaines actions, comme par exemple la rapidité avec laquelle vous retrouvez la trace d'un groupe de fuyards, la quantité d'informations que vous parvenez à obtenir d'un allié peu bavard, ou de combien vous arriverez à convaincre un barman de diminuer le prix de sa bouteille d'alcool de contrebande (mais parfaitement, vous avez bien lu : vous aurez parfois l'occasion de picoler entre deux bastons).

Exemple : James cherche à poursuivre un rapace qui s'est enfui à travers la forêt. Mais comme il l'a perdu de vue, il cherche à le pister à la trace en observant attentivement le sol. Il tente alors un test de Perception avec une valeur de 40 et obtient 82 ce qui est largement supérieur. James a donc non seulement perdu la trace du fuyard, mais comme il a obtenu 4 degrés d'échec, le MJ considère qu'il s'est complètement égaré dans les bois et qu'il n'a plus aucune idée de sa position.

2.3. PROFIL ET ÉVOLUTION DES PERSONNAGES

« *Maintenant que vous faite partie de nos armées, vous allez devoir vous ouvrir à la multitude de races intelligentes qui peuplent notre galaxie. Certaines d'entre elles seront vos alliées, et d'autres seront vos ennemies. Mais qu'elles méritent votre fureur ou votre soutien, vous devez connaître chacun d'entre elles autant que vous connaissez votre propre peuple. Car c'est en sachant de quoi elles sont capables que vous serez le plus à même de les aider ou de les détruire... »*

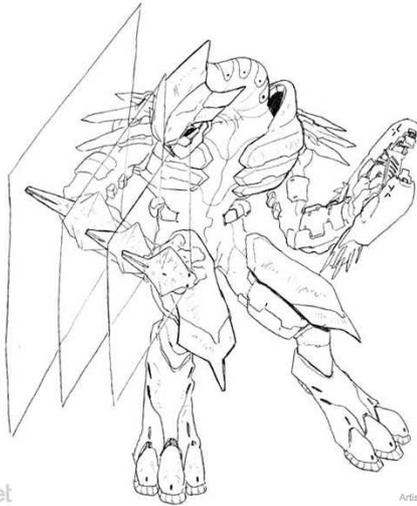
— Ursa Lonnamee, ancien commandant des légions de l'Alliance et instructeur à l'Académie de Grande Bonté

En dehors des ses caractéristiques physiques, chaque individu possède des propriétés particulières qui le définissent en détail sur sa nature, ses talents et son statut militaire. Ce sont ces paramètres qui permettent d'identifier la capacité offensive et défensive de votre personnage ainsi que les règles spéciales dont il fait l'objet.

De plus, lorsque vous créer votre personnage, celui-ci ne disposera que de peu de capacités à même de lui permettre de survivre mais, au fil de vos aventures, vous pourrez améliorer son profil en augmentant les valeurs de ses caractéristiques et en lui achetant de nouvelles règles spéciales sous la forme de Talents. Ce chapitre a pour but de vous présenter le fonctionnement des fiches de personnages et vos capacités d'évolution avant de vous lancer directement dans la création de votre héros.

2.3.1. La race, le corps d'armée et le grade

Ces trois paramètres définissent le statut militaire du personnage : de quelle race il fait partie, et donc à quelle faction il appartient (CSNU ou Alliance), ainsi que la section dans laquelle il sert et son niveau d'autorité.



bungie.net

Artist Shi Kai Wang for HALO [1999]

Race :

Du fait des différences morphologiques et culturelles entre chaque race de l'univers de Halo, chacune d'entre elle possède des caractéristiques de bases et des règles spéciales qui lui sont propres, et que vous trouverez dans la **Partie 4 : Créer votre personnage**. Inutile de vous préciser qu'une fois la première partie jouée, il vous est impossible de changer la race de votre personnage.

Corps d'armée :

Les armées du CSNU et de l'Alliance sont divisées en plusieurs corps d'armées ayant chacun un rôle bien particulier, fournissant à leurs membres un équipement et un entraînement adapté. Toutefois tandis que les personnages du CSNU se cantonneront à un seul corps d'armée qu'ils choisiront au début de leur carrière, les personnages de l'Alliance passeront successivement dans plusieurs des corps d'armées de leur faction, mais pas tous. La façon dont les corps d'armées sont gérés dépend donc principalement de la faction du personnage.

Grade :

Le grade d'un personnage représente son niveau d'autorité sur le terrain et sa valeur stratégique. Plus son grade est élevé, plus il possède d'accréditation et plus il est capable de demander du soutien pour l'aider dans ses missions. Lorsque votre personnage est créé, il n'est qu'une simple recrue, soit l'échelon le plus bas de la chaîne de commandement. Ce n'est qu'en faisant vos preuves que vous pourrez être promu, mais seulement par palier et de façon assez lente. Vous ne deviendrez certainement pas général en un jour.

2.3.2. Les points d'expérience

Au cours de sa carrière, votre personnage va gagner en expérience et ainsi devenir plus fort et plus doué dans les activités qu'il aura choisi de maîtriser. Cela est représenté par des points d'expérience que nous appelons ici des **XP**.

Ces XP servent pour absolument tout ce qui concerne l'évolution de votre personnage. Ils lui permettront qu'acquérir de nouvelles compétences spéciales, de nouvelles connaissances pratiques et d'améliorer ses caractéristiques. Le nombre total d'XP qu'aura gagné un personnage tout au long de sa carrière sera également utilisé pour déterminer son grade dans la faction à laquelle il appartient.



Lorsque vous créez un personnage, vous disposez d'un capital de 700 XP de départ qui vous permettront de le spécialiser selon vos désirs et de lui donner ainsi une touche personnelle. Ces XP de départ ne comptent pas dans le total d'XP dépensé par le personnage mais lui permettent de ne pas être totalement désarmé dès sa première mission. Par la suite, au fil de vos aventures avec ce personnage, vous gagnerez de nouveaux XP lorsque ce personnage accomplira des actions remarquables et/ou héroïques qui feront grandement avancer le jeu. Il peut s'agir d'un assassinat effectué dans la plus parfaite discrétion ou bien un tir extrêmement difficile qui change le déroulement de toute une bataille, ou encore une négociation pacifique qui évite un affrontement sanglant et inutile. Le nombre d'XP que vous recevez en accomplissant ce type d'action est toujours déterminé par le MJ qui prend en compte l'action effectuée, la situation dans laquelle elle a été accomplie, ainsi que le niveau de difficulté choisi. En moyenne vous devriez pouvoir récupérer 100 points d'XP par tranche de 4 heures de jeu si votre personnage accomplit des actions habituelles.

2.3.3. L'alignement et les points de rébellion

L'univers de Halo n'est pas seulement un univers de guerre et de combat, mais c'est aussi un univers de mensonges, de secrets et de doutes. Certains soldats de l'Alliance viennent à comprendre que les intentions des prophètes ne sont pas aussi sincères qu'elles ne le semblent et choisissent alors de se retourner contre l'autorité du Grand Conseil, devenant ainsi des hérétiques. De leur côté, de nombreux combattants du CSNU sympathisent avec les rebelles, allant jusqu'à les rejoindre pour combattre à leurs côtés et devenir des renégats.

Ce jeu de rôle n'aurait pas été complet sans inclure cet aspect inquiétant de l'univers de Halo. C'est pourquoi nous avons établi un système d'alignement des personnages qui sert à connaître leur niveau d'allégeance aux forces loyalistes de leur faction. Ce système est basé sur un capital de **Points de rébellion**. La quantité de point de rébellion accumulé par un personnage indique directement son alignement :

Alignements du CSNU	Points de rébellion du personnage	Alignements de l'Alliance
Héros	0-9	Fanatique
Loyal	10-29	Loyal
Neutre	30-69	Neutre
Douteux	70-89	Douteux
Rebelle	90+	Hérétique

Lorsque vous créez un personnage, celui-ci possède automatiquement 50 points de rébellion, ce qui correspond à un alignement neutre. Au fil de vos aventures, vous gagnerez ou perdrez des points de rebellions en fonction de vos actions et de l'attitude de votre personnage. Si vous vous montrez zélés à défendre la cause de votre faction, vous perdrez des points, par contre si vous vous montrez hostile aux autorités et agissez contre le règlement, vous en gagnerez. Le nombre de points que vous gagnerez ou perdrez dépend entièrement de la nature de vos actes.

Notez qu'il n'existe pas de limite supérieure au nombre de points de rébellion pouvant être accumulé par des personnages possédant un alignement Rebelle ou Hérétique. Cela représente le fait qu'il est nettement plus difficile de devenir loyal en ayant été rebelle que l'inverse.

Votre alignement est donc un reflet direct de votre comportement et de votre point de vue concernant les autorités de votre faction. Il servira à définir avec quelles types de personnes vous pouvez vous entendre, car ceux qui partagent vos opinions seront mieux disposés à discuter avec vous que ceux qui possèdent une position complètement opposée. Lorsque vous cherchez à effectuer une interaction sociale avec un autre personnage (Duperie, Charisme, Intimidation, etc.), comparez vos alignements respectifs et référez-vous au tableau ci-dessous pour connaître l'éventuel modificateur qui s'applique à votre test :

	Héros/ Fanatique	Loyal	Neutre	Douteux	Rebelle/ Hérétique
Héros/ Fanatique	+10	+5	0	-10	-20
Loyal	+5	+10	0	-5	-10
Neutre	0	0	+10	0	0
Douteux	-10	-5	0	+10	+5
Rebelle/ Hérétique	-20	-10	0	+5	+10

Mais ce n'est pas la seule conséquence qu'aura votre alignement, car en plus de cela, les autorités de votre faction vous estimeront différemment selon que vous présentez un caractère loyal ou rebelle, et vous devrez alors en assumer les conséquences. Par exemple, si vous possédez un personnage de l'Alliance avec un alignement de Fanatique, vous devrez vous attendre à recevoir des missions de haute importance vous mettant face à la dure réalité de l'hérésie où vous devrez massacrer ceux qui étaient autrefois vos alliés.

Le cas des Rebelles et des Hérétiques est beaucoup plus compliqué, car lorsque vous obtenez l'un ou l'autre de ces deux alignements extrêmes, cela signifie que vous vous êtes très souvent opposé aux autorités de votre faction et que vous n'appréciez pas la politique qu'ils mènent. Dans ce cas, vous allez avoir l'occasion de quitter l'armée loyaliste de votre faction pour rejoindre soit les rebelles humains soit les hérétiques de l'Alliance. Cette décision aura des conséquences importantes et irréversibles qui vous sont détaillées dans la **Partie 4 : Créer votre Personnage**.

2.3.4. Les traits particuliers et talents

Votre personnage n'est pas quelqu'un d'ordinaire. C'est un individu spécial qui se différencie des autres membres de son espèce et dont le destin est donc hors du commun. C'est pourquoi lors de la création de votre personnage, vous allez pouvoir lui choisir ce que nous appelons des **Traits Particuliers**. Il s'agit de qualités uniques destinées à personnaliser votre personnage tout en le rendant plus apte à devenir un véritable héros. Vous trouverez la liste complète des Traits Particuliers dans la **Partie 4 : Créer votre personnage**.

Une fois que vous aurez créé votre personnage, il sera peut-être unique mais ce n'est pas pour autant qu'il sera en mesure de faire face à tout les danger. Il devra donc évoluer rapidement afin d'augmenter ses capacités et devenir plus fort. Pour cela, vous devrez utiliser les XP gagnés au fil de vos parties pour améliorer ses Compétences mais aussi pour lui acheter des **Talents**.

Les Talents sont des règles spéciales qui donnent à votre personnage de nouvelles capacités que vous pourrez utiliser à votre profit dans vos parties futures. Cependant, vous n'aurez pas librement accès à tous les Talents immédiatement, et certains d'entre eux ne vous seront même jamais accessibles en fonction de la race et du corps d'armée que vous choisirez pour votre personnage.



LISTE DES TALENTS

Agilité féline : vous êtes aussi agile qu'un chat et possédez un sens de l'équilibre incroyable. Vous pouvez relancer vos tests d'Agilité lorsque vous risquez de tomber ou d'être jeté au sol.

Ambidextre : vous savez parfaitement vous servir de ses deux mains et ne subissez donc plus de malus du à l'utilisation de votre main non directrice.

Amoureux(se) : Le personnage est amoureux/ fiancé/ marié/ etc... à un autre personnage qui doit obligatoirement être le personnage d'un autre joueur et appartenir à la même race, ce dernier personnage pouvant parfaitement être hostile à cet amour. Il possède alors un bonus de +10 en Force Mentale tant qu'il est avec l'objet de ses désirs, et reçoit également un bonus de +5 pour toutes les actions servant à le protéger directement. Cependant, si la personne aimée vient à être mise hors de combat, le personnage subit un malus automatique de -15 en Force Mentale mais dispose d'un bonus de +10 pour toutes les actions servant directement à venger ou à protéger son amour.

Anticipation : vous avez appris à anticiper les déplacements de vos cibles lorsque vous visez. Vous disposez d'un bonus de +10 dès que vous tirez sur une cible en mouvement.

Armurier : vous êtes habitué à modifier armes et armures de toutes sortes pour en augmenter l'efficacité sur le terrain. Par le biais d'un test d'Intelligence, vous pouvez donner une seule fois 10 points d'armures sur toutes les pièces de n'importe quelle armure de votre faction. Vous pouvez également faire un test d'Intelligence pour rendre une arme plus fiable et ainsi limiter les risques de défaillance mécaniques ou électroniques.

Assaut acharné : vous enchaînez les coups avec une rage terrifiante et avez du mal à savoir quand vous arrêter. Lorsque vous touchez un adversaire avec une attaque à outrance, vous pouvez utiliser votre réaction afin de porter une attaque supplémentaire nécessitant tout de même un test subissant les mêmes bonus et malus liés à l'attaque originelle.

Attaque éclair : Vous pouvez effectuer trois attaques légères ou deux attaques standards lors d'un même tour de corps à corps. Ce talent remplace *Attaque rapide*. Il est impossible d'utiliser le talent *Coup Double* en même temps.

Attaque rapide : Vous pouvez effectuer deux attaques rapides lors d'un même tour de corps à corps.

Aura d'autorité : Au moyen d'un test de Commandement réussi, vous pouvez chercher à imposer l'obéissance d'un nombre de personnages égale à 1D10 plus le chiffre des dizaines de votre caractéristiques de Sociabilité. Ces personnages doivent obligatoirement être des alliés potentiels.

Artillerie naval : vous avez appris à manier l'armement lourd des vaisseaux spatiaux que vous pouvez donc manipuler sans malus.

Artillerie de surface : vous avez appris à manier les différentes pièces d'artilleries de votre faction, que vous pouvez donc manipuler sans malus.

Blasé : vous avez suffisamment vu l'horreur des champs de bataille pour savoir à quoi vous en tenir sur le terrain et, de ce fait, il en faut beaucoup pour vous impressionner. Vous ne subissez plus de malus lors de vos tests de Force Mental lorsque vous faites face à des ennemis redoutables comme des sangheilis épéistes, des mgalekgolos ou des spartans, mais pas face au Parasite.

Bon tireur : vous êtes devenu suffisamment habile au tir pour savoir gérer la distance pour les cibles lointaines. Vous ne subissez plus de malus pour les tirs à longue portée, et votre malus pour les tirs à portée extrême passent à -20. Cependant, le MJ pourra tout de même limiter la portée de certaines armes pour des questions de réalisme.

Bonne réputation : vous êtes extrêmement bien vu par les personnages faisant partie du même corps d'armée que vous. De ce fait, vous disposez d'un bonus de +10 en Sociabilité pour toutes vos interactions avec ces personnages. Ce talent peut vous être retiré et/ou interdit si vos actions viennent à salir la réputation de votre corps d'armée.

Charge de berserker : vous avez le don pour savoir user de votre élan lorsque vous vous jetez sur un adversaire afin d'appuyer votre attaque. Pour chaque mouvement de charge que vous effectuez, vous bénéficiez d'un bonus en Capacité de Combat de +20 et non de +10 pour le test de votre première attaque. De plus, si vous réussissez ce test avec au moins deux degrés de réussite, vous êtes considéré comme possédant 10 points de Force de plus par rapport à votre profil pour le calcul des dégâts de cette attaque.

Cible rapide : vous savez vous déplacer rapidement tout en esquivant les tirs ennemis. Vous vous déplacez désormais à vitesse rapide lorsque vous effectuez une manœuvre d'évitement. De plus, lorsque vous effectuez un mouvement de charge, tout ennemi cherchant à vous toucher au moyen d'une arme à distance subissent un malus de -20.

Combat à deux mains : vous avez appris à manier deux armes de corps à corps en même temps avec une grande habilité. Vous pouvez effectuer deux attaques par tour de corps à corps. De plus, si vous possédez également le talent *Ambidextre*, vous pouvez relancer tous vos tests de Capacité de Combat ratés.

Combat à deux mains (tir) : vous pouvez utiliser deux armes de tir en même temps tant qu'il s'agit de deux armes de poing. De plus, si vous possédez également le talent *Ambidextre*, vous pouvez relancer tous vos test de Capacité de Tir ratés.

Combat en aveugle : suite à un entraînement rigoureux, vous avez appris à utiliser autre chose que votre vue pour percevoir vos ennemis. Vous ne subissez donc plus que la moitié des malus s'appliquant en cas de mauvaise visibilité ou d'obscurité.

Combat de rue : grâce à vos connaissances en anatomie ou à votre expérience des bagarres, vous savez quels coups ont le plus de chance d'infliger de graves blessures ou d'incapacité votre adversaire. Vous causez automatiquement 10pts de dégât en plus lorsque vous infligez des dégâts au corps à corps à mains nues ou au moyens d'armes blanches.

Constitution solide : vous avez entraîné votre corps pour gagner en robustesse et pouvoir ainsi encaisser plus de dégâts. Toutes les parties de votre corps gagnent 10pts de vie. Si votre plan de carrière le permet, vous pouvez acheter ce talent plusieurs fois.

Contre-attaque fulgurante : vous savez passer d'une posture défensive à une attaque rapide en un rien de temps. Vous ne subissez qu'un malus de -10 en Capacité de Combat lorsque vous effectuez une contre-attaque.

Coup assassin : vous savez vous déplacer autour de votre adversaire de telle façon qu'il peut se retrouver incapable de parer votre attaque. Lorsque vous souhaitez effectuer une attaque standard, vous pouvez d'abord effectuer un test d'Acrobatie pour tourner autour de votre adversaire afin de l'attaquer sur son angle découvert. En cas de réussite, cet adversaire ne peut ni parer ni stopper votre arme pour cette attaque standard.

Coup double : vous êtes capable de combiner la force de deux attaques au corps à corps pour causer beaucoup plus de dégâts. Lorsque vous êtes équipé de deux armes de corps à corps, vous pouvez décider frapper avec ces deux armes en même temps au moyen d'une attaque lourde. En cas de réussite, vous êtes considéré comme possédant 10 points de Force de plus par rapport à votre profil pour le calcul des dégâts de cette attaque.

Coup handicapant : votre expérience du combat vous a montré comment réduire considérablement les capacités de l'ennemi avec très peu d'efforts. Lorsque vous réussissez un coup ciblé contre un adversaire au corps à corps, il est considéré comme subissant un handicap léger sur la partie touchée de son corps même si cette partie n'a pas atteint la limite de points de vie requis pour ce handicap. Si vous réussissez un coup ciblé avec au moins deux degrés de réussites, votre adversaire est considéré comme subissant un handicap lourd.

Coup précis : atteindre des cibles difficiles n'est plus un problème pour vous car vous savez comment forcer votre adversaire à vous présenter telle ou telle partie de son corps. Vous ne subissez plus de malus pour effectuer de coup ciblé au corps à corps.

Décadence : du fait d'un conditionnement mentale ou d'une mauvaise habitude, vous avez développé une tolérance à certaines substances toxiques. Vous pouvez relancer vos tests d'Endurance pour résister à l'alcool ou aux drogues. De plus, lorsque vous dépassez la limite de dose de stimulant autorisé, vous pouvez tenter un test d'Endurance pour empêcher tout effet indésirable.

Désarmement : Vous êtes capable de désarmer votre adversaire au moyen d'une série de mouvements habiles. Lorsque vous affrontez un adversaire maniant une arme de corps à corps, vous pouvez tenter un test de Capacité de Combat afin de le désarmer. Si vous réussissez ce test, votre adversaire lâche son arme qui tombe à ses pieds. Si vous réussissez ce test avec au moins trois degrés de réussite, non seulement votre adversaire est désarmée mais son arme est désormais hors d'atteinte.

Double équipier : vous avez appris à faire confiance à vos alliés pour vous soutenir dans vos combats et savez comment coordonner efficacement vos attaques pour ne laisser aucune chance à vos adversaires. Lorsque vous vous liegez avec un ou plusieurs autres personnages pour affronter un même ennemi au corps à corps, vous et vos alliés disposez d'un bonus de +10 au corps à corps en plus des bonus habituels découlant du surnombre. Si tous vos alliés possèdent également ce talent, ce bonus passe à +20.

Endurci : votre corps a reçu suffisamment de blessure pour avoir appris à récupérer très vite. Toute personne cherchant à vous soigner reçoit un bonus de +10 sur son test de Médecine.

Epéisme : vous êtes formé au maniement des épées énergétiques que vous pouvez utiliser sans malus.

Formation aux armes de poing : vous êtes formé au maniement des armes de poing de votre faction que vous pouvez utiliser sans malus.

Formation aux armes standards : vous êtes formé au maniement des armes standards de votre faction que vous pouvez utiliser sans malus.

Formation aux armes lourdes : vous êtes formé au maniement des armes lourdes de votre faction que vous pouvez utiliser sans malus.

Formation aux armes fixes : vous êtes formé au maniement des armes fixes de votre faction que vous pouvez utiliser sans malus.

Formation aux armes ennemies : permet d'utiliser sans malus les armes ennemies, sauf si vous ne possédez pas le talent de formation pour le type d'arme concerné. Par exemple, si vous jouez un humain et que vous ne possédez pas *Formation aux armes lourdes*, un lance-roquette à plasma vous semblera aussi peu familier qu'un lance-roquette humain.

Formation aux véhicules ennemis : permet de conduire ou de piloter sans malus les véhicules ennemis, qu'ils soient terrestres ou aériens, sauf si vous ne possédez pas la compétence pour le type de véhicule concerné. Par exemple, si vous jouez un humain et que vous ne possédez pas la formation « pilotage engins aériens », un bombardier covenant vous semblera aussi peu familier qu'un bombardier humain.

Forte tête : vous n'êtes pas enclin à céder devant ceux qui cherchent à vous intimider, même si cela peut vous apporter des ennuis, parfois. Lorsqu'un personnage tente de vous intimider, vous disposez d'un bonus de +10 en Force Mentale pour résister. Mais si vous réussissez votre test avec au moins deux degrés de réussite, vous provoquez ce personnage qui peut réagir de manière plus ou moins violente selon la volonté du MJ.

Forteresse mentale : par un entraînement extrêmement rigoureux, vous êtes parvenu à ériger une protection mentale qui vous permet de mieux résister aux techniques de torture mentale et de rester impassible quelques que soient les questions qui vous sont posées. Vous disposez d'un bonus de +10 pour résister aux interrogatoires ainsi que pour tromper des machines détecteurs de mensonge.

Frénésie : Lorsque la situation l'exige, vous êtes capable d'entrer dans une rage terrible qui vous fait dépasser les limites imposées à votre corps par votre conscience. Vous devez passer un round complet à vous préparer (en hurlant votre cri de guerre, en vous frappant pour éveiller l'animal en vous ou en vous injectant des drogues psychotiques). A partir du round suivant, vous perdez le contrôle de vous-même et entrez dans une rage destructrice qui vous donne un bonus de +10 en Force, en Force Mentale et en Endurance, mais également un malus de -10 en Capacité de Combat et en Intelligence. Vous devez attaquer l'ennemi le plus proche au corps à corps et vous ne pouvez pas fuir, battre en retraite, parer ou utiliser vos armes d'attaque à distance. Vous devez également effectuer une attaque à outrance dès que vous en avez l'occasion (dès que votre adversaire est à terre). Votre état de frénésie dure jusqu'à ce que votre adversaire soit mort ou que vous-même soyez dans l'incapacité de combattre.

Grand orateur : vous avez l'habitude de parler à un large public, voir même à des foules de plusieurs milliers de personnes. Vos tests de Sociabilité et tests de compétences associées à votre Sociabilité vous permettent d'affecter un nombre virtuellement illimité de personnages.

Grand praticien : votre habileté du scalpel et des seringues est telle que vos patients n'ont plus grand-chose à craindre à partir du moment où ils sont entre vos mains. Vous disposez d'un bonus de +10 pour vos tests de Médecine.

Haine : Pour une raison entièrement laissée à votre imagination, vous détestez par-dessus tout une race ou une organisation en particulier et votre haine vous pousse à toujours vous battre au maximum de vos capacités. Lorsque vous vous battez au corps à corps contre un membre du groupe en question, vous ne subissez aucun effet de la fatigue ou des éventuels handicaps légers que vous pouvez avoir reçu avant ou pendant le combat. Par contre, vous êtes toujours affecté par les handicaps lourds.

Imperturbable : vous êtes capable de rester parfaitement calme même lorsque les balles sifflent et que les explosions vous entourent. Lorsque vous subissez des dégâts alors que vous effectuez l'action prolongée *Se concentrer*, vous pouvez relancer votre test de Force Mentale si vous ratez celui-ci. Ce talent remplace *Nerfs d'acier*.

Interception : votre niveau d'anticipation des déplacements de vos cibles est devenu redoutable. Vous annulez tout malus du aux déplacements de votre cible, excepté les manœuvres d'évitement qui vous donne un malus de -10 seulement. Ce talent remplace *Anticipation*.

Jusqu'en enfer : vos hommes vous suivront jusqu'au bout quel que soit le danger contre lesquels vous les précipitez. Tous les alliés se trouvant sous vos ordres directs peuvent relancer leurs tests de Force Mentale ratés pour résister à la peur tant que vous vous trouvez dans leur champ de vision. Ce talent remplace *Leader né*.

Langage de combat : vous maîtrisez le langage des mains utilisé par les militaires pour dialoguer discrètement entre eux sur le terrain. Ce talent vous permet de communiquer silencieusement avec tous les personnages possédant ce même talent tant qu'ils se trouvent dans votre champ de vision.

Leader né : vous étiez destiné à devenir un chef d'équipe afin d'inspirer courage à vos hommes. Tous les alliés se trouvant sous vos ordres directs disposent d'un bonus de +10 Force Mentale pour résister à la peur tant que vous vous trouvez dans leur champs de vision.

Litanie de haine : votre haine est tellement forte qu'elle déteint sur votre entourage. Au moyen d'une action diverse, vous pouvez effectuer un test de Charisme pour étendre les effets de votre talent Haine à un certain nombre de personnes. Le nombre maximum de personnes affectées est égal à 1D10 plus le chiffre des dizaines de votre caractéristique de Sociabilité. L'effet dure pendant un nombre d'heures égal au nombre de degrés de réussite obtenu pour ce test. Nécessite le talent *Haine*.

Mains sanglantes : vous avez appris plusieurs techniques pour tuer vos adversaires rapidement sans aucune arme. Vous pouvez effectuer des actions d'assassinat en utilisant simplement vos deux mains. Nécessite la compétence *Assassinat*.

Maître d'arme : vous avez parfaitement maîtrisé l'art de manier les armes blanches, si bien que vos adversaires moins doués se trouvent vite désemparés devant la perfection de vos attaques. A moins de posséder eux aussi ce talent, tous les ennemis que vous attaquez au corps à corps au moyen d'armes blanches subissent un malus de -10 en Capacité de Combat pour parer vos attaques ainsi que pour vous attaquer.

Maître du combat : en usant de votre perception et de vos réflexes, vous êtes capable de combattre sans difficulté plusieurs ennemis en même temps au corps à corps en les tenant à distance respectable. Vos adversaires ne bénéficient jamais d'aucun bonus lié au surnombre.

Marteleur : vous êtes formé au maniement des marteaux anti-gravités que vous pouvez utiliser sans malus.

Méditation : grâce à une technique d'apaisement de l'esprit, vous êtes capable de récupérer plus vite vos forces mais pour cela vous devez fermer vos sens pour oublier votre environnement et atteindre un état de paix intérieure. Vous pouvez à tout moment entrer en état de méditation afin d'éliminer vos points de fatigue nettement plus vite, à raison de 3 points par tranche de dix minutes. Par contre, tant que vous êtes en état de méditation, vous êtes considéré comme endormi pour tous vos éventuels tests de Vigilance.

Mémoire photographique : vous êtes très doué pour emmagasiner des informations, qu'il s'agisse de sons, d'images ou de toute autre sensation que vous avez éprouvé. Vous possède un bonus de +10 en Intelligence pour toute tentative de remémoration d'un événement passé dont vous avez été témoin (un code entré sur un panneau de commande, le nom d'une navette qui s'est crashé, ou l'endroit où vous avez laissé vos cigarettes...).

Nerfs d'acier : quand vous vous concentrez sur une tâche, il est difficile de vous perturber. Lorsque vous subissez des dégâts alors que vous effectuez l'action prolongée *Se concentrer* et que vous ratez votre test de Force Mentale, votre bonus de concentration est seulement réduit de moitié au lieu de disparaître complètement.

Parade de projectiles : vous êtes capable d'intercepter les projectiles lents qui sont lancés contre vous afin d'en éloigner rapidement la menace. Vous pouvez ainsi utiliser une action de réaction pour parer une attaque à distance effectuée à l'aide d'une arme de jet, en sachant cependant que les grenades à plasma de l'Alliance se colleront sur tout ce que vous leur présenterez. Vous pouvez également tenter de parer des tirs d'armes ne possédant pas la règle Air d'Effet, mais votre test subit alors un malus de -20.

Pas de côté : vous êtes rapide pour éviter les attaques portées contre vous. De ce fait, vous disposez d'une seconde action de réaction par round ne pouvant être utilisée que pour effectuer une esquive, que ce soit contre une attaque à distance ou une attaque au corps à corps. Notez cependant que vous ne pouvez pas utiliser cette esquive supplémentaire pour éviter une attaque contre laquelle vous avez déjà raté une action de réaction.

Rage guerrière : malgré votre nature frénétique, vous parvenez à garder un semblant de raison et de contrôle sur vous-même lorsque vous combattez au corps à corps. Vous pouvez donc accomplir des actions de réaction pour parer ou stopper une arme lorsque vous êtes en état de frénésie. Nécessite le talent *Frénésie*.

Réaction rapide : vous êtes continuellement en état d'alerte et êtes capable de réagir en un éclair face au danger. Lorsque vous êtes surpris par une attaque ne venant pas de derrière vous, que vous déclenchez un piège ou que vous tombez dans une embuscade, vous pouvez quand même effectuer un test d'Agilité pour effectuer une action de réaction.

Rechargement rapide : vous avez rechargé votre armement tellement de fois que c'est devenu un geste quasi mécanique que vous accomplissez en un rien de temps. Lorsque vous rechargez une arme n'étant ni une arme lourde ni une arme fixe, cela est considéré comme une action gratuite.

Réflexe éclair : Vous êtes capable de réagir en une fraction de seconde afin de toujours agir en premier lors d'un affrontement. Lorsque vous effectuez un test d'Initiative, ajoutez deux fois le chiffre des dizaines de votre caractéristique d'Agilité.

Résistance : votre corps s'est endurci et résiste mieux à un facteur environnemental précis. Choisissez un domaine parmi les cinq suivants : froid, chaud, poisons, douleur et peur. Vous bénéficiez désormais d'un bonus de +10 sur tous vos tests visant à résister ou à éviter les effets du domaine choisi. Si votre plan de carrière le permet, vous pouvez acheter ce talent plusieurs fois.

Reins solides : votre personnage est plus robuste et peut désormais porter 10kg de matériel supplémentaire sur lui, en soulever 20kg de plus et en déplacer 30kg.

Sans peur : que ce soit à cause d'une détermination absolue ou d'une aliénation mentale, rien ne semble pouvoir vous effrayer. Vous êtes immunisé contre les effets de la Peur, mais pour battre en retraite ou quitter une zone de combat vous devez d'abord réussir un test de Force Mentale.

Sens aiguisés : du fait d'un long entraînement ou d'une caractéristiques physique hérité des gènes de votre race, l'un de vos sens est particulièrement développé. En prenant ce talent, choisissez l'un de vos cinq sens (goût, odorat, ouïe, toucher et vue). Vous pouvez désormais relancer vos tests de Perception ratés lorsque vous faites appel à ce sens.

Sommeil léger : vous dormez toujours d'un sommeil vigilant, ce qui vous permet de rester en alerte même lorsque vous dormez mais qui vous empêche cependant de récupérer aussi vite que vos semblables. Pour vos tests de Vigilance, vous êtes considéré comme étant éveillé même lorsque vous dormez, mais en contrepartie vous éliminez deux fois moins vite vos points de fatigue. Vous pouvez cependant annuler l'effet de ce talent au moyen de somnifères ou d'un bon coup sur la tête si vous en avez le besoin. Ce talent nécessite la compétence *Vigilance*.

Sniping : vous êtes formé au maniement des fusils de précision de votre faction que vous pouvez utiliser sans malus.

Tireur de l'extrême : la distance n'est plus un obstacle pour vous, si bien que vous ne subissez plus aucun malus pour les tir en portée extrême. Cependant, le MJ pourra tout de même limiter la portée de certaines armes pour des questions de réalisme. Ce talent remplace *Bon tireur*.

Sprint : vous êtes capable de piquer des sprints spectaculaires lorsque la situation l'exige. Au prix d'un point de fatigue, vous pouvez doubler votre distance de déplacement lors d'une action de course ou de fuite, mais vous ne pouvez pas effectuer d'action d'attaque, que ce soit à distance ou au corps à corps.

Survivant du Parasite : Vous avez appris à supporter l'horreur de ce fléau dévoreur de vie et ne subissez donc plus de malus pour vos tests de Force Mental lorsque vous faites face à cette menace. Ce talent n'est accessible qu'aux personnages ayant affronté le Parasite au moins une fois tout en possédant le talent *Blasé*.

Tir double : vous avez appris à manier deux armes de poing en même temps avec une grande habilité. Lorsque vous tirez avec une arme de poing dans chaque main, effectuez le même nombre de tests de Capacité de Tir que si vous tiriez avec une seule arme. Cela signifie que vous accomplissez le même type d'attaque avec vos deux armes et que vous ne visez qu'une seule cible, mais en cas de réussite du test les deux armes touchent. De plus, si vous possédez également le talent *Ambidextre*, vous pouvez relancer tous vos test de Capacité de Tir ratés.

Tir en mouvement : vous possédez une visée suffisamment stable pour pouvoir tirer correctement tout en vous déplaçant. Vous ne subissez plus de malus lorsque vous tirez tout en vous déplaçant à vitesse moyenne lors du même tour. Lorsque vous tirez avec autre chose qu'un fusil de précision tout en vous déplaçant à vitesse rapide lors du même tour, vous ne subissez qu'un malus de -10 au lieu de -20.

Tir pénétrant : vous connaissez suffisamment la structure interne des véhicules ennemi pour savoir viser là où vos projectiles feront le plus de dégât lorsqu'ils pénétreront leur blindage. Lorsque vous infligez des dégâts contre un véhicule avec une arme possédant la règle *Antichar*, vous infligez toujours 25pts de dégât supplémentaires.

Tir chirurgical : Vous avez appris à viser les points vitaux des troupes ennemies afin de les neutraliser le plus vite possible. Lorsque vous effectuez un tir ciblé contre une cible d'infanterie avec une arme ne disposant pas de la règle *Air d'effet*, les dégâts que vous causez à cette cible sont doublés lorsqu'ils atteignent les points de vie de votre cible.

Tireur émérite : vous avez suffisamment pris l'habitude de viser une zone précise de votre cible pour ne plus être autant gêné par sa taille. Vous ne subissez plus de malus lorsque vous effectuez de tir ciblé ou lorsque vous tirez sur une cible de petite taille. De plus, vous ne subissez plus qu'un malus de -10 pour tirer sur les cibles minuscules au lieu de -20.

Tireur hors pair : votre entraînement vous a appris à toucher même les cibles les plus difficiles qui soient. Vous ne subissez plus de malus pour tirer sur une cible minuscule. Ce talent remplace *Tireur émérite*.

Trompe-la-mort : il semblerait qu'un ange-gardien ou une bonne étoile veille sur vous car vous avez toujours une chance insolente dans tout ce que vous entreprenez. Vous gagnez un point de destin supplémentaire. Ce talent ne peut être pris qu'une seule fois.

Vigoureux : Vous êtes particulièrement solide et résistez bien mieux aux coups même les plus durs. Vous pouvez relancer vos tests d'Endurance ratés lorsqu'il s'agit de résister à la douleur ou pour éviter d'être assommé.

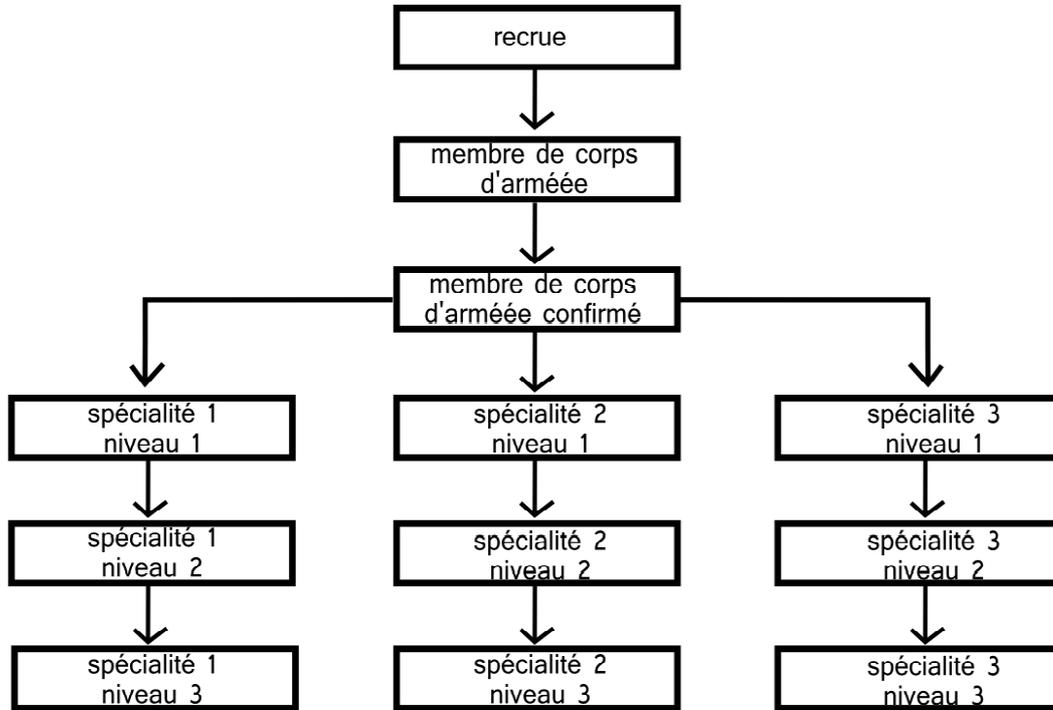
Visée indépendante : vous êtes suffisamment habile avec les armes à feu pour pouvoir tirer dans deux directions différentes. Lorsque vous utilisez deux armes en même temps, vous pouvez tirer sur deux cibles séparées. Si les deux cibles se trouvent dans votre champ de vision et sont séparées de moins de dix mètres, vous ne subissez aucun malus. Si les deux cibles se trouvent dans votre champ de vision mais sont séparées de plus de dix mètres, vous subissez un malus de -10 en Capacité de Tir pour les cibler. Si une seule des deux cibles se trouve dans votre champ de vision, vous ne subissez aucun malus pour cette cible mais vous êtes considéré comme effectuant un tir en aveugle sur la seconde. Enfin, vous pouvez parfaitement tirer en aveugle sur deux cibles différentes ne se trouvant ni l'une ni l'autre dans votre champ de vision.

Vivacité : il est extrêmement difficile de vous garder à terre. Lorsque vous êtes jeté à terre, vous pouvez immédiatement effectuer un test d'Agilité ou d'Acrobatie pour vous remettre sur vos pieds.

Voix troublante : votre voix est à la fois sinistre et inquiétante, ce qui perturbe mentalement toute personne à qui vous parlez. Vous bénéficiez d'un bonus de +10 sur vos test d'Intimidation et d'Interrogatoire, mais par contre vous subissez un malus de -10 en Sociabilité lorsque vous parlez à des personnages que vous risquez de perturber (enfants, personne nerveuse ou paranoïaque, etc.).

2.3.5. Votre plan de carrière

En fonction de la race et du corps d'armée de votre personnage, vous devrez suivre ce que nous appelons un **Plan de carrière**. Il s'agit d'un chemin d'évolution que devra parcourir votre héros si vous choisissez tel ou tel type de personnage. Ce chemin passe par plusieurs **Promotions** qui sont les différentes étapes du plan de carrière et qui servent à savoir quelles sont les Compétences et Talents que vous pouvez acheter pour votre personnage. Pour passer d'une Promotion à une autre, vous devez atteindre une certaine valeur d'XP dépensé, mais ce chemin n'est pas rectiligne et comporte un choix important à prendre à un moment précis de votre carrière. Quel que soit votre race ou votre corps d'armée, votre Plan de carrière se présentera toujours de cette façon :



Comme vous pouvez le voir sur ce schéma, il arrivera un moment où vous devrez choisir une spécialisation pour votre personnage. Chaque spécialisation mène à des promotions différentes et donc vous donne accès à des équipements, des compétences et des talents différents. Nous vous conseillons donc de regarder d'abord attentivement tous les éléments qui vous seront accessibles pour chaque Promotion avant de choisir votre spécialisation car une fois que vous l'avez choisie, vous ne pouvez théoriquement plus en changer.



2.3.6. Achat des compétences et talents

Afin d'éviter d'enfermer les joueurs dans une ligne d'évolution déterminée uniquement par leur plan de carrière, nous avons décidé que toutes les compétences et tous les talents seraient accessibles à n'importe quel type de joueur à une étape ou une autre de son plan de carrière. La plupart d'entre elles ne seront accessibles qu'à partir du moment où votre personnage se sera engagé sur l'une des trois spécialisations de son plan de carrière, cependant en fonction du rôle que le personnage est sensé jouer sur le terrain selon cette spécialisation, le prix en point d'expérience d'une compétence ou d'un talent peut être plus ou moins élevé.

Toutes les compétences et tous les talents possèdent un prix de base qui peut ensuite être sujet aux modificateurs suivants lorsqu'un personnage cherche à les acheter :

Amélioration adaptée : on prend ce cas lorsque le talent ou la compétence que le joueur cherche à obtenir est dans la droite ligne du rôle qu'il a choisi pour son personnage (*exemple : « frénésie » pour un sangheili ayant choisi la spécialisation du corps à corps*). Dans ce cas, il n'y a aucune modification du prix de base de cette amélioration.

Amélioration opposée : contrairement aux améliorations adaptées, les améliorations opposées vont dans le sens inverse de la spécialisation que le joueur a choisi pour son personnage (*exemple : « maniement des fusils de précision » pour un sangheili ayant choisi la spécialisation du corps à corps*). Dans ce cas, le prix de base de cette amélioration est multiplié par quatre.

Amélioration extérieure : une amélioration extérieure signifie qu'elle n'est ni adaptée ni opposée au rôle du personnage, donc qu'elle est totalement en dehors de son rôle sans toutefois le diriger dans la direction opposée (*exemple : « lire sur les lèvres » pour un soldat du génie ayant choisi la spécialisation de l'armurier*). Dans ce cas, le prix de base de cette amélioration est multiplié par deux.

Amélioration de suite : toutes les compétences acquises peuvent être améliorées en vous octroyant un bonus de +10 puis de +20 sur vos tests faisant appel à telle ou telle compétence particulière. Cela représente le fait que votre personnage devient plus habile pour le type d'action associé. Lorsque vous souhaitez améliorer une compétence que possède votre personnage pour recevoir un bonus de +10 dessus, vous payez le prix de base de cette compétence multiplié par deux. Puis, lorsque vous souhaitez passer à un bonus de +20, vous payez le prix de base multiplié par trois. Vous ne pouvez en aucun cas dépasser +20 en amélioration de compétence.

Amélioration universelle : ce genre d'amélioration est très commune ou ne concerne aucune des spécialisations pouvant être prises par les personnages, ce qui les rend accessibles à tous sans distinction particulière. Toutes les compétences de base sont universelles, mais aucune compétence avancée ne peut l'être, tandis que certains talents le sont et d'autres non. Lorsqu'une amélioration est déclarée universelle, considérez que ces améliorations sont toujours adaptées à votre personnage.

En plus de ces modificateurs, la plupart des talents et compétences imposent de remplir certaines conditions pour pouvoir être acquises. Il existe plusieurs types de conditions qui peuvent retarder votre accès à certaines améliorations :

CONDITIONS D'ÉTAPE : comme dit plus haut, la plupart des talents et compétences les plus importantes ne seront pas accessibles avant d'avoir atteint une spécialisation ou au moins une étape précise du plan de carrière de votre personnage, car ces améliorations ne peuvent être acquises que par des personnages vétérans qui possèdent suffisamment d'expérience pour les développer. Par exemple, pour obtenir la compétence **Commandement de Vaisseau**, vous devrez d'abord avoir atteint l'étape **Spécialisation niveau 2**, ce qui signifie n'importe laquelle de vos spécialisations portée à son deuxième niveau sur votre plan de carrière.

CONDITIONS DE SUITE : tout comme chacune de vos compétences peut être améliorée pour recevoir un bonus de +10 puis de +20 sur vos tests, certains talents sont l'évolution d'autres talents moins puissants qu'ils remplacent définitivement lorsque vous les obtenez. De ce fait, vous devez d'abord posséder le talent adapté avant d'acquies sa version améliorée. Par exemple, vous ne pouvez pas obtenir le talent **Tireur de l'extrême** sans posséder d'abord le talent **Bon tireur**.

CONDITIONS DE CARACTÉRISTIQUES : certaines améliorations demanderont que vous ayez atteint une certaine valeur pour une ou plusieurs de vos caractéristiques de personnage afin de représenter le fait qu'il possède les capacités nécessaires pour obtenir ces améliorations. Par exemple, pour pouvoir acheter le talent **Tir en Mouvement**, vous devrez d'abord posséder une valeur de **Capacité de Tir** et d'**Agilité de 40**.

CONDITIONS SPÉCIALES : certains talents ou compétences requièrent des conditions de natures très diverses qui n'entrent dans aucune catégorie précise, mais qu'il est important de noter afin de rester cohérent. Par exemple, le talent **Survivant du Parasite** ne peut être acquis que par un personnage possédant le talent **Blasé ET ayant affronté des formes du Parasite sans avoir été mis hors de combat**.

Dans le tableau ci-dessous, vous trouverez les prix de base de toutes les compétences et de tous les talents existant, ainsi que les conditions pour être autorisé à les acheter :

TALENT	PRIX	CONDITIONS
Agilité féline	150 XP	Agilité 40
Ambidextre	500 XP	Spécialisation niveau 1 ; Talent universel
Amoureux(se)	200 XP	désigner un personnage de joueur de l'autre sexe et de même race
Anticipation	200 XP	Capacité de Tir 40
Armurier	200 XP	Spécialisation niveau 1
Assaut acharné	150 XP	—
Attaque éclair	300 XP	<i>Attaque rapide</i>
Attaque rapide	150 XP	Capacité de Combat 40
Aura d'autorité	200 XP	Spécialisation niveau 2
Artillerie navale	150 XP	Membre confirmé de corps d'armée
Artillerie de surface	150 XP	Membre confirmé de corps d'armée
Blasé	300 XP	Spécialisation niveau 1 ; Force Mentale 40 ; talent universel
Bon tireur	150 XP	—
Bonne réputation	200 XP	Spécialisation niveau 1
Charge de berserker	150 XP	Spécialisation niveau 1
Cible rapide	150 XP	Agilité 40
Combat à deux mains (c.à.c)	200 XP	Capacité de Combat 40
Combat à deux mains (tir)	200 XP	Capacité de Tir 40
Combat en aveugle	200 XP	Perception 40
Combat de rue	150 XP	Capacité de Combat 40
Constitution solide	300 XP	Membre confirmé de corps d'armée ; talent universel
Contre-attaque fulgurante	200 XP	Agilité 40
Coup assassin	200 XP	Agilité 40
Coup double	200 XP	—
Coup handicapant	300 XP	Spécialisation niveau 1 ; Capacité de Combat 40
Coup précis	300 XP	Spécialisation niveau 1 ; Capacité de Combat 40
Décadent	150 XP	Talent universel
Désarmement	200 XP	Spécialisation niveau 1 ; Capacité de Combat 40
Double équipier	150 XP	Sociabilité 40
Endurci	300 XP	Spécialisation niveau 1 ; Endurance 40
Épéiste	200 XP	Spécialisation niveau 1 ; Capacité de Combat 40
Formation aux armes de poing	100 XP	Talent universel
Formation aux armes standards	100 XP	Talent universel
Formation aux armes lourdes	150 XP	—
Formation aux armes fixes	150 XP	—
Formation aux armes ennemies	200 XP	Membre confirmé de corps d'armée
Formation aux fusils de précision	150 XP	—
Formation aux véhicules ennemis	200 XP	Membre confirmé de corps d'armée
Forte tête	150 XP	Force Mentale 40 ; Talent universel
Forteresse mentale	200 XP	Spécialisation niveau 1 ; Force Mentale 40
Frénésie	200 XP	Membre confirmé de corps d'armée
Grand orateur	200 XP	Spécialisation niveau 1 ; Sociabilité 40
Grand praticien	500 XP	Spécialisation niveau 3 ; Intelligence 40
Haine	200 XP	Membre confirmé de corps d'armée ; Talent universel
Imperturbable	500 XP	Spécialisation niveau 2 ; <i>Nerfs d'acier</i>
Interception	300 XP	Spécialisation niveau 2 ; <i>Anticipation</i>
Jusqu'en enfer	300 XP	Spécialisation niveau 3 ; <i>Aura d'autorité</i>
Langage de combat	150 XP	Membre confirmé de corps d'armée ; Talent universel
Leader né	200 XP	Sociabilité 40
Litanie de haine	500 XP	Spécialisation niveau 2 ; <i>Haine</i> ; talent universel
Mains sanglantes	150 XP	<i>Assassinat</i> (compétence)
Maître d'arme	300 XP	Spécialisation niveau 2 ; Capacité de Combat 45
Maître du combat	500 XP	Spécialisation niveau 3 ; Capacité de Combat 45
Martèlement	200 XP	Spécialisation niveau 1 ; Force 40
Méditation	200 XP	Spécialisation niveau 1
Mémoire photographique	200 XP	Membre confirmé de corps d'armée
Nerfs d'acier	200 XP	Spécialisation niveau 1 ; Force Mentale 40
Parade de projectiles	200 XP	Agilité 40

TALENT	PRIX	CONDITIONS
Pas de côté	200 XP	Agilité 40
Rage guerrière	300 XP	Spécialisation niveau 1 ; <i>Frénésie</i>
Réaction rapide	200 XP	Agilité 40 ; Talent universel
Rechargement rapide	200 XP	Spécialisation niveau 2 ; Talent universel
Réflexe éclair	300 XP	Spécialisation niveau 1 ; Agilité 40
Résistance	300 XP	Spécialisation niveau 1 ; Talent universel ; peut être pris jusqu'à deux fois
Reins solides	300 XP	Endurance 40 ; Force 40 ; Talent universel
Sans peur	500 XP	Spécialisation niveau 2 ; Force Mentale 45 ; <i>Blasé</i>
Sens aiguisés	300 XP	Spécialisation niveau 1 ; Perception 40 ; peut être pris jusqu'à deux fois
Sommeil léger	300 XP	Spécialisation niveau 1 ; <i>Vigilance</i> (compétence)
Sprint	200 XP	Agilité 40 ; Talent universel
Survivant du Parasite	500 XP	<i>Blasé</i> ; doit avoir affronté le Parasite sans être mis hors de combat
Talentueux	500 XP	Talent universel ; Spécialisation niveau 3
Tir double	200 XP	Spécialisation niveau 1 ; Capacité de Tir 40
Tir en mouvement	200 XP	Capacité de Tir 40
Tir pénétrant	300 XP	Spécialisation niveau 2
Tir chirurgical	300 XP	Spécialisation niveau 3 ; Capacité de Tir 45
Tireur de l'extrême	200 XP	Spécialisation niveau 1 ; <i>Bon tireur</i>
Tireur émérite	150 XP	—
Tireur hors pair	200 XP	Spécialisation niveau 1 ; Capacité de Tir 40 ; <i>Tireur émérite</i>
Trompe-la-mort	500 XP	Spécialisation niveau 2
Vigoureux	200 XP	Endurance 40
Visée indépendante	300 XP	Spécialisation niveau 1
Vivacité	150 XP	Agilité 40
Voix troublante	200 XP	—

Nous précisons également que, en théorie, un personnage ne peut pas développer subitement une aptitude spéciale ou assimiler une énorme quantité de connaissance instantanément. C'est pourquoi lorsque vous achetez une compétence ou un talent, le MJ vous demandera parfois d'expliquer comment votre personnage l'a obtenu. Par exemple, si vous décidez d'acheter le talent *Décadence*, vous pouvez expliquer que pour développer une tolérance à l'alcool et aux drogues, votre personnage a passé un entraînement spécial en tant qu'agent du SRN de façon à pouvoir mieux s'infiltrer dans les milieux populaires et garder les idées claires pendant qu'il y interroge discrètement les personnes pouvant lui fournir des informations.



BUNGIE

2.4. LE DÉROULEMENT DES AVENTURES

« *Je ne vais pas vous mentir, les gars : cette mission est foutrement dangereuse. Certains pourraient même penser que c'est du suicide, mais je sais qu'avec l'équipe appropriée, tout ceci peut devenir réalisable. C'est pourquoi je vous ai réunis sur cette mission, vous qui êtes des exemples pour notre armée, presque des héros. Ensembles, je sais que vous réussirez.* »

— Sergent-major Hergest, agent du SRN

Lorsque vous aurez créé votre personnage en suivant les conseils donnés dans les codex du jeu, il sera temps de l'embarquer dans une histoire qui lui en fera certainement baver, mais qui l'enrichira en expérience, savoir et en souvenirs plus ou moins marrants à raconter aux copains de sa caserne.

2.4.1. Les aventures libres et les missions officielles

Il existe deux façons de jouer à *Halo : Héros et Hérétiques*. La première est de confier la trame de l'histoire entièrement aux soins du MJ en lui laissant la tâche d'inventer une suite d'évènements intrigants auxquels vous devrez réagir. Cette méthode est réservée aux MJ expérimentés possédant une grande imagination, qui leur permet de s'adapter rapidement aux diverses actions des joueurs pour les garder en haleine du début à la fin. Nous avons mis dans le livre du MJ plusieurs éléments pouvant vous aider à concocter des histoires passionnantes sans trop vous casser la tête.

Mais à côté de ces aventures inventées sur le fil, notre équipe *Reclaimers Studios* travaille en permanence sur la création de scénarios pour missions spéciales, que les MJ peuvent utiliser librement pour faire vivre à vos personnages des moments inoubliables. Ces scénarios sont conçus par des écrivains confirmés et se rapprochent beaucoup de fanstories vivantes car ils sont généralement constitués d'une trame principale dont vos personnages ne peuvent pas trop s'éloigner. Leur avantage est de vous donner rapidement une excellente histoire à suivre, mais elles sont limitée dans la liberté d'action qui vous est autorisée à cause d'un certain encadrement destiné à vous éviter de trop vous éloigner du scénario prévu. Considérez ces missions comme des films interactifs et vous aurez un bon aperçu de la façon dont vous devrez les jouer.

Sur Wiki.Halo.fr se trouve la liste des missions dites « officielles », c'est-à-dire qui ont été écrites par notre équipe de scénaristes, ou qui ont été proposées par d'autres fans puis validées par *Reclaimer Studios*. Pour le moment, le nombre de ces missions officielles est assez réduit car le jeu est encore tout jeune, mais le catalogue devrait rapidement s'enrichir de nombreuses aventures jouables passionnantes. Restez donc attentifs aux nouvelles sorties dans ce domaine si vous souhaitez découvrir ces créations dès leur publication.

2.4.2. Utilisation des cartes et cinématiques

Afin de vous guider dans les endroits que vous allez visiter, vous aurez parfois l'occasion de bénéficier de cartes détaillées de certaines zones. Cela peut être des cartes spécifiques à l'endroit où se déroule une mission officielle ou alors des cartes standards, c'est-à-dire des cartes qui décrivent un environnement existant en nombreux exemplaires dans l'univers de Halo comme par exemple des vaisseaux, des stations spatiales ou des bases terrestres pré-fabriquées. Pour les utiliser, l'un des personnages de votre groupe doit posséder un appareil d'affichage adapté (ordinateur personnel, holopad d'IA ou visière tactique de TCAO ou de spartan, ...) ou alors vous devez disposer d'un autre moyen (carte sur papier ou affichée sur un écran mural, etc...). Mais selon que l'environnement n'est pas familier à vos personnages ou qu'il n'y ait eut aucune reconnaissance de la zone avant leur arrivée, vous n'aurez pas toujours accès à ces cartes. Dans ce cas, c'est seulement le MJ qui les utilisera pour vous décrire les lieux que vous traversez.

De plus, dans les missions officielles créées par *Reclaimers Studios*, il peut arriver que vos personnages soient l'objet de ce que nous appelons une *cinématique* : c'est un passage de l'aventure où le MJ contrôle absolument tout, même vos personnages, afin que ces derniers ne s'égarer pas de la trame principale et qu'ils arrivent plus rapidement à la suite de l'histoire. C'est un moyen pour nous de créer des scénarios plus complexes avec des objectifs bien précis ou tout simplement pour vous empêcher de faire n'importe quoi à des moments clé, comme par exemple durant le discours d'un supérieur.

2.4.3. Le niveau de difficulté

Tout comme dans les jeux de la licence Halo, il existe quatre niveaux de difficulté pour jouer à *Halo : Héros et Hérétiques* : Facile, Normal, Héroïque et Légendaire. Plusieurs paramètres sont utilisés par le MJ pour représenter la difficulté du jeu, le plus puissant étant le type d'ennemis rencontrés par vos héros : il est nettement plus dangereux d'affronter une meute de chasse jiralhanae qu'une simple patrouille composée uniquement d'unggoys et de kig-yars...

Voici une description des différents niveaux de difficulté et le style de jeu qu'ils représentent :

Facile : « *Allez-y doucement...* »

Vous souhaitez simplement passer un bon moment avec vos amis sans trop risquer la peau de vos personnages, donc le MJ sera en général très gentil avec vous et fera en sorte que la situation reste toujours à votre avantage. A moins que vous soyez des débutants qui découvrent les règles de jeu, vos personnages devraient normalement pouvoir accomplir une mission en niveau Facile sans qu'un seul d'entre eux soit mis hors de combat une seule fois.

Normal : « *On va leur montrer...* »

Légèrement plus difficile que le mode Facile, le mode *Normal* est juste un peu plus strict. Les dangers que vous rencontrerez seront un peu plus menaçants, mais ils représenteront rarement de véritables difficultés. C'est un mode de jeu sympa qui ne demande pas trop de réflexion.

Héroïque : « *Nous sommes des héros, alors donnez-nous une mission de héros.* »

Considéré par beaucoup de joueurs vétérans des jeux vidéos de Halo comme le véritable mode *Normal* de l'univers, le mode *Héroïque* est peut-être celui qu'on peut qualifier de plus réaliste. Vos héros seront confrontés à des menaces sérieuses que vous ne devrez pas sous-estimer sous peine d'être rapidement mis au tapis, ce qui vous forcera à réfléchir avant d'agir.

Légendaire : « *Armes chargées ! Prêts pour la mission suicide !* »

Pour les joueurs qui cherchent un véritable challenge, le mode *Légendaire* les poussera à la limite de leurs capacités en leur faisant vivre un véritable enfer. Le MJ vous mettra face à des situations apparemment impossibles où il vous sera indispensable de chercher les failles à exploiter pour survivre et le travail d'équipe sera une véritable obligation.



Selon le nombre de joueurs participant à l'aventure et la qualité de leurs héros, certains niveaux de difficulté seront plus adaptés que d'autres. Par exemple, si vous n'êtes que deux joueurs avec des personnages tout neufs, il serait mieux de commencer en niveau *Facile* ou *Normal*. Mais si vous êtes trois ou quatre soldats vétérans, voir des troupes d'élite qui ont accès librement à du matériel hautement perfectionné, il serait plus logique de choisir la difficulté *Héroïque*, voir même *Légendaire*.

IMPORTANT : au cours de vos diverses aventures, vous gagnerez des points d'expérience qui vous permettront de faire évoluer votre personnage en améliorant ses Compétences et ses Caractéristiques, mais aussi en lui obtenant des Talents et en faisant monter son grade. Bien entendu, la quantité de point d'expérience que vous gagnerez sera d'autant plus importante que le niveau de difficulté sélectionné est élevé. De ce fait, des joueurs habitués au mode *Héroïque* verront leurs personnages évoluer nettement plus vite que des joueurs qui se cantonnent à la sécurité du mode *Facile*.

2.4.4. Le temps : rounds et tours de jeu

Durant l'essentiel d'une partie de jeu, le temps reste généralement assez flexible et vous pouvez entreprendre toute sorte d'action sans trop vous soucier du temps nécessaire pour l'accomplir. Durant ces moments, il suffit que le MJ précise « après une demi-heure de marche, vous atteignez enfin la sortie du canyon » ou « la programmation du système de défense de la base vous prend dix bonnes minutes ». C'est ce que nous appelons le *temps narratif*.

A l'opposer, il y a des moments où chaque seconde est précieuse et où le MJ devra donc gérer avec précision tout ce qui se passe. L'exemple le plus parlant est une situation de combat durant laquelle chacun des personnages agit de son côté pour faire gagner son camp, mais il peut s'agir également d'une course-poursuite ou d'une phase d'infiltration où un personnage tente de passer au milieu des sentinelles ennemies. Lors de ces différentes situations assez tendues, on sort du temps narratif pour entrer dans le *temps détaillé*.

Dans le temps détaillé, l'action doit être découpée en rounds et en tours de jeu. Chaque round représente environ cinq seconde durant lesquelles chaque personnage présent dispose d'un tour de jeu pour agir. Etant donné que les tours de jeu des différents protagonistes se chevauchent plus ou moins, les actions sont donc quasi simultanées durant un même round. C'est principalement durant les combats que vous serez confrontés au temps détaillé, mais d'autres situations peuvent impliquer l'utilisation de ce mode de gestion du temps si le MJ en ressent la nécessité.

2.4.5. Déroulement des combats

L'univers de Halo est un univers en guerre, et pour y survivre vous aurez souvent besoin de combattre des adversaires qui n'auront d'autres but que de vous étripier, à moins que vous ne souhaitiez passer votre temps à fuir dès que quelqu'un ou quelque chose en veut à votre vie. De ce fait, les combats constituent un élément primordial dans les parties de *Halo : Héros et Hérétiques* et vous devez donc vous préparer à défendre votre peau en vous familiarisant avec les règles de combat. Mais d'abord, vous devez apprendre comment se déroule un combat dans ce jeu de rôle.

Dès qu'un combat commence, vous devez suivre une à une les étapes ci-dessous :

ÉTAPE 1 : LA SURPRISE

Lors du premier round de combat, le MJ détermine si un ou plusieurs des personnages impliqués dans le combat est sous l'effet de la surprise. Cela peut être parce qu'ils sont pris dans une embuscade ou qu'autre chose attirait leur attention à ce moment là ou tout simplement parce que leur visibilité est réduite, mais quelle que soit la raison, tous les combattants surpris passent leur tour de jeu durant le premier round. Leurs adversaires bénéficient donc d'un round entier d'avance sur eux pour représenter l'avantage donné par leur attaque surprise. Si aucun personnage impliqué dans le combat n'est surpris, passez directement à l'étape 2.

ÉTAPE 2 : LE JET D'INITIATIVE

C'est un moment extrêmement important car il détermine dans quel ordre les différents combattant vont pouvoir agir. Au début de chaque combat, chaque combattant effectue un jet d'Initiative qui se résume à lancer 1D10 et à ajouter au résultat le chiffre des dizaines de sa caractéristique d'Agilité. Le MJ compare alors les différents résultats et les classes de la valeur la plus haute à la plus basse afin d'obtenir l'ordre d'intervention des personnages. Si deux d'entre eux obtiennent le même résultat, ils effectuent un deuxième test d'Initiative pour se départager.

ÉTAPE 3 : ACTION DES PERSONNAGES

En commençant par le personnage ayant obtenu le meilleur résultat sur son jet d'Initiative, chaque combattant effectue son tour de jeu durant lequel il peut accomplir un certain nombre d'actions. Une fois qu'il a terminé ses actions, le joueur suivant commence son propre tour de jeu et ainsi de suite.

ÉTAPE 4 : FIN DU ROUND

Une fois que tous les participants au combat ont effectué leur tour de jeu, le round est terminé. Si le combat n'est pas terminé, un nouveau round commence alors et vous devez donc répéter l'étape 3 en suivant le même ordre d'intervention des combattants. Lorsque le combat est terminé ou que la situation nécessitant l'emploi du temps détaillé est résolue, vous repassez en temps narratif.

2.4.6. Les catégories d'actions

Lorsque vous jouez en temps détaillé, vous pouvez effectuer un certain nombre d'actions qui sont classées en cinq catégories : les actions de mouvement, les actions diverse, les actions d'attaque, les actions prolongées et les réactions.

ACTIONS DE MOUVEMENT :

Pour chaque tour de jeu, vous avez le droit à une seule action de mouvement. Il existe plusieurs façons de se déplacer et nous avons donc différencié trois vitesses de mouvement possibles : vitesse lente, vitesse moyenne et vitesse rapide. Pour chaque type de vitesse, vous pouvez parcourir une certaine distance maximale durant votre tour de jeu. Ensuite, selon que vous parcourrez moins de la moitié ou plus de la moitié de cette distance maximale, les autres actions que vous effectuez pendant ce même tour de jeu se déroulent en dehors de votre mouvement ou pendant celui-ci, ce qui pourra rendre certaines actions plus ou moins difficiles.

ACTIONS DIVERSES :

Pour chaque tour de jeu, vous avez le droit à une seule action diverse. Cette désignation regroupe toutes les actions qui n'entrent ni dans la catégorie *mouvements* ni dans la catégorie *attaques*. Elles durent généralement un instant assez bref et leurs effets dépendent bien évidemment de leur nature. Vous pouvez décider de sacrifier votre mouvement ou votre attaque, voir les deux, afin d'effectuer une action diverse supplémentaire, ce qui vous permet d'effectuer jusqu'à trois actions diverses en un seul tour. Par contre, vous ne pouvez pas effectuer un mouvement ou une attaque supplémentaire à la place de votre action diverse.

ACTIONS D' ATTAQUE :

Pour chaque tour de jeu, vous pouvez attaquer d'autres personnages ou des éléments du décor à travers une action d'attaque. A part s'il s'agit d'un corps à corps, vous pouvez décider de sacrifier votre mouvement afin d'effectuer une action d'attaque supplémentaire pendant le même tour de jeu si l'arme que vous utilisez vous le permet. Vos options d'attaques dépendront principalement de votre équipement et des armes à votre disposition.

ACTIONS PROLONGÉES :

Ces actions sont assez particulières car elles durent plus longtemps que les trois catégories précédentes et doivent alors se prolonger en dehors du tour de jeu du personnage qui accomplit l'action. Pour chaque tour de jeu, vous ne pouvez effectuer qu'une seule action prolongée, mais dans ce cas vous ne pouvez accomplir aucune autre action. Les actions prolongées sont généralement très importantes et peuvent donner de sérieux avantages en situation de combat, mais la plupart ne peuvent être accomplies que sous certaines conditions spéciales.

RÉACTIONS :

En plus de ces quatre catégories d'actions précédentes, nous distinguons également celles qui permettent aux personnages de réagir à des attaques ennemies. Vous ne les effectuez pas pendant votre tour de jeu, mais durant ceux de vos adversaires. Toutefois, vous ne pouvez effectuer qu'une seule réaction par round.

3.4.7 Les corps à corps

Les affrontements dans Halo ne se limitent pas seulement aux tirs, mais aussi à des combats de proximité où la victoire se gagne à coup de poings et de lames, que ces dernières soient faites d'acier ou d'énergie pure. C'est pourquoi nous différencions les combats à distance des corps à corps, bien qu'il n'y ait pas de réelle frontière entre les deux, si ce n'est la distance à laquelle se trouvent les combattants impliqués.

Nous considérons donc qu'en situation de combat, à partir du moment où deux personnages ennemis se trouvent à une distance suffisamment proche (deux à trois mètres, disons) et qu'ils se voient, ils sont au corps à corps. Cela n'empêche pas l'un ou l'autre des combattants de se déplacer ou de tirer sur d'autres cibles ne participant pas au corps à corps, au risque de donner une ouverture à une attaque ennemie.

De ce fait, à chaque fois qu'un personnage effectue une action qui le déconcentre du corps à corps auquel il participe, son ou ses adversaires bénéficient d'un bonus de +10 pour toutes les attaques qu'ils souhaitent effectuer contre lui, et cela jusqu'à son prochain tour de joueur. De plus, le personnage subira également un malus automatique de -10 pour toute tentative de réaction à ces attaques car il aura l'esprit occupé ailleurs.

3.4.8. Les demandes de soutien

Il est toujours bon de pouvoir compter sur ses alliés pour intervenir lorsque les choses tournent mal, et c'est pourquoi lorsque vous disposez d'une liaison radio avec un allié susceptible de vous apporter de l'aide, vous pouvez tenter de faire une demande soutien.

Ce soutien peut être de nature très diverse : largage de munitions ou de véhicule, médi-évac, reconnaissance satellite, frappe aérienne ou encore envoi de renforts. Mais ces soutiens ne sont pas toujours disponibles pour n'importe qui, n'importe quand et n'importe où. En terme de règles, pour effectuer une demande de soutien, vous devez avoir un contact radio avec une éventuelle source de soutien et effectuer un test de Commandement pour chaque type de soutien que souhaitez obtenir. Seulement, n'abusez pas trop pour éviter que le MJ se mette à vous refuser systématiquement toutes vos demandes.

Si vous réussissez un test de Commandement, le soutien que vous avez demandé vous est donné dans les délais disponibles (dépendant de la source du soutien et de la situation). Par contre si vous échouez, votre demande est refusée et vous ne pouvez pas la réitérer avant un certain temps laissé à l'appréciation du MJ selon la situation et le niveau de difficulté choisi.

Mais certaines circonstances particulières peuvent rendre une demande plus facile ou plus difficile à obtenir. Nous avons conçu ci-dessous une liste non exhaustive des situations pouvant affecter l'accès à du matériel ou du renfort. Pour des raisons de simplicité, la valeur du bonus ou malus imposé par telle ou telle situation est laissée à l'appréciation du MJ en fonction des circonstances et du niveau de difficulté choisi.

Situation désespérée (bonus) : la situation est si grave que la survie de toute personne impliquée dans ce conflit n'est pas assurée, et le règlement concernant l'économie du soutien disponible n'a donc plus cours...

Opération spéciale (bonus) : la mission confiée aux héros est d'une importance capitale, et ils disposent donc d'un niveau d'accréditation supérieur à celui normalement autorisé par leur grade. Ce bonus sera généralement assez élevé.

Communications difficiles (malus) : cela peut être l'ennemi qui brouille vos transmissions ou un matériel défectueux, ou encore le fait que vous vous trouvez dans un environnement limitant les communications (cela peut même être le simple vacarme de la bataille qui empêche un soldat juste à côté de vous de vous entendre). Dans tous les cas, vous avez du mal à faire passer vos ordres, et cela diminue automatiquement leur impact.

Ressources mobilisées ailleurs (malus) : il arrivera souvent que les moyens à disposition de votre armée soient utilisés pour d'autres raisons que simplement sauver vos petites miches de soldats insignifiants. Cela peut être parce que l'ennemi a organisé un assaut majeur autre part qu'il faut absolument stopper, ou parce que votre haut commandement mobilise ses forces en vue d'une contre-attaque quelque part.

Ressources limitées (malus) : pour une raison ou pour une autre, les possibilités de soutien sont nettement plus réduites que d'habitude, et elles ne vous seront donc que plus souvent refusées.

Difficile d'accès (malus) : ce facteur intervient lorsque les héros se trouvent dans un lieu peu favorable à une assistance extérieure. Par exemple, peu de pilotes accepteront de se risquer à venir bombarder une zone étant truffée de batteries anti-aériennes...

Opération non-officielle (malus) : la mission de vos personnages n'a pas été commanditée par les autorités militaires habituelles pour des raisons pouvant varier (manque de temps pour une demande de mission, opération secrète, voir même illégale...). Du coup, vous ne bénéficiez pas du soutien logistique normal car vos objectifs ne sont pas reconnus par le reste de votre armée.

<p><u>IMPORTANT</u> : les véhicules ou le matériel que vous pouvez recevoir suite à des demandes de soutien ne vous appartient pas et vous devrez les rendre au département logistique de votre faction à la fin de votre aventure, dans l'éventualité où ce matériel survie à vos périples.</p>

2.5. PROTECTIONS ET DÉGATS

« *J'en ai vraiment assez de devoir vous rafistoler à chaque fois que vous revenez de mission, les gars. Je ne sais pas comment vous vous débrouillez sur le terrain, mais vous représentez à vous seuls la moitié des dépenses en matériel de cette infirmerie. Il va falloir apprendre à faire plus attention sinon, un jour, vous pourriez m'arriver ici dans un sac plastique.* »

— médecin-chef Ethan Sorenson

Dans un jeu de rôle, il est important de savoir dans quel état se trouve son personnage afin de savoir à quel degré de danger il peut s'exposer. Pour cela, il existe plusieurs paramètres qui doivent être pris en compte pour connaître le niveau de vulnérabilité d'un personnage : les **Points de Vie** (PV), les **Points d'Armure** (PA), les éventuels **Points de Bouclier** (PB), et les **Points de Fatigue** (PF).

2.5.1. Les points de vie (PV)

Ces points représentent la santé globale de votre personnage. Chaque race de l'univers de Halo possède un nombre de PV de départ bien précis, qui représente sa robustesse et la capacité de son corps à encaisser les dégâts. Ces points sont répartis sur les différentes parties du corps de chaque personnage : **tête, bras gauche, bras droit, torse, jambe gauche et jambe droite**.

Chacune de ces parties du corps est associée à un ou plusieurs types d'actions pouvant être entreprises par un personnage, donc si ces zones sont trop fortement blessées, l'efficacité du personnage dans les actions associées en sera diminuée. Nous considérons qu'à partir du moment où une partie du corps ne possède plus que la moitié de ses PV de départ, le personnage subit un *handicap léger*. Si ses PV tombent à zéro, le personnage subit un *handicap lourd*. Selon la partie du corps concernée, un handicap léger ou lourd comporte des effets très différents comme expliqué dans le tableau ci-dessous.

	Tête	Bras	Torse	Jambes
Handicap léger	-10 pour tous les tests effectués par le personnage.	-10 pour tous les tests d'action faisant intervenir ce bras.	Les valeurs de poids porté/soulevé/poussé sont divisées par 2.	Le personnage ne peut ni courir ni charger.
Handicap lourd	Le personnage est mort ou hors de combat.	Utilisation de ce bras impossible, quelle que soit l'action désirée.	Le personnage est mort ou hors de combat.	Utilisation de cette jambe impossible ; le personnage ne peut pas marcher sans soutien

SE SOIGNER :

Un personnage peut se soigner lui-même avec l'équipement de soin à sa disposition ou demander à un autre personnage de le soigner. Lorsque aucune des personnes présentes ne dispose d'équipement de soin, il est toujours possible de transporter les blessés jusqu'à un hôpital de campagne, une antenne médicale ou tout autre endroit étant correctement équipé pour remettre ces soldats sur pied. Il existe trois équipements de soin principaux dans *Halo : Héros et Hérétiques*, dont nous vous donnons une brève description des règles ci-dessous :

Les poches de transfusion sanguines : ce sont des poches de sangs qui servent à remplacer le sang perdu à cause des blessures. L'utilisation d'une poche de transfusion redonne tous les PV d'un personnage, quelles que soient les blessures reçues, mais sans soigner les *handicaps* acquis par ces blessures. Du fait de son emploi assez délicat, cet équipement de soin ne peut pas être utilisé durant un combat.

Les trousses de soin : ces trousses servent à apporter les soins d'urgence à un blessé afin qu'il puisse continuer de se battre malgré ses blessures. Chaque utilisation d'une trousse de soin permet de faire disparaître un seul *handicap* subi par le personnage soigné. Une trousse de soin peut généralement être employée plusieurs fois mais, pour la même raison que les poches de transfusion, cet équipement de soin ne peut pas être utilisé durant un combat.

Les stimulants : parfois, il est nécessaire de faire abstraction de ses douleurs pour rester au maximum de ses capacités dans les moments les plus difficiles, et une bonne injection de stimulant est idéal pour cela. L'injection d'une dose de stimulants permet d'ignorer complètement les effets de la fatigue et de tout handicap subi pendant une heure (dont l'équivalent en temps de jeu est déterminé par le MJ), mais cela n'a aucun effet sur les handicaps. Du fait de sa simplicité d'emploi, cet équipement de soin peut être utilisé durant un combat.

2.5.2. Les points d'armure (PA)

Afin de limiter la possibilité d'être blessé, il est absolument nécessaire pour un soldat de porter une armure qui le protégera des attaques ennemies. Cependant, même les meilleures protections ne peuvent encaisser qu'un nombre limité de dégâts, et cela est donc représenté par des Points d'Armures.

De ce fait, il existe six pièces d'armure différentes, chacune couvrant une partie précise du corps : **casque** (tête), **brassard gauche** (bras gauche), **brassard droit** (bras droit), **plastron** (torse), **jambière gauche** (jambe gauche), et **jambière droite** (jambe droite). Chaque pièce possède un nombre de PA qui dépend du modèle d'armure concernée, car les personnages auront la possibilité de choisir entre différents modèles d'armures classées en trois catégories : armures lourdes, armures standards et armures légères.

Armures lourdes : ce sont les meilleures protections dont pourra bénéficier un personnage, mais elles ont l'inconvénient d'être très pesantes et encombrantes. Le porteur d'une armure lourde ne peut ni courir, ni charger, ni effectuer des attaques éclaires ou des contre-attaques, et tous les points de fatigue qu'il vient à gagner sont doublés. De plus, il subit en permanence un malus de -10 en Agilité. En contre-partie, tant qu'une partie de son armure possède encore des PA, il est insensible à la règle *Coup Puissant* (voir page 84) pour les attaques visant cette zone. Dans le cas d'un casque d'armure lourde, cela protège donc le porteur contre la règle *Headshot* (voir page 84).

Armures moyenne : c'est le type d'armure qui est le plus souvent utilisé sur le terrain. Elles sont juste assez résistantes pour protéger efficacement leur porteurs sans diminuer leur agilité. Une armure moyenne n'a aucun effet particulier en dehors du fait d'apporter des PA au personnage qui la porte. C'est le choix parfait pour les nouveaux joueurs qui ne veulent pas s'embrouiller tout de suite avec trop de règles spéciales.

Armures légères : certaines troupes spéciales telles que les éclaireurs, les agents infiltrés ou les assassins ont l'habitude de porter des armures qui ne leur apportent peut-être pas une très grande protection, mais qui a l'avantage de faciliter leurs mouvements et leur discrétion. Un personnage portant une armure légère peut effectuer deux actions de mouvements durant un même tour de joueur au prix de deux points de fatigue. Il peut également accomplir deux attaques de corps à corps durant le même tour tant qu'elles sont dirigées contre le même ennemi et qu'il ne s'agit ni d'attaques lourdes ni d'attaques à outrances. D'autres bonus peuvent éventuellement être accordés par le MJ pour certaines situations particulières.

MÉLANGER LES CATÉGORIES D'ARMURES :

Il est possible qu'au cours de vos aventures, vous soyez obligés de mélanger des pièces d'armures provenant de différents modèles afin d'assurer votre survie. Cela peut être parce que votre armure habituelle est irréparable ou que vous avez été forcé de vous en séparer. Dans tous les cas, il est parfaitement possible d'utiliser d'autres pièces de n'importe quelle armure pour remplacer celles qui sont endommagées ou perdues.

Si cela vous amène à mélanger différentes catégories d'armure, vous devez considérer les effets que ces différentes pièces vous apportent en fonction de leur catégorie et de leur emplacement. Par exemple, un brassard d'armure lourde vous protège des *Coups puissants* portés contre ce bras, mais donne un malus de -10 en Agilité pour les actions avec et vous empêche de porter des attaques éclaires ou des contre-attaques avec ce même bras. De la même manière, des jambières légères permettent d'effectuer deux mouvements durant un même tour. Notez bien qu'il faut que les jambières soient de la même catégorie pour bénéficier de cet effet, sinon elles suivent les règles de la catégorie la plus lourde portée.

2.5.3. Les classes d'armure

Les armures sont divisées en quatre classes qui représentent leur niveau de qualité. De nombreuses caractéristiques sont dépendantes uniquement de la classe et de la catégorie d'armure, comme le montre le tableau ci-dessous. Les prix en gras sont en **crédits du CSNU** tandis que ceux en italique sont en *anneaux de l'Alliance*.

Classe	Catégorie	Prix d'ensemble (cr./ an.)	Pièce	Points d'armure	Prix par pièce (cr./ an.)	Poids par pièce (kg)
I	Légère	2.000/ 200	Tête	30	500/ 50	0,5
			Plastron	50	1.000/ 100	1
			Brassard	30	250/ 25	0,5
			Jambière	30	250/ 25	0,5
	Moyenne	3.000/ 300	Tête	50	1.000/ 100	1
			Plastron	80	2.000/ 200	2
			Brassard	50	500/ 50	1
			Jambière	50	500/ 50	1
	Lourde	4.000/ 400	Tête	70	1.500/ 150	1,5
			Plastron	100	3.000/ 300	3
			Brassard	70	750/ 75	1,5
			Jambière	70	750/ 75	1,5
II	Légère	4.000/ 400	Tête	30	1.500/ 150	0,5
			Plastron	50	3.000/ 300	1
			Brassard	30	750/ 75	0,5
			Jambière	30	750/ 75	0,5
	Moyenne	5.000/ 500	Tête	50	2.000/ 200	1
			Plastron	80	4.000/ 400	2
			Brassard	50	1.000/ 100	1
			Jambière	50	1.000/ 100	1
	Lourde	6.000/ 600	Tête	70	2.500/ 250	1,5
			Plastron	100	5.000/ 500	3
			Brassard	70	1.250/ 125	1,5
			Jambière	70	1.250/ 125	1,5
III	Légère	6.000/ 600	Tête	50	2.500/ 250	1,5
			Plastron	80	5.000/ 500	3
			Brassard	50	1.250/ 125	1,5
			Jambière	50	1.250/ 125	1,5
	Moyenne	7.000/ 700	Tête	70	3.000/ 300	2
			Plastron	100	6.000/ 600	4
			Brassard	70	1.500/ 150	2
			Jambière	70	1.500/ 150	2
	Lourde	8.000/ 800	Tête	90	3.500/ 350	2,5
			Plastron	120	7.000/ 700	5
			Brassard	90	1.750/ 175	2,5
			Jambière	90	1.750/ 175	2,5
IV	Légère	8.000/ 800	Tête	50	3.500/ 350	1,5
			Plastron	80	7.000/ 700	3
			Brassard	50	1.750/ 175	1,5
			Jambière	50	1.750/ 175	1,5
	Moyenne	9.000/ 900	Tête	70	4.000/ 400	2
			Plastron	100	8.000/ 800	4
			Brassard	70	2.000/ 200	2
			Jambière	70	2.000/ 200	2
	Lourde	10.000/ 1.000	Tête	90	4.500/ 450	2,5
			Plastron	120	9.000/ 900	5
			Brassard	90	2.250/ 225	2,5
			Jambière	90	2.250/ 225	2,5

2.5.4. Les points de bouclier (PB)

Certains personnages ont la chance de disposer d'un bouclier énergétique qui les protège des tirs beaucoup plus efficacement qu'une armure grâce à leur capacité de régénération. Cette merveilleuse technologie de protection est représentée par des Points de Bouclier qui, contrairement aux Points de Vie et aux Points d'Armure, ne sont pas réparties sur les différentes parties du corps du porteur. Il existe trois types de boucliers énergétiques qui possèdent chacun leurs règles spéciales :

Les boucliers corporels : portés uniquement par les sangheilis, jiralhanaes et combattants spartans-II, ces boucliers encaissent tous les dégâts reçus par des attaques à distance, quelle que soit la zone touchée, tant que leur capital de PB n'est pas tombé à zéro. Au corps à corps, ces boucliers n'encaissent que la moitié des dégâts, l'autre moitié étant encaissée par l'armure ou la vie du porteur.

Les gantelets de défense (boucliers à main) : ce type de bouclier est moins efficace dans le sens où il ne protège que des attaques provenant d'une certaine direction. Au tir, ces boucliers doivent être placés entre le personnage et l'origine des tirs pour pouvoir le protéger. Et même là il ne couvre presque jamais l'ensemble du corps de son porteur, et tout test de CT réussi avec trois degrés de réussite esquive le bouclier pour toucher directement le porteur.

Les boucliers écrans : cette catégorie de bouclier se déploie au sol grâce à des appareils plus ou moins petits et peuvent posséder des tailles et des résistances très diverses. Des combattants peuvent se protéger derrière eux, mais uniquement contre les tirs devant traverser le bouclier pour les atteindre. Tant qu'un bouclier écran possède des PB, il est considéré comme un obstacle pour les tirs derrière lequel des personnages peuvent se mettre à couvert. Par contre il est important de noter que, comme tous les autres boucliers énergétiques, il est parfaitement transparent.

RECHARGEMENT DES BOUCLIERS ÉNERGETIQUES :

Quel que soit le type de bouclier énergétique considéré, ses Points de Boucliers reviennent à leur nombre maximal s'ils passent trois rounds complets sans subir de dégât. Lorsque vous n'êtes pas en situation de combat et donc qu'il n'y a pas de round de jeu, c'est le MJ qui détermine à quel moment un bouclier se recharge.

2.5.5. Les dégâts

Lorsqu'un personnage reçoit des dégâts, que ce soit à cause d'une attaque ennemi ou d'un élément du décor qui se rebelle soudainement contre lui, il encaisse un certain nombre de points de dégâts. Ces points de dégâts représentent la capacité de destruction de l'attaque ainsi subie qui endommage les diverses protections du personnage qui les reçoit. Lorsqu'il s'agit d'une attaque ennemie, la quantité de points de dégâts est définie par le profil technique de l'arme utilisée ou, dans le cas d'une attaque au corps à corps, par le type d'attaque et la caractéristique de Force de l'attaquant. Pour les dommages causés par l'environnement, c'est le MJ qui définit le nombre de points de dégâts causés.

A chaque fois qu'un personnage reçoit des points de dégâts, ces derniers sont absorbés d'abord par ses Points de Bouclier s'il a la chance d'en posséder. On retranche alors le nombre de points de dégâts reçus du nombre de Points de Bouclier qu'il possède. Dans le cas contraire, ce sont ses Points d'Armure qui absorbent les dégâts de la même façon que les points de Bouclier. Et s'il ne possède plus de Points d'Armure, ses Points de Vie encaissent alors finalement. Lorsqu'une protection ne possède pas suffisamment de points pour absorber toute l'attaque, les points de dégâts restants sont absorbés par la protection suivante.

Exemple : James se fait tirer dessus dans par un rebelle avec fusil sniper qui le touche au torse. Cette arme cause 50pts de dégâts par tir, et malheureusement, le plastron de James a déjà été endommagé par d'autre combat et ne possède plus que 35 Points d'Armures. Le plastron absorbe donc 35pts de dégâts et passe alors à 0 Points d'Armure, puis les 15pts restants sont encaissés par les Points de Vie de son torse qui diminuent donc de 15 points.

RÉPARTITION DES DÉGÂTS :

Du fait que les Points de Vie et les Points d'Armures sont répartis sur les différentes parties du corps de chaque personnage, il est extrêmement important de savoir quelle partie sera touchée par chaque attaque. Souvent, un personnage qui en attaque un autre cherchera à viser une partie précise du corps de son adversaire, comme par exemple la tête pour l'éliminer rapidement ou encore les jambes afin de l'immobiliser sans le tuer. Dans ce genre de situation, vous savez immédiatement où vous devez retirer des Points d'Armure ou des Points de Vie, ce qui simplifie beaucoup le jeu.

Mais il arrive parfois qu'un personnage ne cherche pas à viser un endroit particulier de son adversaire. Cela peut être parce qu'il n'en a pas le temps, parce qu'il tire en aveugle ou parce qu'il veut augmenter ses chances de toucher sa cible (les attaques visant une zone précise du corps étant toujours plus difficiles à réussir). Si ce genre d'attaque vient à trouver sa cible, il faut savoir où la victime est touchée. Pour cela, jetez 1D10 pour chaque attaque de ce genre qui a été réussie et reportez-vous au tableau ci-dessous :

Résultat 1D10	Localisation des dégâts
0	Tête
1	Bras droit
2	Bras gauche
3-4-5	Torse
6-7	Jambe droite
8-9	Jambe gauche

Note : Si le personnage subissant les dégâts possède un bouclier énergétique corporel possédant suffisamment de Points de Bouclier pour absorber tous les points de dégâts, vous n'avez pas à effectuer de jet pour déterminer quelle zone est touchée, car la protection offerte par le bouclier est répartie uniformément sur tout le corps du porteur.

2.5.6. La mort

Bien évidemment, lorsqu'un personnage subit trop de dégâts, il finit par mourir. Un destin tragique mais qui est très commun en temps de guerre. En terme de règles, dès que la tête ou le torse d'un personnage ne possède plus aucun PV, ce personnage meurt ou est considéré comme quasi mort. Il existe cependant d'autres façons de mourir, qui sont aussi diversifiées que peu enviables, comme par exemple l'asphyxie, une chute vertigineuse ou la terrible possession par le Parasite.

Seulement, nous savons à quel point il est dur de voir son personnage mourir, surtout lorsque l'on a passé énormément de temps à lui créer une histoire, une personnalité et des sentiments si profonds qu'on se sent vraiment proche de lui. Du coup, il est de la responsabilité du MJ de toujours chercher à trouver un moyen par lequel un personnage de joueur échappe à la mort alors qu'il devrait normalement trépasser. Ce personnage n'est donc pas tué, mais seulement mis hors de combat. Cela signifie qu'il est inconscient ou dans un tel état de faiblesse qu'il peut seulement écouter et parler avec les autres personnages à proximité. Ce personnage devra alors être soigné pour pouvoir être de nouveau opérationnel. Toutefois, sachez que cette clémence du MJ ne concerne que les aventures jouées dans les modes de difficulté Facile et Normal. Pour les niveaux de difficulté supérieur, le seul moyen d'échapper à la mort est de recourir aux Points de Destin du personnage.



2.5.7. Les points de destin

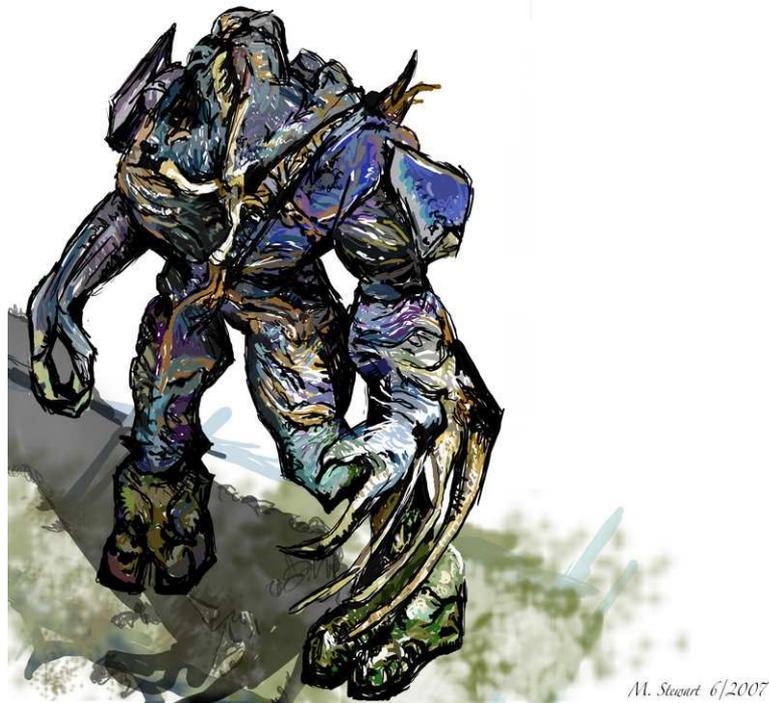
Ces points servent à représenter la chance exceptionnelle qui protège les personnages de joueurs et leur permet de survivre aux pires situations. Ils sont très peu nombreux, mais l'utilisation d'un seul d'entre eux peut complètement renverser l'issue d'une aventure. Le nombre de points de destins détenus au départ par un personnage dépend uniquement de sa race :

RACE DU PERSONNAGE DE JOUEUR	NOMBRE DE POINTS DE DESTIN
Unngoy	7
Kig-Yar	6
Humain	5
Sangheili	4
Jiralhanae	4
Lekgolo	3

Un point de destin peut s'utiliser de trois façons différentes :

- Pour considérer comme réussi un test de caractéristique que vous venez de rater, quel que soit le degrés d'échec obtenu. Un seul test peut être modifié par point de destin dépensé.
- Pour ajouter deux degrés de réussite à un test de caractéristique que vous venez de réussir. Un seul test peut être modifié par point de destin dépensé.
- Pour annuler complètement un évènement ayant causé des dégâts au personnage (attaque au corps à corps, explosion, tir d'arme à feu, etc.) ou l'ayant tué directement (écrasement par un rocher, noyade, possession par le Parasite, etc.).

Une fois qu'un point de destin a été utilisé, il ne peut pas être récupéré avant la fin de l'aventure en cours. Dans le cas d'une aventure particulièrement longue, et suivant la situation des personnages, le MJ peut accorder la récupération d'un point de destin suffisamment longtemps après son utilisation.



2.5.8. Les points de fatigue

Tout comme un personnage peut être endommagé physiquement, sa volonté et son niveau de concentration peuvent être affaiblis sous l'effet de la fatigue. La fatigue est un paramètre important qui définit l'état dans lequel se trouve un personnage et son efficacité sur le terrain, car aucun personnage n'est inépuisable. Ses muscles, ses nerfs et son cerveau lui permettent d'accomplir beaucoup de choses, mais de façon limitée. A chaque action demandant un effort important, ses organes accumulent de la fatigue, le rendant de moins en moins apte au combat. Le niveau de fatigue d'un personnage est déterminé par un capital de points de fatigue qu'il amasse en effectuant des activités physiques importantes.

Lorsque vous commencez une aventure, votre personnage ne possède aucun point de fatigue. Mais certaines actions que vous serez amenés à accomplir vous en feront gagner, que vous réussissiez ces actions ou non. Parfois vous gagnerez plus de points de fatigue en ratant une action qu'en la réussissant, et parfois ce sera l'inverse. Plusieurs règles dispersées à travers ce livre implique le gain ou la perte de points de fatigue, et le MJ peut à tout moment décider que la tâche que votre personnage accomplit lui fait gagner ou perdre un certain nombre de points de fatigues qu'il déterminera lui-même.

Exemple : James doit escalader une falaise de 20 mètres de haut pour atteindre son objectif. Or, il n'a pas de corde avec grappin sur lui et doit donc grimper en s'agrippant à la paroi rocheuse. Cette action lui fait donc gagner 10 points de fatigue (5pts pour chaque 10 mètres d'escalade, d'après les règles page 29). S'il avait eut un harnais de sécurité, la montée aurait été beaucoup plus facile et il n'aurait gagné que 4 points de fatigue (2pts pour chaque 10 mètres).

Durant vos aventures, votre personnage peut donc cumuler des points de fatigue jusqu'à devenir *affaibli*, voir *épuisé* s'il ne se repose pas. Seulement, les personnages possédant une forte valeur d'Endurance peuvent accumuler plus de fatigue que les autres. Voici donc ci-dessous un tableau reliant le nombre de points de fatigues nécessaires pour qu'un personnage soit *affaibli* ou *épuisé* en fonction de son Endurance :

ENDURANCE	Pts de fatigues nécessaires pour être <i>Affaibli</i>	Pts de fatigues nécessaires pour être <i>Epuisé</i>
0-9	5	10
10-19	10	20
20-29	15	30
30-39	20	40
40-49	25	50
50-59	30	60
60-69	35	70
70-79	40	80
80-89	45	90
90-99	50	100

Note des concepteurs : ce tableau est donné à titre plus ou moins indicatif. Son utilisation durant le jeu est plutôt réservée aux joueurs méticuleux ou pour les circonstances importantes à la décision du MJ. Ce genre de données peut parfaitement être ignorée ou déterminée de façon personnelle.

EFFETS DE LA FATIGUE :

Lorsque vous êtes *affaibli*, tous vos tests s'effectuent avec un malus automatique de -10 sur la caractéristique associée. Si vous arrivez à devenir *épuisé*, ce malus passe à -30.

ÉLIMINER LES POINTS DE FATIGUE

Vous pouvez éliminer des points de fatigue en restant sans combattre ni effectuer aucune action susceptible de vous faire gagner d'autres points de fatigue, mais le nombre de points de fatigue que vous parvenez à éliminer dépend du temps pendant lequel vous vous économisez. Chaque heure passée sans combat ni activité fatigante vous fait perdre 3 points de fatigue.

Vous pouvez également choisir de vous reposer pendant un certain moment, ce qui vous fait perdre des points de fatigue plus rapidement. Chaque heure de repos complet vous fait perdre 10 points de fatigue, mais vous devez pour cela rester immobile quelque part et ne rien faire. Huit heures passées à dormir éliminent tous vos points de fatigue acquis jusque là.

Exemple : Au cours de sa mission, James a accumulé 27 points de fatigue. Son endurance étant seulement de 40, son seuil pour être *affaibli* n'est que de 25. Il devient donc *affaibli*, et tous ses tests subissent alors un malus de -10. Voyant qu'il ne pourra pas continuer dans ces conditions et n'étant pas pressé par le temps, il décide de s'allonger au pied d'un arbre pendant une heure. Il élimine donc 15pts de fatigue, son capital de points de fatigue passant alors à $27 - 15 = 12$. Il n'est donc plus *affaibli* et peut continuer sa mission en conservant toutes ses capacités.

2.6. LES RÈGLES UNIVERSELLES

« Notre technologie nous a permis de nous hisser au rang de force dominante de cette galaxie, capable de balayer nos adversaires par la toute puissance des armées dont vous faites partie. Mais sachez que cet atout, si puissant soit-il, ne nous permettra jamais de plier l'univers à notre volonté. Il existe de nombreuses lois établie par les dieux que nous ne pouvons pas ignorer, et avec lesquelles nous devons tenter de coexister sur le champs de bataille. C'est en connaissant ces lois et en les utilisant à votre profit que vous deviendrez de véritables guerriers de l'Alliance. »

— Ursa Lonnamee, ancien commandant des légions de l'Alliance et instructeur à l'Académie de Grande Bonté

Il existe un grand nombre de règles qui n'entrent dans aucune catégorie précise car elles sont rencontrées dans de nombreux domaines qui s'entrecroisent. Afin de ne pas répéter à chaque fois le détail de ces règles, nous les avons toutes rassemblées ici les règles spéciales qui seront le plus souvent rencontrées dans *Halo : Héros et Hérétiques*, ou qui sont partagées par plusieurs types de personnages ou équipement.

2.6.1. Les règles spéciales universelles



bungie.net

Artist Shi Kai Wang for HALO [1998]

Antichar : Les armes portant cette mention sont conçus spécialement pour traverser ou détruire les épaisses couches de protection des véhicules les plus lourds et atteindre directement leurs mécanismes internes. Les dégâts portés par ces armes ne sont pas réduits contre les véhicules et les créatures *Blindées*. Contre les cibles d'infanterie ne disposant pas de la règle *Blindé*, une arme *Antichar* cause le nombre de points de dégâts indiqué sur son profil à la fois contre les Points d'Armure et les Points de Vie.

Antipersonnelle : Les armes portant cette désignation sont spécialement conçues pour éliminer les cibles organiques auxquelles elles causent généralement des blessures importantes. Les dégâts d'une arme *Antipersonnelle* sont doublés lorsqu'ils atteignent les Points de Vie d'un personnage (une fois que toutes les autres protections ont disparu, bien sûr). Par contre, ce type d'arme est totalement inefficace contre les véhicules ou les porteurs d'armures lourdes et ne leur cause donc jamais aucun dégât.

Aire d'Effet : Les munitions utilisées ou la façon dont ces munitions sont projetées sur l'ennemi fait que l'arme couvre une zone plus ou moins vaste en causant des dégâts assez aléatoires, et donnent de meilleurs chances de toucher leur cible. Les profils des armes possédant cette règle spéciale présentent toujours deux types de dégâts : les *dégâts directs*, c'est-à-dire ceux causés lorsque la cible est touchée directement, et les *dégâts indirects*, lorsque le tir touche suffisamment près de la cible pour lui causer quand même des dommages.

Lorsque vous réussissez un test de CT avec une telle arme, vous touchez directement votre cible et lui appliquez alors les dégâts directs. Mais lorsque vous ratez un test de CT sans degrés d'échec, vous infligez 1D10 touches indirectes. Avec un seul degré d'échec, vous infligez 1D5 touches indirectes (lancez 1D10 et divisez par 2 en arrondissant à l'entier supérieur). Les touches directes et indirectes suivent les mêmes règles de répartition des dégâts que pour toutes les autres catégories d'armes. Deux degrés d'échec ou plus indique que vous avez complètement raté votre cible.

Grande Aire d'Effet : Même règle que les armes à *Aire d'effet*, sauf que l'utilisateur bénéficie d'un bonus de +5 en Capacité de Tir pour représenter le rayon d'explosion plus important de l'arme.

Armes Jumelées : Les deux armes indiquées sont liées mécaniquement et tirent de façon synchronisée pour améliorer leurs chances d'obtenir une touche en inondant leur cible de projectiles. Un système d'armes jumelées compte comme une seule arme du type approprié, mais les tests de CT ratés peuvent être relancés une fois chacun.

Antigrav : Le véhicule possède la technologie d'antigrav lui permettant de se déplacer en flottant au-dessus du sol. En terme de règle, le véhicule n'est jamais ralenti par certains terrains difficiles comme la boue, la glace ou le sable.

Arme de coque : Cet armement est fixé à la carrosserie du véhicule et son angle de tir ne peut donc pas être modifié. L'arme est manipulée par le pilote qui peut tirer avec tout en manœuvrant son engin. Par contre, il ne peut tirer que dans la direction que pointe l'avant du véhicule.

Arme needler : Cette arme emploie comme munition des cristaux explosifs dont la nature exacte reste encore inconnue. Ces cristaux sont considérés comme des munitions solides de par leur nature, mais leur fonctionnement est très différent des munitions solides standards, car ils n'explorent pas directement au contact de la cible mais avec un léger retard par rapport à l'impact. Cela permet cependant de combiner les explosions de plusieurs cristaux sur une même cible pour lui causer des dégâts nettement plus importants. Pour représenter cela, nous considérons que ces munitions ne causent aucun dégât lorsque vous touchez une cible avec et qu'elles n'explorent qu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Cependant, lorsqu'elles explosent, elles déclenchent automatiquement l'explosion de tous les autres cristaux explosifs tirés entre-temps sur la même cible par vous ou par d'autres personnages, tous calibres de cristaux confondus. Chaque arme possède plusieurs niveaux de dégâts en fonction du nombre de cristaux explosant simultanément, donc si plusieurs calibres différents sont impliqués, déterminez les dégâts séparément pour chaque calibre concerné.

Blindé : Il s'agit d'engin ou de créatures lourdement protégés par d'épaisses plaques de blindage renforcés, capable de stopper la plupart des projectiles sans subir le moindre dégât apparent. Les dégâts reçus par la créature ou le véhicule portant cette règle sont divisés par deux arrondis à l'entier supérieur.

Colosse : Les personnages possédant cette règle sont d'une constitution physique si forte qu'on ne peut pas les considérer comme des combattants normaux. Ils bénéficient d'une force supérieure à la moyenne et qui est déjà représentée dans leur profil, ce qui leur permet d'accomplir certaines actions impossibles pour des soldats normaux. Ces actions sont détaillées dans les différentes sections où elles interviennent.

Coup Puissant : Certaines armes possèdent un pouvoir de pénétration suffisant pour traverser les protections d'une armure pour provoquer des blessures à leur cible. Lorsqu'un personnage se voit encaisser des dégâts causés par une arme portant cette règle spéciale et qu'il n'est pas ou plus protégé par un bouclier énergétique, seulement la moitié des points de dégâts reçus peuvent être absorbés par son armure (si elle possède assez de PA). L'autre moitié est obligatoirement des dégâts est obligatoirement encaissée par les PV du personnage.

Headshot : les munitions employées par ces équipements possèdent une capacité de pénétration suffisante pour tuer un adversaire en un seul tir si la tête est touchée. Si un tir avec une telle arme vient à toucher la tête d'un personnage et à lui retirer au moins 10 PV, ce personnage est immédiatement tué ou mis hors de combat.

Lame de combat : Une arme équipée de ce genre de lame peut être librement utilisée comme une arme blanche contre l'ennemi, et compte donc également comme une arme de corps à corps en terme de règles pour les combats.

Sens aiguisés : Les créatures possédant cette règle possèdent une acuité sensorielle très élevée leur permettant de percevoir leur environnement beaucoup mieux que les autres espèces vivantes. Tous les individus portant cette règle spéciale peuvent relancer leurs tests de Perception ratés. Il est cependant impossible de relancer une relance.

Note : certains individus peuvent ne posséder cette règle que pour un ou plusieurs sens bien précis. Dans ce cas, cela est précisé entre parenthèses.

Suralimentation : Le moteur d'un véhicule portant cette règle dispose d'un système de dérivation d'énergie qui permet d'utiliser la puissance normalement employée par l'armement pour augmenter sa vitesse. Le pilote de ce véhicule peut effectuer une action de *Boost*. Une *Suralimentation* peut être soit *continue*, soit *momentanée*. Une *Suralimentation continue* permet de rester en mode *Boost* pendant un temps virtuellement illimité (du moins, tant que rien ne vous bloque le passage). Par contre, une *Suralimentation momentanée* ne dure qu'un seul tour et doit ensuite se recharger pendant deux tours avant de pouvoir être réutilisée.

2.6.2. Les modificateurs universels

Il existe des circonstances dans lesquelles certaines actions seront toujours plus faciles ou plus difficiles qu'en situation normale. De nombreux facteurs interviennent sur le champ de bataille lorsqu'il s'agit de la trajectoire d'une balle ou d'un coup de poing. Nous avons donc établi ici une liste des modificateurs que vous serez amenés à rencontrer le plus souvent.

A terre : Le fait d'être à *terre* limite grandement les capacités d'action et de réaction et permet de se faire attaquer bien plus facilement, mais cela a l'avantage d'être moins facile à toucher avec des armes à distance. Un personnage à *terre* subit un malus de -10 en Capacité de Combat et en Agilité tant qu'il n'est pas à nouveau debout, et tout ennemi souhaitant l'attaquer au corps à corps dispose d'un bonus de +10 en Capacité de Combat. Par contre, tout tir prenant pour cible un personnage à *terre* subit un malus de -10 en Capacité de Tir.

Attaque de la main non directrice : Un personnage est soit droitier, soit gaucher, soit ambidextre. Les deux premières catégories possèdent donc une main directrice avec laquelle ils sont habitués à effectuer leurs attaques, leur autre main étant totalement inadaptée. Les tests d'Agilité, de CC et de CT effectués lorsque vous utilisez n'importe quelle arme ou objet avec votre main non directrice se font automatique avec un malus de -20.

A bout portant : Lorsque vous tirez sur un ennemi et que vous avez votre canon à moins d'un mètre de lui, il est particulièrement difficile de le rater. Vous bénéficiez alors d'un bonus de +15 en Capacité de Tir si vous n'êtes pas engagés au corps à corps avec votre cible et que celle-ci se trouve à trois mètres de distance ou moins. Si vous êtes engagé au corps à corps, votre bonus n'est que de +5 tant que vous utilisez une arme de poing, les autres armes ne donnant aucun bonus.

Cible à couvert : La plupart de vos ennemis ne sont pas assez stupides pour combattre sans se trouver un abri pour se protéger de vos tirs. Pour le moment, la notion de couvert est généralisée de cette façon : dès qu'un personnage se trouve derrière un abris assez résistant mais qu'il n'est pas totalement dissimulé derrière, il est considéré comme à *couvert*. Tous les tirs effectués contre une cible à couvert subissent un malus de -10 en Capacité de Tir.

Cible en déplacement : Une cible qui se déplace est beaucoup plus difficile à toucher qu'une cible immobile. De ce fait, si vous cherchez à tirer sur une cible se déplaçant à vitesse moyenne, vous subissez un malus de -10 en Capacité de Tir. Ce malus ne s'applique pas si la cible se déplace dans l'axe du tireur.

Cible en déplacement rapide : Plus une cible se déplace rapidement, plus elle est difficile à toucher. Donc si vous cherchez à tirer sur une cible se déplaçant à vitesse rapide, vous subissez un malus de -20 en Capacité de Tir. Ce malus ne s'applique pas si la cible se déplace dans l'axe du tireur.

Cible en manœuvres d'évitement :

Lorsqu'une cible effectue des déplacements rapides et totalement aléatoires, il est presque impossible de savoir où tirer pour avoir une chance de les atteindre. Les salves, jets et tirs uniques effectués contre des cibles en manœuvres d'évitement subissent un malus de -30 en Capacité de Tir. Les rafales n'ont qu'un malus de -20 du fait de leur haute cadence de tir.

Conditions inhabituelles : Certaines situations ne sont pas propices à des affrontements. Il peut s'agir d'une tempête de sable, une pluie violente ou le fait d'être enfoncé dans la boue jusqu'aux genoux. Les tests de CC, de CT et d'Agilité effectués dans des conditions inhabituelles subissent un malus de -10 ou de -20 selon les conditions.

Courte portée : Chaque arme possède un domaine de portée effective à l'intérieur duquel elle garde toute sa précision et son efficacité. Les cibles se trouvant à moins de la moitié de la portée de votre arme sont considérées comme étant à *courte portée*, et vous bénéficiez alors d'un bonus de +5 en CT pour tirer sur ces cibles. Cette règle ne fonctionne pas pour les fusils de précision.

Désarmé : Au corps à corps, il est beaucoup plus difficile d'attaquer quelqu'un qui possède une arme sans en avoir une soit-même dans les mains. Dans cette situation, vous subissez un malus de -10 en Capacité de Combat pour toutes vos attaques.

En aveugle : Si vous ne voyez pas votre adversaire mais que vous savez à peu près dans quelle direction il se trouve, vous pouvez tenter de lui tirer dessus mais il vous faudrait beaucoup de chances pour réussir à le toucher. Vous subissez alors un malus de -30 en Capacité de Tir.

Fatigué : Un personnage fatigué est forcément moins efficace qu'un personnage en pleine forme. Du coup, si vous êtes considéré comme *Affaibli*, tous vos tests sans exception subissent un malus automatique de -10. Si vous êtes *Epuisé*, le malus passe à -30.

Longue portée : Si votre cible se trouve en dehors du domaine de portée effectif de votre arme, vos tirs seront nettement moins précis. A chaque fois que vous tirez sur une cible se trouvant à une distance supérieure à la portée de votre arme, vous subissez un malus automatique de -10 en CT.

Obscurité : Combattre dans des conditions de faible éclairage est forcément plus dur que de combattre en plein jour. Donc dans l'obscurité, vous subissez un malus de -10 en CC, en CT et en Perception.

Portée extrême : Il y a une nette différence entre tirer sur un cible qui se trouve légèrement en dehors de la portée effective de votre arme et tirer sur un autre se trouvant nettement hors de cette portée. Donc à chaque fois que vous tirer sur une cible se trouvant à une distance faisant au moins le double de la portée de votre arme, vous subissez un malus automatique de -30 en CT.

Position surélevée : Dès que vous attaquez depuis une hauteur, vous possédez un avantage significatif pour tirer ou attaquez vos adversaires. Vos tests de CT ou de CC bénéficient d'un bonus de +5 pour attaquer toute cible en contrebas.

Se liquer : Avoir l'avantage du nombre au corps à corps permet d'avoir beaucoup plus d'ouvertures que dans un simple duel. C'est pourquoi lorsque vous vous battez à 1 contre 2, vous obtenez un bonus de +10 en CC. A partir de 3 contre 1, ce bonus passe à +20.

Taille : Les dimensions de votre cible influent directement sur la facilité avec laquelle vous pourrez la toucher. Le tableau présenté à cette page indique les modificateurs de Capacité de Tir pour toutes les attaques à distance effectués contre chaque catégorie de taille de cible :

TAILLE (exemple)	modificateur
Minuscule (ampoule, poignée de porte, grenade,...)	-20
Petite (meurtrière, sac à dos, roue de véhicule, un lapin qui passerait par là,...)	-10
Moyenne (cible d'infanterie, toutes races confondues, ghost, mangouste)	+0
Grande (tout véhicule aérien ou terrestre autre que ghost, mangouste ou scarab)	+10
Impressionnante (générateur de vaisseau spatial, bâtiment, scarab...)	+20

Terrain difficile : Certains sols trop instables, glissants ou dangereux rendent aussitôt les mouvements plus difficiles. Tous les tests de CC ou d'Agilité effectués en terrain difficile subissent un malus de -10 ou de -20 selon la nature du sol.

Tir ciblé / Coup ciblé : Le fait de cibler une partie précise d'un ennemi rend tout de suite les choses plus compliquées. Pour effectuer un Tir ciblé / Coup ciblé, vous subissez un malus de -10 en CC / CT.

Tirer en déplacement : Le fait de bouger déstabiliser automatiquement votre visée et limite votre précision lorsque vous vous déplacez. Du coup, vous subissez automatiquement un malus de -10 en CT si vous tirer pendant que vous vous déplacez à vitesse moyenne.

Tirer en déplacement rapide : Plus vous bougez vite, moins vous êtes précis. Donc si vous tirez pendant que vous vous déplacez à vitesse rapide, vous subissez automatiquement un malus de -20 en Capacité de Tir.

Visibilité réduite : Que ce soit à cause d'un brouillard particulièrement épais, d'une grenade fumigène ou d'une tempête de neige, les conditions de visibilité peuvent parfois être réduites, ce qui vous pose problème pour voir correctement vos cibles à partir d'une certaine distance. Tous les tirs n'étant pas effectués à courte portée subissent un malus automatique de -10, voir -20 pour des visibilités très réduites.

Note : bien entendu, cette liste n'est pas exhaustive. D'autres circonstances particulièrement rares peuvent également causer des modificateurs, mais dans ce cas ce sera au MJ de décider de la nature de ces modificateurs.



2.6.3 Les astro-largages

Il arrivera un moment durant vos aventures où vous vous retrouverez forcé d'emprunter des nacelles de largages individuelles pour atteindre un objectif. La plupart des vaisseaux militaires du CSNU et de l'Alliance sont pour équipés de ce genre d'engins permettant à des troupes d'élite de frapper au cœur du territoire ennemi et accomplir des missions de très haute importance. Cependant, ces nacelles ne sont pas des instruments d'une précision absolue et comportent des risques qui ne peuvent être ignorés :

Le point d'impact :

Les nacelles sont généralement propulsés depuis la haute atmosphère, voir même depuis l'espace. Du coup, les vecteurs d'approches sont très approximatifs mais peuvent être corrigés par l'utilisateur lors de la descente grâce à des propulseurs directionnels qui permettent de modifier la trajectoire de l'engin.

Lors d'un astro-largage, tout personnage utilisant une nacelle de largage doit effectuer un test d'Astro-largage représentant le calcul de la trajectoire et l'estimation des corrections à appliquer pour se rapprocher le plus possible de l'objectif. En fonction du résultat, le MJ détermine le point d'impact de la nacelle du personnage. Cela peut mener à une large dispersion des membres d'une même escouade lors d'un largage commun et ainsi rendre une mission beaucoup plus difficile dès le début...

Les risques :

Tandis que les nacelles de l'Alliance utilisent une technologie suffisamment évoluée pour assurer la survie de leur occupant, celles du CSNU sont beaucoup moins sûres et leur utilisation comportes d'énormes risques pouvant grandement influencer le résultat d'un astro-largage.

Lors du lancement d'un HEV (Human Entry Vehicule), après avoir déterminé le point d'impact de la nacelle, le MJ doit lancer les dés pour obtenir un résultat entre 0 et 100. Sur un résultat de 0 à 80, il ne se passe rien. Pour les résultats supérieurs à 80, consultez le tableau ci-dessous pour savoir quel défaut survient lors de l'astro-largage. Notez que les héros et personnages spéciaux subissent des effets moindres pour un même résultat afin de représenter le fait qu'ils sont plus chanceux que les individus dits « normaux ».

Résultat	Effet pour un PNJ	Effet pour un héros ou un PNJ spécial
80-84	Le système de refroidissement est défaillant et la température à l'intérieur de la nacelle devient si intense que l'occupant est pris de vertige. Il est considéré comme <i>épuisé</i> durant un certain temps.	Lors de l'atterrissage, les charges d'éjection de la porte ne s'enclenchent pas immédiatement, voir pas du tout. L'occupant de la nacelle est coincé à l'intérieur jusqu'à ce que les charges s'enclenchent ou que la porte soit découpée.
85-89	Le système de refroidissement ne fonctionne absolument pas. La température interne atteint des valeurs telles que l'occupant s'évanouit et que certains de ses équipements peuvent être endommagés selon la volonté du MJ.	Le système de refroidissement est défaillant et la température à l'intérieur de la nacelle devient si élevée que l'occupant est pris de vertige. Il est considéré comme <i>épuisé</i> durant un certain temps.
90-94	Les aéro-freins se déploient trop tard et le choc est si violent que le personnage perd 20pts de santé sur chaque partie du corps et subit automatiquement une <i>Infirmité</i> au hasard.	Le système de refroidissement ne fonctionne absolument pas. La température interne atteint des valeurs telles que l'occupant s'évanouit et que certains de ses équipements peuvent être endommagés selon la volonté du MJ.
95-99	Les aéro-freins ne sortent jamais et la nacelle s'écrase à une vitesse telle que l'occupant meurt ou est très gravement blessé (inapte au combat).	Les aéro-freins se déploient trop tard et le choc est si violent que le personnage perd 20pts de santé sur chaque partie du corps et subit automatiquement une <i>Infirmité</i> au hasard.

2.6.4. Les Intelligences Artificielles

En dehors des autres personnages de joueurs qui deviendront vos compagnons d'infortunes durant vos aventures, les Intelligences Artificielles compteront parmi vos alliés les plus utiles. En effet, ces entités informatiques pourront vous appuyer en accomplissant à votre place des actions extrêmement complexes comme des piratages, de l'espionnage radio, des calculs de très haut niveau ou de simples analyses de situation.

En terme de règle, l'aide d'une IA sera représentée par un bonus en Intelligence dans toutes les tâches informatiques ou scientifiques que vous accomplirez. De plus, la possession d'une IA permet l'analyse et la réparation des objets forerunners. Notez également que l'assistance d'une IA peut également être représentée par des conseils que le MJ vous transmettra à travers elle (positions probables de l'ennemi, données tactiques en cours, rappel des stocks d'énergie dans un vaisseau, etc...). Pour profiter de ces avantages, il est nécessaire que l'IA en question soit de type « intelligente », car une IA « stupide » ne peut pas être créative.

Le procédé pour créer une IA est si complexe et nécessite un équipement de si haut niveau qu'il est théoriquement impossible que les personnages de héros aient l'occasion de pouvoir en créer une. Le moyen le plus commun pour obtenir une IA est d'en acheter une déjà conçue, et bien que ce ne soit pas ce qu'il y a de moins cher sur le marché, l'atout qu'elle procure mérite largement ce prix. Dans certaines situations, une IA peut en générer une autre en créant un sous-programme temporaire qui pourra gérer indépendamment un système (comme l'a fait Cortana durant *Operation First Strike*, par exemple). Cependant, ces sous-programmes sont nettement moins efficaces, et donnent un bonus d'Intelligence égal à celui de l'IA originelle diminué de -10.



Soyez également conscient que même si une IA appartient totalement à votre personnage, elle est considérée comme un PNJ à part entière, et non un second personnage que vous contrôlez parfaitement. Elle possède une volonté propre et de ce fait, ses actions ne sont pas choisies par vous mais par le MJ. Pour qu'elle effectue une action précise, vous devez d'abord le lui ordonner (sans toutefois nécessiter un test de Commandement car elle est sensée être programmée pour vous obéir), et ensuite le MJ déterminera si cette action est compatible avec la programmation et les moyens de l'IA, puis il vous demandera de faire les éventuels jets de dés pour voir si l'action est réussie.

La valeur du bonus offert par une IA dépend de son niveau d'intelligence, ce qui donne forcément un prix différent pour chaque niveau. Ces paramètres sont précisés dans le tableau ci-dessous :

Catégorie d'IA du CSNU	Prix	Exemples tirés de la licence Halo	Bonus d'Intelligence
A+	Non applicable	Cortana	+40
A	10.000 crédits	Beowulf	+30
B	7.000 crédits	Déjà	+25
C	5.000 crédits	Wesley	+20
D	3.000 crédits	IA basique	+15
Sous-programme	1.000 crédits	Programme de gestion industriel	Bonus initial -10
Catégorie d'IA de l'Alliance	Prix	Aucun exemple officiel connu	Bonus d'Intelligence
Alpha	900 anneaux		+20
Bêta	700 anneaux		+15
Gamma	500 anneaux		+10
Sous-programme	Non applicable		Bonus initial -10

2.6.5. Les décors destructibles

Selon le degrés de réalisme que vous souhaitez obtenir durant vos aventures, vous pouvez décider de considérer le décors comme destructible ou non. En effet, principalement lors des combats violents et impliquant des armes de grande puissance, certains éléments sont susceptibles de ne pas apporter une protection aussi durable que certains combattants le souhaiteraient, ce qui peut grandement changer la donne.

Si vous choisissez de considérer le décors comme entièrement destructible, chaque éléments qui entourera les personnages se verra attribué un nombre limité de points d'armure afin de représenter son niveau de résistance aux dégâts. Certains d'entre eux étant moins vulnérables aux impacts de faible puissances, ils peuvent parfois posséder la règle spéciale Blindée pour représenter leur meilleure résistance aux armes standards. Nous avons établi ci-dessous une liste des éléments de décors destructibles les plus communs et que vous risquez donc de rencontrer le plus souvent durant vos parties. Dans le cas d'un élément ne se trouvant pas dans cette liste, le MJ s'inspirera des diverses valeurs données ici pour déterminer le nombre de points d'armure adaptés au type d'élément concerné.

Bien évidemment, le MJ ne vous informera pas systématiquement du nombre de points d'armure attribué à chaque élément, et il vous faudra parfois tenter le de découvrir par vos propres moyen au travers d'un test d'Intelligence éventuellement aidé par l'emploi d'une Intelligence Artificielle, d'un ordinateur personnel ou d'un scanner.

Élément	Points d'armure	Blindé
Mobilier	Entre 20 et 100 suivant la taille et le matériau	Oui si en métal lourd
Petit arbre	50	—
Grand arbre	100	Oui
Porte en bois	50	—
Porte en métal	100	Oui
Porte blindée	Entre 200 et 500 selon l'épaisseur	Oui
Caisse en bois	100	—
Caisse en métal	150	Oui
Mur en béton	Entre 100 et 200 selon l'épaisseur	Oui
Vitre blindée	Entre 50 et 100 selon l'épaisseur	Oui
Vitre forerunner	Entre 100 et 200 selon l'épaisseur	Oui
Mur forerunner	Entre 500 et 1000 selon l'épaisseur	Oui

Note : il est bien évident que, même si vous n'avez pas choisi d'utiliser ces règles de décors destructibles, cela n'empêchera pas le décors autour de vous d'être parfois mis en pièces lorsqu'une puissance suffisante est mise en œuvre. Par exemple, il sera totalement incohérent qu'une simple porte de métal résiste à l'explosion d'une charge de démolition à plasma posée juste sur le seuil, ou encore qu'un combattant lekgolo soit incapable de traverser un vulgaire mur de béton (en prenant un peu d'élan quand même). Mettez-vous donc d'accord avec le MJ et les autres joueurs au début de chaque partie pour déterminer les limites de résistance du décors.

2.7. LES ACTIONS DE JEU

« *Soyez maître de votre corps avant de devenir maître de votre arme. Un guerrier qui ne se connaît pas lui-même ne peut jamais espérer accomplir quoi que ce soit de grand.* »

— Ursa Lonnamee, ancien commandant des légions
de l'Alliance et instructeur à l'Académie de Grande Bonté

Pour remplir les missions qui vous seront confiées, vous devrez faire évoluer votre personnage dans un environnement dont il ne maîtrise absolument rien, mais qu'il peut tenter de modifier ou combattre au travers d'actions de jeu très diverses. Bien entendu, les possibilités d'action sont quasi infinies, uniquement limitées par l'imagination des joueurs (ce qui constitue d'ailleurs souvent un facteur de longévité sur le champ de bataille). Nous avons essayé ici de donner une liste des actions les plus basiques possibles afin de vous guider, mais il est parfaitement possible pour les joueurs d'inventer des actions particulières, dont les règles et effets seront alors décidés par le MJ.

2.7.1. Gérer vos mains

Vous n'avez que deux mains pour effectuer vos actions, ce qui limite vos possibilités selon qu'elles sont occupées ou non. Vous devez donc toujours savoir ce que vous avez dans chacune d'entre elles afin de savoir à tout moment ce que vous êtes capable de faire. Car la plupart des actions nécessiteront que vous ayez au moins une main libre pour l'accomplir, et certaines demanderont même l'emploi de vos deux mains. Il est donc vivement conseillé de noter mentalement et à tout moment le ou les objets que vous tenez actuellement dans les mains. Le nombre de mains nécessaire pour effectuer chaque action est décrit dans le descriptif de chacune.

Vous devez également, lors de la création de votre personnage, déterminer quelle est sa main directrice, c'est-à-dire la main avec laquelle il a le plus de dextérité et qu'il utilise le plus souvent. Car dans le cas où vous êtes forcé d'accomplir une action avec la main n'étant pas la main directrice de votre personnage, celui-ci subira le plus souvent un malus sur son test. C'est un paramètre assez important à prendre en compte.

2.7.2. Les actions de mouvement

Tout d'abord, vous devez savoir comment déplacer votre personnage. Il y a de nombreuses façons de se mouvoir et, sur un champ de bataille, vous aurez probablement besoin de toutes les considérer pour espérer survivre. A chaque fois que vous vous déplacez, vous devez définir la distance parcourue ou l'endroit approximatif où vous vous arrêtez. Cependant, en situation de combat, vous devez prendre en compte le temps de déplacement qui vous est autorisé. Il existe trois vitesses de déplacement qui possèdent chacune leur limite de distance pouvant être parcourue en un seul tour de joueur. Ces distances sont définies en mètres et dépendent également de la valeur d'Agilité du personnage qui se déplace, comme vous pouvez le voir sur le tableau ci-dessous :

AGILITÉ	Distance maximale en vitesse lente	Distance maximale en vitesse moyenne	Distance maximale en vitesse rapide
0-9	0.5	1	2
10-19	1	2	3
20-29	2	4	6
30-39	3	6	9
40-49	4	8	10
50-59	5	10	15
60-69	6	12	18
70-79	7	14	21
80-89	8	16	24
90-99	9	18	27
100	10	20	30

Note des concepteurs : ce tableau est donné à titre plus ou moins indicatif. Son utilisation durant le jeu est plutôt réservée aux joueurs méticuleux ou pour les circonstances importantes à la décision du MJ. Ce genre de données peut parfaitement être ignorée ou déterminée de façon personnelle.

Charge : Certains soldats, et particulièrement ceux des races guerrières de l'Alliance, préfèrent privilégier le combat au corps à corps par rapport aux engagements à distance. Pour cela, ils ont l'habitude de charger leurs adversaires en courant du plus vite qu'ils peuvent avant de délivrer une puissante attaque. Ce mode de déplacement se fait donc à vitesse rapide, mais il est impossible de tirer et le mouvement **doit** s'achever au contact d'un adversaire. En contrepartie, le personnage qui effectue une charge reçoit un bonus de +5 en CC et en Force pour la première attaque qu'il effectue. Vous gagnez 1pts de fatigue pour chaque charge effectuée.

Déplacement lent : Lorsque vous êtes en situation de combat, vous avez parfois besoin de vous rapprocher de l'ennemi tout en continuant de lui tirer dessus. Cependant, votre précision diminue proportionnellement à la vitesse de votre déplacement et donc il est parfois préférable de privilégier la stabilité au tir que la rapidité. Vous vous déplacez alors à vitesse lente, mais vous ne subissez aucun malus pour vos tests de CT.

Déplacement tactique : c'est la vitesse de mouvement standard durant un combat, qui permet de se rapprocher d'une cible tout en délivrant des tirs moyennement précis sans faire une cible trop facile. Vous vous déplacez à vitesse moyenne, mais subissez un malus de -10 en CT pour les tirs effectués durant le mouvement.

Déplacement furtif : Dans de nombreuses situations, il est essentiel de rester discret pour ne pas se faire repérer par l'ennemi afin de l'éviter ou de l'attaquer par surprise. Ce mouvement s'effectue à vitesse lente et nécessite la réussite d'un test d'Agilité pour représenter votre capacité à ne pas faire de bruit ou à rester hors de vue. En cas d'échec, l'ennemi le plus proche peut immédiatement effectuer un test de Perception pour vous repérer et bénéficie pour ce test d'un bonus égal à la différence entre votre résultat et votre caractéristique de Perception au moment du test. Par exemple si vous ratez votre test d'Agilité de 7 points pour votre déplacement furtif, l'ennemi le plus proche bénéficiera d'un bonus de +7 pour son test de Perception.

Courir ou fuir : Parfois, il faut savoir privilégier la vitesse à la puissance de feu afin de s'approcher ou de s'éloigner le plus rapidement possible. Ce type de mouvement est fait pour ce genre de situation. Le personnage se déplace à vitesse rapide, mais subit un malus de -20 en CT pour les tirs effectués durant le mouvement. Vous gagnez 1pts de fatigue à chaque déplacement rapide effectué.

Manceuvre d'évitement : il s'agit de courir en zig-zag en prenant des trajectoires totalement aléatoires pour éviter les tirs d'armes trop précises comme les snipers. Ce mouvement se fait normalement à vitesse rapide mais, du fait des nombreux virages effectués, vous parcourez la même distance qu'en vitesse moyenne et vous ne pouvez pas tirer. Par contre, les tirs vous prenant pour cible subiront de sérieux malus de CT.

Marcher : Ce déplacement à vitesse lente est plutôt réservé aux situations de repos où aucun ennemi n'est en vue. Son avantage est de ne pas fatiguer votre personnage et d'éviter de passer à côté d'éléments importants dans votre environnement. Vous gagnez 1pts de fatigue pour chaque kilomètre de marche.

Monter / Descendre : Les déplacements ne sont pas limités à deux dimensions, mais s'effectuent également en hauteur, que ce soit vers le haut ou vers le bas. Les conditions pour monter ou descendre ainsi que leurs conséquences éventuelles dépendent du terrain parcouru et de la manière utilisée pour certains d'entre eux.

TERRAIN	Monter	Descendre
Nivelé de 1m-1m50	Nécessite une seule main	Identique à une action de <i>Sauter</i> (test d'Agilité)
Nivelé de 1m50-3m	Utilise vos deux mains et ajoute 1 point de fatigue tous les 2 mètres	Identique à une action de <i>Sauter</i> (test d'Agilité) Peut être descendu en utilisant les deux mains.
Pente légère	divise votre distance de déplacement maximale par 2	Aucun besoin ou conséquence
Pente forte	divise votre distance de déplacement maximale par 3	multiplie votre distance de déplacement maximale par 2
Falaise	Utilise vos deux mains et ajoute 1 point de fatigue tous les 2 mètres	Utilise vos deux mains et ajoute 1 point de fatigue tous les 3 mètres
Echelle	<u>A deux mains</u> : aucune conséquence <u>A une main</u> : ajoute 1 point de fatigue tous les 2 mètres	<u>A deux mains</u> : permet de glisser le long de l'échelle rapidement ou de descendre normalement <u>A une main</u> : aucune conséquence
Corde	utilise vos deux mains et ajoute 1 point de fatigue tous les 5 mètres	nécessite une seule main, très rapide

Note des concepteurs : ce tableau est donné à titre plus ou moins indicatif. Son utilisation durant le jeu est plutôt réservée aux joueurs méticuleux ou pour les circonstances importantes à la décision du MJ. Ce genre de données peut parfaitement être ignoré ou déterminé de façon personnelle.

Nager : le terrain n'est pas toujours fait de sol dur, et il vous faudra parfois faire trempette. Nager est considéré comme un déplacement lent au niveau des règles, et vous pouvez décider de plonger pour échapper à la vue de vos ennemis. Mais vous ne pouvez rester sous l'eau sans respirer plus de deux rounds. Par contre, un personnage portant sur lui plus de la moitié de la charge maximale qu'il peut porter (voir page 99), il ne peut pas nager et coule comme une pierre.

Ramper : Il arrivera des moments où le déplacement au sol sera la meilleure manière de vous en sortir, que ce soit pour fuir une situation particulièrement dangereuse sans vous faire remarquer, pour approcher discrètement une position ennemie dans le noir, ou tout simplement parce que vos deux jambes ne sont plus capables de vous porter. Dans ces moments-là, donc, ramper peut paraître une bonne idée. Ce mouvement se fait à vitesse lente.

2.7.3. Les actions d'attaque à distance

Une fois que vous savez comment vous devez vous déplacer, il est temps d'apprendre comment vous débarrasser de vos ennemis. Le plus souvent, vous commencerez vos combats en étant assez éloigné d'eux, ce qui fait que le premier type d'attaque que vous effectuerez sera des tirs à distances. Le nombre de mains que vous utilisez pour tirer dépend de l'armement que vous utilisez. Il existe différents types d'armes, et donc différentes options de tirs possibles :

Tir unique : Certaines armes ont une cadence de tir si faible qu'elle ne permet de tirer qu'une munition à la fois. Ce mode de tir est standard et ne possède donc aucune règle spéciale. Pour chaque tir unique que vous tentez, vous devez effectuer un test de CT. Chaque tir unique utilise une seule munition pour les armes à munitions solides. Pour les armes à énergie, la charge diminue de 1 et la résistance n'est pas modifiée.

Salve : Toutes les armes automatiques ou semi-automatiques permettent de délivrer des salves courtes et précises sur leurs cibles. Chaque salve est considérée comme un seul tir unique, mais vous bénéficiez d'un bonus de +5 sur votre CT pour toucher votre cible. Chaque salve utilise 5 munitions pour les armes à munitions solides. Pour les armes à énergie, la charge diminue de 2 et la résistance diminue de 1.

Rafale : Les armes automatiques possèdent une cadence de tir assez élevée pour propulser une grande quantité de projectiles en très peu de temps, ce qui permet de toucher sa cible plusieurs fois. Afin de représenter cela, chaque rafale est considérée en terme de règles comme deux tirs uniques. Vous effectuez donc deux tests de CT séparés, mais si vous obtenez au moins deux degrés de réussite sur l'un de ces deux tests, vous obtenez un tir supplémentaire qui est réussi automatiquement. Vous ne pouvez gagner qu'un seul tir bonus par rafale. Chaque rafale utilise 10 munitions solides. Pour les armes à énergie, la charge diminue de 3 et la résistance diminue de 2.

Tir de suppression : seules les armes automatiques peuvent délivrer ce genre de tir qui consiste à noyer une zone précise sous les balles, non pas pour toucher l'ennemi mais surtout pour le dissuader d'avancer. Ce tir est considéré en terme de règles comme trois tirs uniques mais avec un malus de -20 en CT. Toutefois, que vous ayez touché votre cible ou pas, celle-ci et les éventuels autres personnages se trouvant à proximité doivent effectuer un test de Force Mentale. Les personnages échouant à ce test doivent se mettre à couvert immédiatement, voir fuir s'ils obtiennent beaucoup de degrés d'échec. Chaque tir de suppression utilise 30 munitions solides. Pour les armes à énergie, la charge diminue de 4 et la résistance diminue de 3.

Lancer un objet : Certains objets sont spécialement désignés pour être jetés vers leurs cibles d'une manière ou d'une autre. Cependant, vu que ces projectiles se déplacent beaucoup moins vite que les balles, les décharges de plasma et les roquettes, il est beaucoup plus facile de les éviter. De ce fait, les ennemis sur lesquels vous lancez un objet bénéficient automatiquement d'un bonus de +5 en Agilité pour effectuer tout type de réaction. Excepté en de rares occasions introduites ou autorisées par le MJ, vous ne pouvez lancer qu'un seul objet à la fois.

Tir ciblé : Parfois, vous aurez besoin de cibler une partie précise de votre cible. Cela peut être les jambes d'un fuyard que vous cherchez à stopper sans le tuer, ou alors la tête d'un adversaire particulièrement dangereux pour lui causer des dégâts plus importants, ou encore les pneus d'un véhicule. Vous effectuez alors un *Tir Ciblé*. Dans tous les cas, ce type de tir est plus difficile à réussir car vous cherchez à atteindre une cible beaucoup plus réduite. De ce fait, vous subissez un malus de -10 sur votre CT pour effectuer ce *Tir Ciblé* qui peut être un tir unique, une salve ou une rafale. Un *Tir Ciblé* n'est possible avec une arme possédant la règle *Aire d'Effet* qu'en étant à *bout portant* et il est impossible de faire un *Tir Ciblé* avec une arme à *Grande Aire d'Effet*.

2.7.4. Tirer dans un corps à corps

Que ce soit pour accélérer l'issue d'un combat entre deux ennemi ou pour assister un allié en danger, vous aurez parfois besoin d'utiliser vos armes de tirs contre des personnages en train de se battre au corps à corps. Toutefois, cette action n'est pas aussi simple et implique des risques pour les éventuels amis susceptibles d'écopier de vos projectiles par accident. Il existe donc deux façons de tirer dans un corps à corps, suivant vos intentions :

Tirer dans le tas : c'est lorsque vous ne vous souciez absolument pas de qui sera touché parmi les combattants. Cette action ne nécessite aucune condition spéciale pour être tentée, mais c'est le MJ qui décide quel(s) personnage(s) sera touché, soit de façon aléatoire en lançant les dés, soit en décidant directement par lui-même.

Cibler un combattant : là, c'est plus compliqué car vous cherchez à toucher un personnage précis parmi ceux engagés dans le corps à corps. A cause des mouvements de la cible et de la confusion, vous subissez un malus de -10 en CT. De plus, si vous obtenez au moins deux degrés d'échec sur votre test, le tir touche un autre personnage impliqué dans le corps à corps, qui sera déterminé par le MJ soit de façon aléatoire en lançant les dés, soit en décidant directement par lui-même. Vous ne pouvez pas cibler un combattant avec une rafale ou un tir de suppression.

2.7.5. Les actions d'attaque au corps à corps

Que ce soit parce que l'ennemi vous y a forcé ou parce que vous l'y avez-vous-même obligé, vous vous retrouverez plus ou moins souvent engagé dans un corps à corps où il vous faudra faire jouer vos notions de combats de proximité. Vous disposez d'un éventail de possibilités d'attaques assez important pour cela. Excepté le tir à bout portant qui dépend de l'arme que vous utilisez, toutes les actions d'attaque au corps à corps ne nécessitent l'emploi que d'une seule main. Mais vous pouvez également utiliser vos pieds ou d'autres parties de votre corps en étant un peu inventif, ce qui peut vous donner un avantage dans certaines situations.

Assassinat : Si par chance votre personnage se trouve tout près d'un ennemi qui ne l'a pas repéré, il peut tenter une action d'assassinat contre ce même ennemi. Pour cela, vous devez effectuer un test de CC et disposer d'un moyen efficace pour tuer votre adversaire sur le coup (couteau de combat, épée énergétique, corde à piano, etc.). Si vous souhaitez également qu'un assassinat soit sans bruit et n'attire pas l'attention des autres ennemis éventuellement à proximité, vous devez également réussir un test d'Agilité. Les règles de détection selon la réussite ou l'échec de ce test sont similaires à celles pour un déplacement furtif (voir page 91).

Attaque éclair : Vous attaquez rapidement pour tenter de surprendre l'adversaire, mais pour cela vous ne pouvez pas utiliser beaucoup de votre force. L'adversaire subit un malus de -10 en Agilité pour tenter de parer ou esquiver ce type d'attaque.

Attaque standard : C'est une attaque normale utilisant votre force moyenne avec une vitesse acceptable.

Attaque lourde : Vous rassemblez toute votre force dans une seule attaque afin de causer de gros dégâts, sacrifiant la rapidité pour obtenir plus de puissance. L'adversaire a donc le temps de voir venir l'attaque et dispose d'un bonus de +5 en Agilité pour effectuer une réaction. Vous gagnez 1pts de fatigue pour chaque attaque lourde.

Attaque à outrance : Cette attaque est possible uniquement si l'adversaire est au sol. Elle est considérée comme deux attaques standards, donc vous effectuez deux tests de CC séparés. Si vous obtenez deux degrés de réussite sur l'un de vos deux jets, vous obtenez une attaque standard supplémentaire automatiquement réussie, avec possibilité de gagner deux attaques supplémentaires. Vous gagnez 1pts de fatigue pour chaque attaque à outrance.

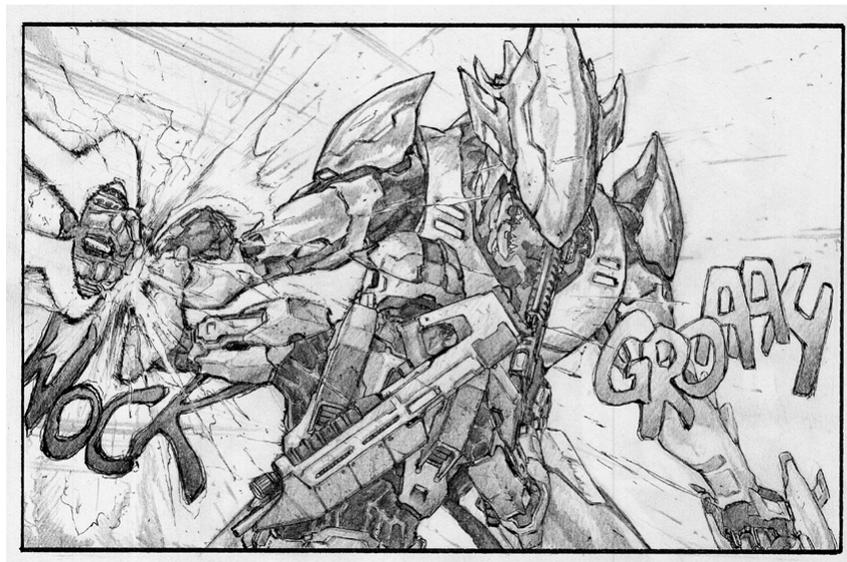
Contre-attaque : Ce type d'attaque ne peut être effectué qu'après avoir paré ou esquivé une attaque au corps à corps avec succès. Une contre-attaque vous donne la vitesse d'une attaque éclair tout en conservant la force d'une attaque standard, cependant pour la réussir vous devez auparavant effectuer un test de Capacité de Combat avec un malus de -20 pour représenter le fait que vous agissez vite sans vraiment prendre le temps de viser un point précis de votre adversaire.

Coup Ciblé : De la même manière que vous pouvez cibler une zone précise d'un ennemi au tir, vous pouvez cibler un point particulier d'un adversaire que vous affrontez au corps à corps en effectuant un *Coup Ciblé*. Dans ce cas, c'est votre Capacité de Combat qui subit un malus de -10 pour le test. Un *Coup ciblé* peut être une attaque standard, une attaque éclair, une attaque lourde ou une contre-attaque.

Feinte : Vous faites croire à l'adversaire que vous allez frapper à un endroit, mais ce n'est que pour créer une ouverture ailleurs et le frapper juste après. Cette action ne cause aucun dégât, mais l'attaque effectuée au tour suivant ne peut être ni parée ni esquivée tant qu'il ne s'agit pas d'une attaque lourde. De plus, une feinte ne permet aucune réaction de la part de l'adversaire si elle est réussie.

Saisir : le personnage saisit son adversaire par un endroit particulier. Cela lui permet d'effectuer une action spéciale qui dépend de l'endroit saisi (faire lâcher une arme, retirer un masque à gaz ou arracher les câbles d'un ordinateur intégré...). Il s'agit d'une action nécessitant beaucoup d'imagination, mais elle est également compliquée à réaliser. En effet, votre adversaire va tenter de se libérer de votre emprise ou résister énergiquement, ce qui rend les choses plus dure et transforme cette action en épreuve de force. Pour représenter cela, une fois que vous avez réussi à *Saisir* votre adversaire, vous devez effectuer des tests de Force opposés, ce qui signifie que vous et votre adversaire effectuez chacun un test de Force. Si vous l'emportez, vous réussissez à accomplir votre action spéciale. Si l'adversaire l'emporte, son personnage parvient à se dégager. Certaines actions de saisies peuvent vous faire gagner un nombre de points de fatigue décidé par le MJ.

Tir à bout portant : Le personnage utilise l'arme dont il est équipé pour tirer sur son adversaire. Cela peut être un tir unique, une salve ou une rafale.



DÉGATS EN FONCTION DE VOTRE FORCE :

Au corps à corps, ce n'est plus le profil de l'arme utilisée qui détermine le nombre de points de dégâts infligés par une attaque, mais la Force de celui qui porte le coup. Le tableau ci-dessous vous permet de savoir quelle est la capacité de destruction d'un personnage au corps à corps en fonction de cette caractéristique.

FORCE	Attaque éclair / contre-attaque	Attaque standard	Attaque lourde
0-9	2	3	5
10-19	4	6	10
20-29	6	9	15
30-39	8	12	20
40-49	10	15	25
50-59	12	18	30
60-69	14	21	35
70-79	16	24	40
80-89	18	27	45
90-99	20	30	50

Note des concepteurs : ce tableau est donné à titre plus ou moins indicatif. Son utilisation durant le jeu est plutôt réservée aux joueurs méticuleux ou pour les circonstances importantes à la décision du MJ. Ce genre de données peut parfaitement être ignoré ou déterminée de façon personnelle.

2.7.6. Les actions diverses

Changer d'objet(s) équipé(s) : Vous rangez à sa place l'objet ou les objets que vous tenez dans les mains et en sortez un ou deux autres de votre inventaire. Si vous n'avez aucun objet dans les mains ou que vous décidez de lâcher votre/vos objet(s) actuellement équipé(s) au sol (et dans ce cas, ils ne font plus partie de votre inventaire), cela vous permet d'effectuer une deuxième action diverse gratuite durant le même tour. Le nombre de mains nécessaires pour effectuer cette action dépend du nombre d'objets que vous changez et de leur taille.

Enjamber un obstacle / sauter : Permet de passer outre des éléments particuliers du décors ou atteindre une autre zone de terrain. Selon le type d'obstacle, cette action peut nécessiter un test d'Agilité plus ou moins facile. Enjamber un obstacle est possible tant que l'obstacle est assez mince devant vous et que sa hauteur ne dépasse pas celle de vos épaules. La distance maximale à laquelle vous pouvez sauter dépend de votre taille et de votre élan, et sera laissée à l'appréciation du MJ.

Installer / désinstaller un équipement : Vous mettez en place un système particulier et complexe comme une arme fixe ou un groupe électrogène, par exemple. Cette action prend nécessairement un tour de joueur complet pour être faite entièrement, mais vous pouvez décider d'accomplir la moitié d'une installation/désinstallation lors d'un tour afin de pouvoir effectuer une action diverse ou une attaque (jamais un mouvement) durant le même tour. Vous pourrez ensuite terminer votre installation/désinstallation lors d'un prochain tour tout en pouvant effectuer une action diverse ou une attaque.

Perception sensorielle : Cette action représente toute utilisation intense d'un des cinq sens du corps (le goût, le toucher, la vue, l'ouïe et l'odorat) dans le but de percevoir quelque chose de difficile à repérer. Il peut s'agir de voir un ennemi camouflé dans le décors ou d'entendre le bruit étouffé d'un silencieux ou encore d'identifier les divers ingrédients d'une soupe en la goûtant. Chaque action de perception sensorielle ne peut monopoliser qu'un seul sens à la fois et nécessite la réussite d'un test de Perception pour tenter de percevoir quelque chose. Cependant, la quantité et/ou la qualité des informations recueillies par le personnage effectuant une action de perception sensorielle dépend du degrés de réussite pour ce test.

Note : lorsqu'un personnage cherchant à être discret fait une erreur susceptible de le faire repérer, ses ennemis les plus proches peuvent immédiatement effectuer gratuitement une action de Perception sensorielle afin de détecter sa présence.



Ramasser un objet : Vous ramassez un objet se trouvant à portée de main. Si vous le garder en main, cette action ne nécessite pas de test et permet d'effectuer une deuxième action diverse gratuite durant le même tour. Vous pouvez également le mettre dans votre inventaire mais dans ce cas vous ne gagnez pas de deuxième action gratuite. Selon la taille de l'objet, vous devez utiliser l'une de vos mains ou les deux.

Recharger : Les armes utilisant la technologie de munition solides et certaines armes à énergie nécessitent de changer leur chargeur à un moment ou à un autre. Cette action vous permet de jeter un chargeur vide et d'en mettre un nouveau. S'il reste des balles dans le chargeur que vous retirez, vous pouvez décider de le remettre dans votre réserve de munitions au lieu de le jeter, mais cela prend plus de temps et le chargeur reste dans votre inventaire. Il compte alors toujours dans la limite de chargeurs autorisés pour votre arme et cette action nécessite de sacrifier votre mouvement ou votre attaque durant ce tour. Vous ne pouvez recharger qu'une seule arme par tour de jeu.

Se relever : Etre à terre propose des avantages et des inconvénients, et vous devrez à un moment vous remettre debout pour continuer votre route. Si un personnage s'était volontairement mis à terre, cette action ne nécessite pas de test et permet d'effectuer une deuxième action diverse gratuite durant le même tour. Par contre si le personnage a été jeté à terre par un explosion ou par un ennemi, cette action nécessite un test d'Agilité.

Utiliser un équipement : cette action sert à utiliser, faire fonctionner ou modifier le mode de fonctionnement d'un des objets que vous portez dans votre inventaire.

2.7.7. Les actions prolongées

La plupart de ces actions représentent des états d'esprit d'un personnage ou une stratégie appliquée par celui-ci pour augmenter ses chances de survie sur le terrain, et durent donc beaucoup plus longtemps que les autres actions. Les actions prolongées ont de commun que pour pouvoir être réalisées par un personnage, celui-ci ne doit pas effectuer d'attaque lors du même tour car cela le déconcentrerait et lui ferait perdre aussitôt tout bonus accordé par l'action prolongée choisie. Notez également que tant qu'une action prolongée est en cours, vous ne pouvez absolument rien faire d'autre excepter vous déplacer, mais vous pouvez à tout moment déclarer que votre personnage interrompt son action prolongée.

Se mettre sur ses gardes : un personnage peut décider de se mettre en état d'alerte afin de réagir plus rapidement à n'importe quel type de danger fondant sur lui ou l'un de ses camarades. Il dispose alors d'un bonus de +10 sur le premier test d'Agilité qu'il est amené à effectuer pour répondre à un danger au moyen d'une réaction. Cet état peut être maintenu pendant un déplacement si celui-ci s'effectue à vitesse lente ou à vitesse moyenne, mais pas à vitesse rapide car l'esprit du personnage ne peut pas rester aux aguets lorsque le décor évolue trop rapidement autour de lui.

Se concentrer : un personnage peut décider de se focaliser sur une tâche précise afin de se préparer mentalement et physiquement à l'accomplir. Cela peut être parce que la tâche est particulièrement difficile ou parce que son échec aurait des conséquences extrêmement graves que le personnage préférerait éviter. Au début de votre tour, vous pouvez annoncer que votre personnage se concentre sur une action particulière que vous devez préciser à l'avance au MJ. A chaque tour complet qu'il passe ainsi, votre personnage reçoit un bonus de +10 sur le test qu'il devra effectuer pour accomplir l'action désignée.

Mais attention : le niveau de concentration élevé dont fait preuve le personnage le rend moins attentif et diminue donc ses capacités de réaction. Il subit donc un malus de -10 sur tout test d'Agilité qu'il serait amené à faire pour effectuer une réaction (qui interrompt aussitôt sa concentration, sachez-le). De plus, si un personnage en train de se concentrer subit des dégâts avant de pouvoir accomplir l'action pour laquelle il se concentre, il doit effectuer un test de Force Mentale. En cas d'échec, son bonus de concentration disparaît, quel que soit le nombre de tour qu'il a passé à se concentrer.

IMPORTANT : un personnage ne peut se concentrer que pendant un combat, car c'est dans les situations critiques qu'il doit chercher à se surpasser. N'oubliez pas pouvoir gagner des bonus de ce genre lorsque vous ne prenez absolument aucun risque.

Surveiller la zone : un personnage peut décider de surveiller un endroit précis du terrain afin que, si un ennemi vient à entrer dans son champ de tir, il puisse l'éliminer aussitôt pour l'empêcher de nuire. Contrairement aux autres actions prolongées, celle-ci ne peut pas être maintenue tout en se déplaçant, mais elle permet tout de même d'accomplir des actions d'attaques à distance pendant votre tour tant que cela n'oblige pas votre personnage à regarder dans une autre direction. Pour surveiller une zone, vous devez donc rester immobile et désigner la direction dans laquelle regarde votre personnage. Si un ennemi entre dans votre champ de vision, vous pouvez tirer immédiatement pendant son mouvement, c'est-à-dire avant même qu'il ne finisse son déplacement et qu'il n'accomplisse d'autres actions. Le tir que vous effectuez peut être un *tir unique*, une *salve*, une *rafale*, et peut être un *tir ciblé*, mais vous ne pouvez effectuer ce tir que pour un seul ennemi par round.



2.7.8. Les réactions

Se faire tirer dessus ou voir une lame se précipiter vers sa tête n'est pas quelque chose de très agréable et les personnages tendront à éviter les désagréments qu'impliquent généralement ce genre de situation. Mais il n'est pas toujours possible d'échapper à toutes les attaques portées contre soit, surtout lorsqu'elles viennent de loin. Il existe plusieurs types de réactions possibles, et toutes nécessitent un test d'Agilité pour être réussies. Une réaction doit être déclarée avant même que l'adversaire effectue le test pour savoir si l'attaque portée contre le personnage est réussie, de façon à éviter les abus. Un personnage peut effectuer une réaction pour chaque attaque tentée contre lui au corps à corps, mais ne peut réagir qu'une fois sur deux contre les attaques à distances, car celles-ci sont généralement beaucoup plus rapide (et peuvent également être beaucoup plus nombreuses).

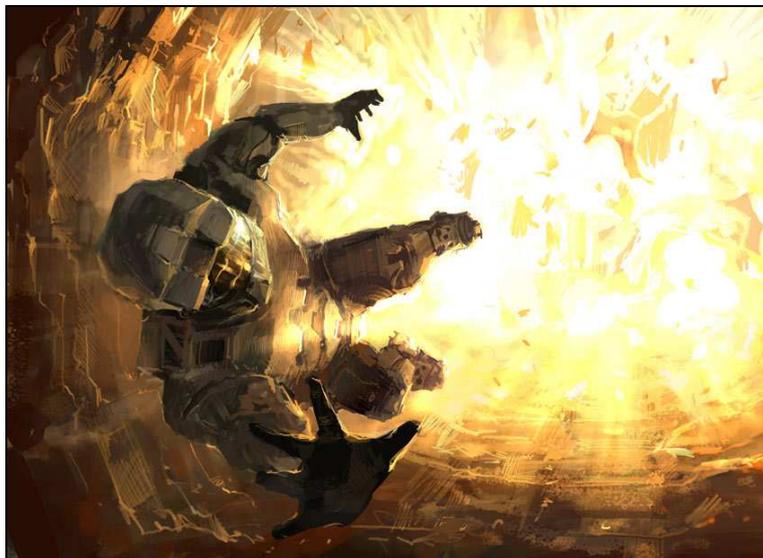
IMPORTANT : vous ne pouvez pas effectuer de réaction contre une attaque dont vous ignorez la provenance et dont vous n'avez eut aucun avertissement, comme par exemple un tir de sniper à un kilomètre de vous ou l'explosion d'une charge soigneusement dissimulées dans le décor.

Parer : Cette action est possible uniquement au corps à corps. Elle permet de stopper un coup porté avec une arme de corps à corps en interposant l'une de vos armes ou l'un de vos brassards d'armure. Dans le cas où vous choisissez de parer l'attaque avec une arme n'étant pas une *arme de corps à corps*, celle-ci est endommagée si vous ne réussissez pas votre test avec au moins un degrés de réussite. Si vous avez choisi de vous protéger avec votre armure et que vous réussissez votre test, vous ne recevez que la moitié des dégâts.

Esquiver : Cette action est possible uniquement au corps à corps. Elle vous permet d'éviter une attaque portée contre en vous écartant suffisamment pour que le coup passe à côté. Cette réaction est cependant plus difficile, et vous subissez alors un malus temporaire de -10 en Agilité pour votre test.

Stopper une arme : Cette action n'est possible que si l'adversaire tente d'effectuer une attaque au corps à corps avec une arme. Vous tentez de dévier l'attaque en stoppant l'arme ou le bras qui la porte, voir même essayer de la saisir. Si vous réussissez votre test d'Agilité, devez immédiatement effectuer un test de Force opposé à la Force de votre adversaire. Si vous réussissez ce test opposé, vous déviez l'attaque qui vous rate totalement. Si vous obtenez un degrés de réussite, vous êtes également considéré comme ayant *Saisi* l'arme de l'ennemi. Deux degrés de réussite ou plus vous permettent de choisir entre saisir l'arme ennemi ou la jeter directement au loin dans la direction de votre choix. Vous n'utilisez qu'une seule main pour cela.

Se jeter à terre : Cette action est possible uniquement contre les attaques à distance. Elle consiste à plonger dans une direction pour s'éloigner rapidement de la trajectoire de tir de l'ennemi et ainsi éviter de se prendre des projectiles dans la panse. Cette réaction vous permet d'éviter complètement l'attaque ennemie mais par contre, que vous réussissiez ou que vous échouiez, à la fin de cette réaction vous êtes considéré comme vous trouvant à terre. Toutefois, si vous obtenez au moins deux degrés de réussite, vous pouvez alors effectuer une roulade et vous remettre debout à la fin de ce mouvement. Par contre, les armes à *Aire d'Effet* vous imposent un malus de -10 pour tenter cette réaction.



Protéger : Vous n'êtes pas la cible de l'attaque effectuée mais vous vous interposez d'une manière ou d'une autre, et encaissez donc cette même attaque à la place de quelqu'un d'autre. Le personnage effectuant cette réaction doit bien évidemment se trouver à proximité du personnage à protéger.

Décoller : Dans l'éventualité où un personnage a été collé par une grenade, il a droit à une réaction gratuite et immédiate de *Décoller*. Cependant il ne s'agit pas de saisir la grenade elle-même pour la jeter au loin, mais d'arracher l'objet où s'est fixé l'explosif pour le lancer. L'objet sur lequel se colle une grenade est toujours déterminé par le MJ, et peut être absolument n'importe quel objet porté par le personnage : partie d'armure, arme, sac à grenade, radio, etc. Cela permet d'éviter de perdre des pièces trop importantes (comme par exemple un masque à oxygène alors que vous évoluez en milieu toxique) et de maintenir le fun dans une aventure.

Lorsque vous devez décoller une grenade, vous devez obligatoirement libérer l'une de vos mains pour arracher l'endroit où se trouve la grenade, même si cela vous oblige à lâcher au sol ce que vous ne pouvez pas tenir à une seule main. Cette réaction nécessite un test d'Agilité et peut donc donner deux résultats :

- Si le test est réussi, la grenade explose au loin sans vous causer de dégât, mais vous perdez définitivement l'objet qu'elle avait collé. La perte de cette pièce d'équipement est automatique, mais il est parfaitement possible que vous ayez l'occasion de retrouver une pièce à peu près identique au cours de l'aventure.
- Si le test d'Agilité est raté, le personnage parvient toujours à décoller la grenade mais ne la jette pas suffisamment loin ou pas suffisamment vite pour éviter d'être pris dans la zone de déflagration. Du coup, en plus de perdre définitivement une pièce d'équipement, le personnage subit automatiquement 5D10 touches indirectes de la grenade concernée (référez-vous au profil de la grenade dans le codex de l'Alliance pour connaître le nombre de dégâts causé par chaque touche indirecte). Notez que les dégâts sont encaissés APRES la perte de l'objet, car lorsque la grenade explose, le personnage a déjà jeté l'équipement collé. Cela est très important lorsque des pièces d'armures sont ainsi perdues.

Exemple : James se bat contre un grognards lorsque celui-ci lui tente de lui jette une grenade à plasma. Celui-ci obtient 2 degrés de réussite sur test de Capacité de Tir et James ne parvient pas à l'éviter. La grenade se colle donc à lui et le MJ décide qu'elle s'est fixé sur son casque. James qui doit immédiatement l'enlever, ce qui l'oblige à libérer ses deux mains en lâchant au sol le fusil qu'il tenait jusque là. Il rate son test d'Agilité et ne lance donc son casque assez vite pour éviter de prendre des dégâts.

Il subit alors 5D10 touches indirectes de grenades à plasma. Le MJ lance alors 1D10 et obtient 7, ce qui signifie que James subit $7 / 2 = 3,5$ soit 4 touches indirectes. Mais sa tête n'est plus protégée à partir de ce moment, donc toutes les touches qui atteindront cette partie de son corps seront obligatoirement encaissés par ses Points de Vie.

IMPORTANT : les seuls personnages pouvant effectuer une réaction de *Décoller* sont :

- Les personnages de joueurs n'étant pas des lekgolos
- Les PNJ spéciaux (boss, personnages connus ou personnages importants d'un scénario)
- Les PNJ humains, sangheilis et jiralhanaes en mode Légendaire
- Les PNJ spartans ou faisant partie des troupes d'élite de l'Alliance, quel que soit le niveau de difficulté

2.8. GESTION DE L'INVENTAIRE

« *Il me faut une paire de jumelles multifonctions, cinq charges explosives C-9 avec minuteurs, une caisse de grenades et trois lance-roquettes jackhammer avec munitions. Et si vous ne les avez pas, j'aurais peut-être plus l'occasion de venir vous emmerder...* »

— sergent Avery Johnson en s'adressant au département logistique avant de partir en mission sur Jéricho IV

On a beau posséder des compétences exceptionnelles, on ne part jamais au combat sans s'équiper correctement. Chaque personnage devra choisir convenablement les armes, armures et objets divers qui l'aideront à traverser les périples de ses missions. Afin de gérer l'inventaire de ces personnage, nous devons introduire deux notions extrêmement importantes : le poids et le prix.

2.8.1. La notion de poids

Chaque objet pèse un certain poids, et chaque race possède ses limites au niveau de la charge maximale qu'elle peut supporter. Dans ce jeu, on distingue trois limites de poids différentes selon l'action considérées, ayant comme unité le kilogramme :

Limite de poids porté : il s'agit de la charge maximale que le personnage peut supporter en continu sur lui sans en ressentir de fatigue. C'est la limite que vous utiliserez le plus souvent pour gérer votre inventaire, car la plupart des objets dont vous vous équiperez seront directement sur votre personnage. Pour chaque kilogramme de dépassement de cette limite, le personnage subit un malus de -2 en Agilité, Capacité de Combat, Capacité de Tir, Force et Endurance. De plus, tant que cette limite est dépassée, tous les points de fatigues gagnés par le personnage sont doublés.

Limite de poids soulevé : c'est la charge maximale que le personnage peut décoller du sol tout seul avec ses seules mains. Il est impossible de dépasser cette limite sans assistance ou outillage adapté (levier, pied de biche, diable, etc...). Tant qu'un personnage soulève un poids inférieur à la moitié de cette limite, il peut se déplacer à vitesse lente et à vitesse moyenne de manière virtuellement illimité, mais il ne peut en aucun cas se déplacer à vitesse rapide. Si le poids soulevé est supérieur à la moitié de cette limite, le personnage ne peut se déplacer qu'à vitesse lente. Cette règle est utile à connaître lorsque vous avez un inventaire supplémentaire sous la forme d'un sac ou d'un container porté à bout de bras.

Limite de poids déplacer: cette limite représente la charge maximale que le personnage peut pousser ou tirer sans la faire décoller du sol et ne peut pas être dépassé sans assistance elle non plus. Elle sera assez rarement utilisée, mais il est tout de même important de la connaître lorsque la situation se présente.

Pour vous donner une vision plus précise de cette notion de poids, nous vous donnons ci-dessous les trois limites pour chacune des races jouables de *Halo : Héros et Hérétiques*.

Race	Limite de poids porté	Limite de poids soulevé	Limite de poids déplacé
Kig-yars/ rapaces	40kg	80kg	160kg
Unggoys/ grognards	50kg	100kg	200kg
Humain	50kg	100kg	200kg
Sangheili/ élite	70kg	140kg	280kg
Jiralhanae/ brute	100kg	200kg	400kg
Lekgolo/ chasseur	200kg	400kg	800kg

2.8.2. Acquisition de l'équipement

Pour obtenir de l'équipement, vous avez deux possibilités, la première étant de le récupérer directement sur le champ de bataille lorsque vous en avez l'opportunité. Mais cette méthode peut se révéler assez risquée, aléatoire et vous ne pouvez presque jamais être sûr que les objets ainsi récupérés soient en parfait état.

L'autre méthode est de vous fournir directement dans une armurerie ou un arsenal de votre faction afin de faire une demande de matériel. Et là, vous allez devoir considérer un autre aspect important de l'inventaire : les équipements standards, et les équipements non standards.

Les équipements standards : chaque personnage, en fonction de sa race et de sa position dans l'armée à laquelle il appartient, possède une liste très précise d'équipements standards. Ce sont tous les objets, armes, armures et accessoires jugés indispensables à sa fonction sur le terrain. Le plus souvent, il s'agit d'équipements de base produits en masse et qui sont donc parmi les moins évolués disponibles. Un personnage peut cependant obtenir les équipements qui lui sont standards sans avoir à remplir de conditions particulières tant qu'il n'abuse pas de cette règle. Le soutien logistique de son armée lui fournira toujours ces équipements gratuitement et sans délai. Au fur et à mesure que votre personnage s'élève dans la chaîne de commandement de son armée, des équipements lui étant au départ non standards deviendront des équipements standards pour représenter son accréditation supérieure.

Les équipements non standards : tous les équipements ne faisant pas partie de la liste des équipements standards d'un personnage lui sont donc par définition des équipements non standards. Cela signifie que ces objets sont considérés comme trop coûteux ou non adapté au type de combattant qu'il représente, et que la section logistique de son armée ne les lui fournira pas gratuitement. Du coup, pour obtenir n'importe quel équipement non standard, un personnage devra en payer un certain prix avec sa solde de soldat. C'est là que la notion d'argent entre en jeu.

2.8.3. Comment transporter son équipement ?

Transporter tout son matériel dans les mains n'est pas très pratique, surtout pour aller faire la guerre. Vous allez donc devoir mettre votre équipement dans un sac porter sur le dos ou les accrocher à divers endroit du corps de votre personnage si vous souhaitez qu'il puisse y accéder plus rapidement. Chaque accessoire de rangement est conçu pour une tâche bien précise, mais peut parfaitement être utilisé pour autre chose si le joueur en ressent le besoin au cours d'une aventure.

Il existe deux catégories d'accessoires de rangement : les simples et les complexes. Un accessoire de rangement simple est généralement un accessoire conçu pour ne contenir qu'un seul objet ou alors un même type d'objet, et cela dans un endroit suffisamment accessible pour que le porteur puisse y accéder en un instant. D'un autre côté, les accessoires de rangement complexes contiennent de très gros volumes d'équipements plus ou moins bien rangés à l'intérieur, et trouver un objet particulier au milieu de cet inventaire prend donc nettement plus de temps. Du coup, prendre en main un objet rangé dans un accessoire de rangement simple est considéré comme une *action diverse*. Mais par contre, pour récupérer un objet se trouvant dans un accessoire de rangement complexe, en plus d'être considérée comme une *action diverse*, le personnage doit sacrifier son *action de mouvement* ou son *action d'attaque* pour le tour où il récupère l'objet.

Note des concepteurs : cette règle sert à renforcer le réalisme du jeu, et éviter de donner l'impression que vos personnages sortent n'importe quel objet de leur inventaire directement de leur poche. Cependant, nous comprenons parfaitement que cela puisse embrouiller les joueurs les plus novices. Dans les niveaux de difficulté Facile et Normal, les MJ sont donc autorisés à ignorer cette règle si cela aide les joueurs.

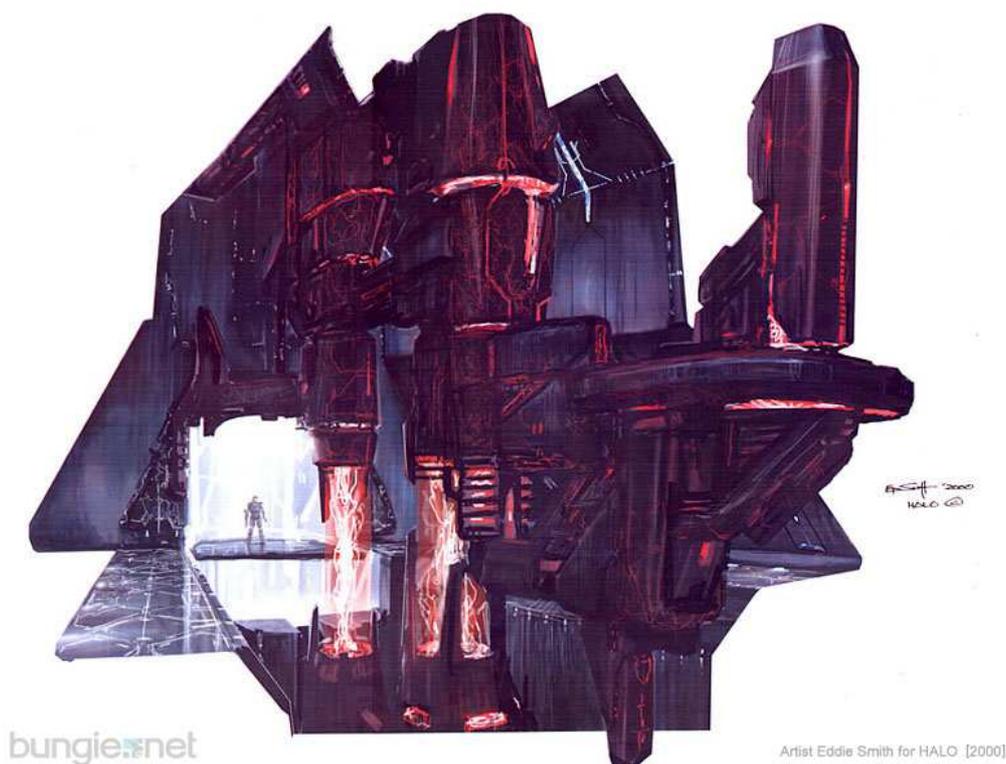
2.8.4. L'argent dans *Halo : Héros et Hérétiques*

Dans tout jeu de rôle qui se respecte, il y a une dimension économique, et *Halo : Héros et Hérétiques* ne fait pas exception. Bien que vos personnages soient engagés dans une armée qui les nourrit et les loge gratuitement, il existe de nombreux petits luxes auxquels ils ne pourront accéder qu'en y mettant le prix demandé. Heureusement pour eux, l'armée les récompense plus ou moins généreusement pour leurs efforts sous la forme d'une solde hebdomadaire.

La solde est le salaire d'un soldat et son montant dépend de sa race, de son corps d'armée et de son grade. Tandis que le CSNU possède une monnaie universelle avec comme devise le *crédit*, l'Alliance utilise des pièces en forme de cercles appelés *anneaux* pour tous leurs échanges commerciaux. Dans les deux cas, les personnages touchent leur solde en théorie chaque semaine (attention : c'est dans le temps de l'univers de jeu, pas dans la vie réelle, ne confondez pas ^^). Mais afin de vous simplifier les choses, on considère généralement que les héros touchent leur solde au début de chaque aventure qu'ils commencent. Si une aventure vient à s'étendre sur plusieurs jours, le MJ vous reversera votre solde à chaque premier jour de la semaine.

Notez que cet argent ne vous servira pas seulement à acheter de l'équipement non standard pour votre personnage. Il y a beaucoup d'autres raisons qui pourront vous pousser à alléger votre porte-feuille, comme par exemple pour payer des renseignements à un informateur ou pour soudoyer quelqu'un, ou tout simplement pour vous mettre une cuite dans un bar clandestin ou faire le plein d'essence de votre warthog. Il est également possible que vous découvriez des marchés noirs ou d'autres commerces plus ou moins illégaux, qui vous proposeront des objets peu communs à des prix élevés. Cependant, méfiez-vous des arnaques.

Tout cela pour vous dire qu'il est souvent déconseillé de dépenser toute sa solde dès qu'elle vous arrive. Avoir un peu de monnaie en réserve peut radicalement changer les possibilités d'action de vos personnages.



bungie.net

Artist Eddie Smith for HALO [2000]

2.9. REGLES DES ARMES

« *Celui qui ne craint pas l'arme qu'il manie n'a le droit de manier aucune arme* »

— enseignement de la 1^{ère} division de l'Alliance

On ne part pas au combat sans armement, c'est une nécessité. Mais il est également nécessaire de connaître les armes que l'on utilise, ainsi que celles de l'ennemi, si l'on souhaite survivre sur le terrain.

2.9.1. Les différentes catégories d'armes

Arme de corps à corps :

Ces armes sont faites pour augmenter vos capacités offensives au corps à corps. Lorsque vous êtes équipés d'une ou deux de ces armes, vous multipliez tous vos dégâts par deux ou par trois pour vos attaques au corps à corps les utilisant. Seules les armes les plus dangereuses peuvent multiplier vos dégâts par trois.

Armes de poing :

Du fait de leur petite taille et de leur faible recul, ces armes sont plutôt conçues pour le combat de proximité. Ce sont toutes des armes à une seule main qui peuvent être utilisées au corps à corps sans aucun modificateur, afin de tirer à bout portant sur votre adversaire lors d'un combat.

Fusils :

Plus précis que les armes de poings, fusils possèdent généralement des canons longs leur permettant d'être efficaces sur une plus longue portée. Cependant, ces armes s'utilisent normalement à deux mains et vous subissez un malus automatique de -20 en CT pour les utiliser au corps à corps.

Arme de jet :

Cette catégorie rassemble toutes les armes plus ou moins conçues pour pouvoir être lancées sur l'ennemi. La plupart sont des grenades mais d'autres armes sont également conçues pour être jetées. Il est aussi possible de jeter sur l'ennemi des objets du décor comme une pierre, du sable, ou un couteau de cuisine qui traîne par là. Pour les jeter correctement, vous devez réussir un test d'Agilité.

Armes lourdes :

Le poids et l'encombrement de ces armes fait qu'elles gênent facilement leur utilisateur et nécessitent un maniement particulier pour être précises et efficaces. Elles ne sont utilisables qu'à deux mains. Il est impossible de courir avec ce genre d'arme dans les mains, excepté pour les personnages ayant la règle *Colosse*.

Armes fixes :

Ces armes vous empêchent de courir tant que vous les portez et elles doivent être installées au sol avant de pouvoir tirer. Cependant, la puissance de feu qu'elles renferment est toujours terrifiante. Lorsqu'elles sont installées, les armes fixes ne peuvent tirer que sur un arc de 180°, soit un demi-cercle, dans la direction choisie lors de l'installation. Les personnages possédant la règle spéciale *Colosse* peuvent cependant porter ces armes à la main et se déplacer tout en tirant avec, mais ne peuvent jamais courir avec. Les armes fixes ne peuvent en aucun cas être utilisées autrement qu'à deux mains.

Fusils de précision :

Conçus spécialement pour éliminer leurs cibles à des distances impressionnantes, les fusils de précision possèdent une grande puissance mais ne sont absolument pas adaptés pour les combats rapprochés. Ces armes sont toutes équipées de lunettes grossissantes qui justifient leur grande portée, mais possèdent par contre une portée effective minimale en dessous de laquelle vous obtenez automatiquement un malus de -10 en CT. Les fusils de précision ne peuvent jamais être utilisés autrement qu'à deux mains.

2.9.2. Les différents modes de tir

Armes à tirs uniques : Ces armes possèdent une cadence de tir si faible qu'elles ne permettent pas d'effectuer autre chose que des tirs uniques.

Armes de tir au coup par coup : La faible cadence de tir de ses armes fait qu'elles ne délivrent qu'une quantité limitée de projectiles par tour. Elles permettent de lâcher pour une même action d'attaque soit deux tirs uniques soit une salve.

Armes semi-automatiques : Le mécanisme de ces armes est conçu pour lâcher un nombre bien précis de balles à chaque tir. Elles ne peuvent délivrer que des salves.

Armes Automatiques : Dotées d'une très grande cadence de tir, ces armes projettent sur leurs cibles une véritable pluie de projectiles. Elles peuvent effectuer des salves, des rafales et des tirs de suppression, mais ne peuvent jamais effectuer de tirs uniques.

2.9.3. La technologie d'armement

TECHNOLOGIE A MUNITIONS SOLIDES :

Ce procédé assez basique mais très efficace nécessite cependant un approvisionnement constant en munitions solides sous la forme de chargeurs. Chaque arme de ce type utilise un calibre précis de munitions qui est précisé sur son profil, et chaque personnage est autorisé à porter autant de chargeurs qu'il le juge nécessaire, bien que cela lui apporte généralement un poids supplémentaire à porter sur soit. Un personnage peut même porter des munitions pour une arme qu'il ne porte pas sur lui si cela lui chante.

Selon l'utilisation qu'il fait de son arme, celle-ci consomme un certain nombre de munitions pour chaque tir :

- Un tir unique consomme une seule munition solide
- Une salve consomme 5 munitions solides, sauf si le profil de l'arme indique le contraire.
- Une rafale consomme 10 munitions solides.
- Un tir de suppression consomme 20 munitions solides.

Si l'utilisateur d'une arme à munitions solides ne possède pas suffisamment de cartouches dans le chargeur actuellement engagé dans son arme pour effectuer un certain type de tir, il peut éventuellement faire appel à la bonne volonté du MJ. Par exemple, il sera normal d'accepter qu'un tir de suppression soit délivré avec les 17 dernières balles d'un chargeur, tout comme il est possible que dans certaines circonstances, une rafale composée de seulement trois balles soit autorisée sur l'utilisateur n'a pas le choix. Notez bien que cette règle est faite pour aider les joueurs se trouvant en difficulté et non pour donner libre cours à des abus de générosité.

TECHNOLOGIE A ÉNERGIE :

Contrairement aux armes à munitions solides, ces armes sont alimentées par une source d'énergie ou un carburant, ce qui fait qu'elles sont également plus efficaces contre les boucliers énergétiques. Mais l'utilisation d'une telle quantité d'énergie rend malheureusement ces armes concernées instables et fait qu'elles sont particulièrement sensibles au phénomène de surchauffe.

Chaque arme à énergie possède deux informations importantes sur son profil : sa **résistance**, qui indique en gros la quantité d'énergie qu'elle peut délivrer en continu avant de surchauffer, et sa **charge**, qui sert à définir la quantité globale d'énergie restant dans l'arme. Ces deux valeurs évoluent différemment en fonction de l'utilisation de l'arme sur le terrain, comme l'indique le tableau ci-dessous :

Utilisation	Effet sur la résistance	Effet sur la charge
Aucun utilisation pendant un tour	+1	Aucun effet
Tir unique	Aucun effet	-1
Salve	-1	-2
Rafale	-2	-3
Tir de suppression	-3	-4

Si la valeur de charge d'une arme à énergie atteint 0, l'arme n'a plus aucune énergie et ne peut donc plus tirer avant d'avoir été rechargée. Chaque arme à énergie possède son propre mode de rechargement qui est expliqué sur son profil dans le codex de la faction à laquelle elle est affiliée.

Si la valeur de résistance d'une arme à énergie atteint 0, l'arme surchauffe et ne peut plus tirer pendant les deux rounds suivants, même si sa charge n'a pas atteint 0.

2.9.4. Utiliser des armes ennemies

Lorsque vous aurez affronté vos premiers adversaires, vous aurez l'occasion de récupérer leurs armes et leurs munitions. Parfois même cela représentera une obligation parce que vous n'avez plus de chargeurs pour votre propre artillerie. Mais cela représentera un problème lorsque les armes que vous récupérez sont issues d'une technologie autre que celle de votre faction. En effet, votre personnage n'a pas reçu d'entraînement au maniement de ces armes et il lui faudra certainement du temps avant qu'il y soit habitué. C'est pourquoi lorsqu'un personnage utilise une arme ennemi sans posséder les Compétences adaptées (Formation aux armes ennemies + formation pour la catégorie d'arme concernée), il divise sa Capacité de Tir par deux à chaque fois qu'il tir avec cette arme. Ce n'est qu'en s'entraînant avec qu'un personnage peut maîtriser le maniement d'une arme ennemi et ainsi faire disparaître le malus d'utilisation.

2.9.5. Les grenades : lancer, coller, décoller

C'était l'une des actions les plus funs des jeux Halo et il aurait été dommage de ne pas les inclure ici. C'est pourquoi lorsqu'un jet pour lancer une grenade à plasma ou une grenade à fragmentation jiralhanae est réussie sur avec au moins 2 degrés de réussite et que l'ennemi ne l'a pas esquivé, la grenade se colle sur la cible. Quel que soit le nombre de point de santé ou de bouclier que possède ce malchanceux, il est tué net par l'explosion. La seule exception concerne les combattants Mgalekgolos, qui subissent 70pts de dégâts sur toutes les parties du corps.

Cependant, il est important de comprendre qu'être collé par ce genre de grenade signifie généralement la mort immédiate et violente. C'est pourquoi, afin de ne pas considérablement réduire l'espérance de vie des personnages contrôlés par les joueurs, nous avons instauré une règle spéciale qui vous permet de survivre au collage d'une grenade : la réaction *décoller* (voir page 97).

2.10. LES VÉHICULES

« *L'infanterie est une force d'un autre âge. Ce genre de troupes n'est bon qu'à ceux qui lésinent sur les moyens et optent pour des tactiques de guérilla sans gloire. Rien n'est plus beau ni plus puissant qu'une division de blindés lancée à pleine vitesse sur l'ennemi ! Rien !* »

— général Hasfort, commandant du
16^{ème} corps de cavalerie blindé de Reach

Bien entendu, l'univers de Halo ne serait pas le même sans ses véhicules, et nous ne comptons pas les laisser de côté. Durant vos aventures, vous aurez donc l'occasion d'utiliser toute sorte de véhicules terrestres pour faire face à vos ennemis, mais vous en rencontrerez encore beaucoup plus dans le camp adverse. Voici les règles qui régissent tout ce qui touche aux engins à moteurs, qu'ils soient sur roues, sur chenilles ou antigrav.

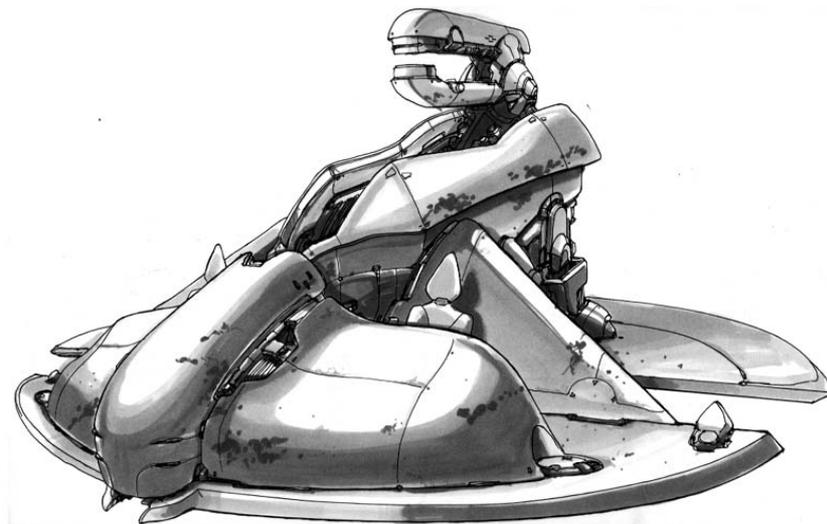
2.10.1. Les différentes classes de véhicules

VÉHICULES LOURDS : Il s'agit des véhicules privilégiant la résistance à la vitesse, leur coque étant lourdement renforcé pour augmenter leur protection. Les véhicules de cette catégorie possèdent la règle spéciale universelle *Blindé* mais ne peuvent jamais effectuer de *Virage serré* et freinent quasi instantanément.

VÉHICULES RAPIDES : Ce type de véhicule est conçu pour se déplacer à grande vitesse afin d'assurer un rôle d'éclaireur ou de transport rapide, mais cet avantage n'est gagné qu'avec un allègement considérable de la carrosserie, ce qui les rend assez fragile. Les véhicules de cette catégorie peuvent utiliser la *Vitesse rapide*, mais ils sont généralement bien moins résistants que la plupart des autres véhicules.

VÉHICULES STANDARDS : Ces véhicules ne sont ni particulièrement rapides ni particulièrement résistants, et sont situés à un juste milieu entre ces deux qualités. Ils ne sont sujets à aucune règle spéciale.

VÉHICULES AÉRIENS : Cette catégorie regroupe tous les véhicules volants se déplaçant dans les airs. Ils ne peuvent se déplacer que dans les airs à *Vitesse lente* ou à *Vitesse standard*. A moins d'effectuer un *Atterrissage*, les véhicules de cette catégorie ne peuvent pas finir leur mouvement au sol sans subir automatiquement un nombre de points de dégâts égal à la moitié de leurs points de structures de base.



bungie.net

Artist Shi Kai Wang for HALO [2001]

2.10.2. Etat des véhicules et de l'équipage

Tout véhicule dispose d'un nombre de Points de Structure (PS) qui sont l'équivalent direct des Points de Vie régissant la santé des personnages. Le nombre de ces points de structure dépend du véhicule considéré (un char scorpion en aura bien plus qu'une simple Mangouste, par exemple) mais peut également dépendre du niveau de difficulté.

Tout véhicule possède également un nombre précis de places, chacune pouvant être occupée par un seul combattant, mais il faut toujours au moins un pilote pour conduire l'engin. La plupart de ces places sont plus ou moins exposées aux tirs ennemis, et des projectiles peuvent toucher directement les membres d'équipage lorsque l'ennemi cherche précisément à toucher ces derniers. De ce fait, nous classons les postes des véhicules en trois catégories :

Exposé :

Ce poste ne dispose d'aucune protection et le personnage qui l'occupe fait donc une cible facile. Aucun malus de précision supplémentaire n'est donné pour *Viser* ce poste.

Protégé :

Quelques plaques de protection entourent l'habitacle de ce poste afin d'encaisser la plupart des tirs. L'occupant est alors considéré comme étant à *couvert*, et tout tir dirigé contre lui ne le touche qu'en obtenant au moins un degré de réussite sur le test de Capacité de Tir. Si le test réussi mais sans degrés de réussite, les dégâts sont alors encaissés par le véhicule en suivant les règles normales.

Renforcé :

Ce poste est entièrement protégé par d'épaisses protections hermétiques. L'occupant ne peut pas être pris pour cible directement par les tirs ennemis quels qu'ils soient, mais aura plus de mal à quitter son véhicule à temps si celui-ci vient à exploser. Certaines actions et circonstances particulières peuvent cependant faire disparaître la protection, ce qui fait alors également disparaître cette règle temporairement ou définitivement.

2.10.3. Les vitesses de déplacement des véhicules

Un véhicule est soit immobile, soit en mouvement. Lorsqu'il est en mouvement, il peut avoir plusieurs vitesses possibles selon que le pilote accélère ou freine. Nous avons défini ici un certain nombre de vitesses que le pilote doit choisir à chaque tour d'utilisation du véhicule, certaines d'entre elles n'étant accessible qu'à certains types de véhicules. La distance par tour à laquelle un véhicule se déplace pour chaque vitesse est indiqué sur la fiche technique de celui-ci.

Vu que nous considérons les phases d'accélération et de décélération comme très rapide, vous pouvez librement passer de n'importe quelle vitesse à n'importe quelle autre. Inutile de vous préciser que vous avez toujours besoin de vos deux mains pour conduire.

Immobile :

C'est lorsque le véhicule ne bouge absolument pas. Vous ne pouvez effectuer aucune action de mouvement, et les tests de Capacité de Tir effectués depuis ou vers le véhicule ne subissent aucun modificateur, mais le pilote est autorisé à utiliser ses mains pour autre chose que conduire tant que le véhicule est *Immobile*.

Vitesse réduite :

Cette vitesse permet de rester précis au tir tout en se déplaçant modérément. Les tests de Capacité de Tir effectués depuis ou vers le véhicule ne subissent aucun modificateur et vous n'avez pas de test d'Agilité à faire pour effectuer des *Virages*. Par contre, votre vitesse est insuffisante pour pouvoir effectuer des *Virages serrés*.

Vitesse standard :

C'est la vitesse habituelle du type de véhicule que vous conduisez, celle à laquelle il a le meilleur rapport célérité/manœuvrabilité, limitant légèrement vos options de manoeuvres et votre efficacité au tir tout en augmentant votre rapidité et votre protection. Les tirs effectués depuis ou vers le véhicule subissent un malus de -10 en Capacité de Tir, et le pilote subit également un malus de -10 en Agilité pour effectuer des *Virages serrés*.

Pleine vitesse :

Possible uniquement pour les *Véhicules rapides*. Vous poussez vos moteurs au maximum pour vous déplacer le plus rapidement possible, ce qui limite grandement votre manœuvrabilité et la précision de vos armes, mais diminuant aussi grandement vos chances d'être touchés par des tirs. Les tirs effectués depuis ou vers le véhicule subissent un malus de -20 en Capacité de Tir, tandis que le pilote subit un malus de -10 en Agilité pour effectuer des *Virages*, et un malus de -20 pour effectuer des *Virages serrés*. Cette vitesse peut servir à *Ecraser* un personnage ou un objet se trouvant sur le chemin du véhicule (et qui n'est pas aussi résistant que lui).

Boost :

Uniquement les véhicules *Antigrav* disposant de la règle *Suralimentation*. Le joueur se déplace à très grande vitesse en dérivant l'énergie de ses armes vers les moteurs. Il ne peut ni effectuer de *virage serré* tant qu'il est en mode *Boost*, mais tous les tirs visant le véhicule subissent un malus de -30 en Capacité de Tir. Ce mode de déplacement peut servir à *Ecraser* un personnage ou un objet se trouvant sur le chemin du véhicule (et qui n'est pas aussi résistant que lui). Certains véhicules peuvent rester en mode *Boost* pendant un temps illimité tant qu'aucun obstacle ne les stoppent, et d'autres ne peuvent utiliser ce mode que de façon limitée. Ce paramètre est précisé sur la fiche technique de chaque véhicule suivant cette règle.

Sur-place :

Véhicule Aérien uniquement. Le pilote peut décider de rester immobile tout en étant en l'air afin de garder un point de vue imprenable sur ses cibles et rester précis au tir. Le véhicule est considéré comme étant immobile, et peut permettre à l'équipage de bénéficier d'une éventuelle *Position surélevée* grâce à l'altitude maintenu par l'appareil.

2.10.4. Action de mouvement des véhicules

Au niveau du déplacement, lorsqu'un personnage pilote un véhicule, il ne peut effectuer que des actions relatives au véhicule qu'il conduit. Nous avons établi une liste des actions de base les plus communes pour les véhicules, mais il est toujours possible d'en inventer d'autres avec un peu d'imagination. Certaines d'entre elles sont cependant assez complexes et dangereuses pour nécessiter un test d'Agilité témoignant de l'habileté du pilote qui conduit le véhicule.

Virage :

Le pilote modifie la trajectoire du véhicule selon un angle compris entre 10° et 45° pendant le déplacement. Cette action n'est possible que si le véhicule soit en mouvement et nécessite un test d'Agilité si elle n'est pas effectuée à vitesse lente. Tout angle inférieur à 10° n'est pas considéré comme un virage.

Virage serré :

Le véhicule modifie sa trajectoire selon un angle compris entre 45° et 180° mais sa vitesse descend d'un cran après cette action : s'il était en Vitesse rapide, il passe en Vitesse standard, et s'il était en Vitesse standard, il passe en Vitesse réduite. Cette action ne peut pas être effectuée à *Vitesse lente*, et nécessite toujours un test d'Agilité.

Freiner :

Vous stoppez le véhicule. Selon sa catégorie et la vitesse utilisée à ce moment, vous devrez peut-être effectuer un test d'Agilité pour déterminer si vous vous arrêter assez tôt, par exemple pour éviter un obstacle ou une chute mortelle.

Trajectoire difficile :

Il existe plusieurs raisons pour lesquelles une trajectoire peut être difficile : soit vous devez passer entre deux obstacles, sauter avec votre véhicule au-dessus d'un ravin, ou relever votre appareil volant suffisamment vite après une attaque en piqué. Dans tous les cas, dès que votre trajectoire de déplacement peut être considérée comme difficile, le MJ vous imposera un malus en Agilité adapté à la situation.

2.10.5. Aborder les véhicules

Si un véhicule passe assez prêt d'un personnage, celui-ci peut décider de l'aborder. Il doit avoir une main libre et effectuer un test d'Agilité pour voir s'il parvient à monter à bord. Le point d'abordage dépend de la trajectoire du véhicule et de celle du joueur, ainsi que de leurs vitesses de déplacement respectives. Cela peut sembler assez flou mais ne vous inquiétez pas : pour ce qui concerne les personnages de joueur, le MJ sera normalement plutôt généreux sur les abordages. Essayez juste d'être raisonnable sur les conditions permettant un bon abordage et vous vous en sortirez.

Il est important de noter que, du fait que vous devez vous préparer mentalement à l'abordage (anticiper le mouvement du véhicule, calculer votre trajectoire, etc.), vous ne pouvez pas effectuer d'action d'attaque à distance ou au corps à corps avant d'avoir tenté de grimper sur le véhicule. Une fois que vous avez déterminé votre point d'abordage, effectuez votre test d'Agilité avec les éventuels modificateurs imposés par le MJ.

Si vous échouez, vous ratez votre cible et prenez automatiquement 10 points de dégâts dans chaque jambe avant de vous retrouver jeté à terre, mais vous pouvez quand même tirer sur une cible à votre portée après cela durant le même tour. Par contre si vous réussissez, vous montez à bord et vous vous retrouvez soit devant une place vide, soit devant une place occupée.

- Si la place est occupée et qu'elle n'est pas *Renforcée*, vous vous retrouvez automatiquement engagé au corps à corps contre le personnage qui occupe ce poste d'équipage et pouvez l'attaquer immédiatement. Ce membre d'équipage n'est alors plus capable de sortir du véhicule tant que vous êtes engagé contre lui. Par contre, il est parfaitement autorisé à se défendre, mais uniquement au corps à corps. Vous ne pourrez prendre sa place qu'une fois l'avoir tué ou jeté hors du véhicule en l'ayant d'abord *Saisi*.

- Si la place est occupée et qu'elle est *Renforcée*, vous pouvez y jeter une grenade par l'une des ouvertures afin d'en tuer l'occupant. Remarquez que celui-ci peut réagir en essayant de quitter sa place devenue brusquement trop dangereuse.

- Si la place est vide, vous pouvez vous y installer immédiatement et alors utiliser les possibilités d'action offertes par cette place. Dans les tours de jeu suivant, vous êtes autorisé à vous déplacer sur le véhicule pour occuper une autre place ou attaquer un autre passager.

Un personnage qui aborde ou qui a abordé un véhicule peut toujours être pris pour cible au tir. Pour les membres d'équipage du véhicule, un personnage les ayant abordé est toujours considéré comme étant immobile. Pour tout personnage n'étant pas sur le véhicule, un personnage abordant un véhicule n'est considéré comme immobile que si le véhicule lui-même est immobile, sinon il suit les règles de tir en fonction de la vitesse de déplacement de l'engin.

Note : Il est impossible d'aborder un véhicule qui a effectué une action de *Boost* lors de son dernier tour de jeu, car sa vitesse de déplacement est trop importante. Seuls les créatures disposant de la règle universelle *Colosse* peuvent se risquer à de tels exploits (voir page 84).

2.10.6. Quitter un véhicule

Il est vital de reconnaître le moment où il faut abandonner un véhicule afin de ne pas périr avec. Cependant, certains pilotes ou membres d'équipage chercheront à sauter au dernier moment pour employer la puissance de l'engin le plus longtemps possible ou pour des actions désespérées. Cela mène donc à plusieurs possibilités de situations pour quitter un véhicule :

- Le pilote peut toujours décider de stopper net le véhicule afin que tout le monde en descende aussitôt pendant le même tour pour s'en éloigner rapidement. Bien sûr, il faut qu'il en ait le temps et l'occasion.

- Il est également possible de sauter en marche. Toutefois, c'est une action assez risquée qui nécessite un test d'Agilité pour être réussie. En cas d'échec, le personnage parvient à quitter le véhicule mais subit 10pts de dégât dans chaque jambe si ce dernier déplaçait à vitesse standard, 20pts si c'était à pleine vitesse, et 30pts s'il était en mode *Boost*.

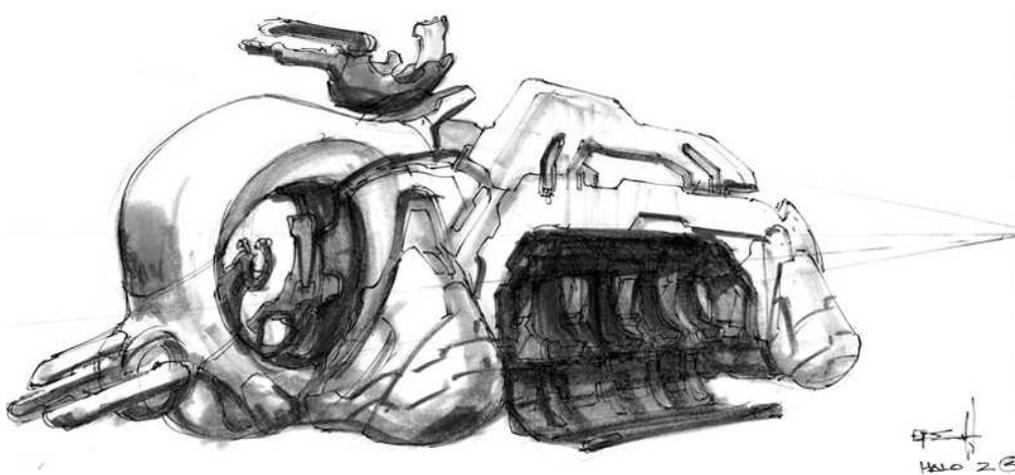
- Il arrive également que certaines manœuvres trop brusques vous fasses perdre l'équilibre au point de vous jeter hors du véhicule. De ce fait, si vous êtes sur une place *exposée* et que vous n'utilisez pas au moins l'une de vos mains pour vous tenir au véhicule, vous devez effectuer un test d'Agilité pour ne pas en tomber dès que le pilote effectue un Virage. Dans le cas d'un Virage serré, vous subissez un malus de -10 pour ce test d'Agilité. En cas d'échec, le personnage est éjecté du véhicule et subit 10pts de dégât dans chaque jambe si ce dernier déplaçait à vitesse standard, 20pts si c'était à pleine vitesse, et 30pts s'il était en mode *Boost*.

Lorsqu'un véhicule est détruit, tous les personnages se trouvant encore à son bord sont automatiquement tués, sauf s'il s'agit de personnage de joueur qui sont alors seulement mis hors de combat. De plus, l'explosion est considérée en terme de règle comme celle d'une charge explosive pour toutes les unités qui se trouveraient par hasard à proximité du-dit véhicule à ce moment-là.

2.10.7. Les Colosses et les véhicules

Certaines races ou combattants d'élite possèdent une force hors du commun leur permettant d'accomplir de multiples interactions spéciales avec les véhicules qu'ils rencontrent. De ce fait, un personnage disposant de la règle universelle *Colosse* est autorisé à effectuer les actions suivantes :

- Il peut aborder un véhicule qui a effectué une action de *Boost* lors de son dernier tour, mais cela lui cause automatiquement 10pts de dégât dans chaque jambe s'il n'obtient pas au moins un degrés de réussite sur son test d'Agilité pour l'abordage.
- Il est également possible pour un *Colosse* qui aborde un véhicule de détruire la protection d'une place *renforcé*. Il est autorisé à effectuer une *attaque à outrance* par tour (deux attaques standard) contre la protection mais en effectuant non pas des tests de Capacité de Combat, mais des tests de Force. La protection disparaît dès qu'il a réussi un total de trois attaques contre elle, mais cela ne cause cependant aucun dégât au personnage ou au dispositif qui se trouve derrière.
- Un personnage avec la règle *Colosse* peut également arracher une arme de véhicule n'étant pas une *arme de coque* au moyen d'un test de Force, afin de l'utiliser par la suite.



2.11. LES RÉPARATIONS

« *Il existe deux paramètres majeurs qui déterminent votre espérance de vie sur le terrain. Le premier est l'état de votre matériel, et le second est l'état du matériel de votre ennemi.* »

— armurier en chef Doug Crisson du 23^{ème} régiment du génie de Reach

La guerre, c'est essentiellement une affaire de destruction, et vos personnages ne seront pas épargnés. L'état de leurs armes, de leurs armures ou de leurs équipements va inévitablement diminuer sous les effets de la bataille de façon plus ou moins involontaire. Il est donc absolument nécessaire que vous sachiez comment réparer ces objets afin qu'ils continuent à fonctionner même après avoir subi les pires dommages possibles.

2.11.1. Les bases de la réparation

Pour commencer, afin de représenter le niveau de connaissance pratique exigé pour remettre en état un objet quel qu'il soit, toute tentative de réparation nécessite un test d'Intelligence. La réussite ou l'échec de ce test peut ensuite être interprété de différentes manières par le MJ selon la nature de l'objet réparé. Certains objets particuliers comme les armures et les véhicules possèdent des règles bien précises, mais dans la plupart des cas, l'interprétation du résultat d'un test de réparation sera à l'entière appréciation du MJ.

On peut cependant distinguer plusieurs catégories d'objets ayant chacune leurs particularités.

Objets simples : lorsque le mécanisme est réellement basique, facile à comprendre même pour quelqu'un n'ayant jamais vu ce type d'objet auparavant, la réparation est tout aussi facile. Dans la plupart des situations, le MJ peut considérer qu'il n'est pas nécessaire d'effectuer un test d'Intelligence pour réparer un objet de cette catégorie (tout le monde sait remplacer une ampoule, par exemple). Par contre, certaines circonstances particulières peuvent rendre la réparation de ce type d'objet plus difficile et donc vous obliger à effectuer un test d'Intelligence.

Objets complexes : il existe de nombreux niveaux de complexités possibles pour un objet. Cela peut aller du simple circuit imprimé à la nano-technologie médicale en passant par les impressionnants systèmes anti-gravitationnels. Tous les objets de cette catégorie nécessitent un test d'Intelligence pour être réparés, et le MJ doit évaluer le niveau de complexité afin de déterminer si un malus d'Intelligence est à envisager et si un éventuel malus doit être appliqué pour représenter le niveau de complexité de l'objet.

Objets ennemis : la différence de technologie entre les humains et les membres de l'Alliance est suffisamment grande pour constituer un problème lorsqu'il s'agit de réparer un objet qui n'appartient pas à votre civilisation. De ce fait, lorsque vous réparez un objet ennemi, le MJ peut vous imposer un malus en Intelligence. Notez qu'un objet peut parfaitement être *complexe* et *ennemi* en même temps.

Objets forerunners : la technologie de cette race disparue dépasse tout ce qui a jamais été connu par l'humanité ou par l'Alliance, et sa compréhension reste extrêmement difficile, quasi hermétique, pour toutes les analyses des meilleurs scientifiques et techniciens. La plupart des technologies forerunners sont tellement évoluées qu'il est complètement impossible de les réparer. Toutefois, certains de ces objets parmi les plus communs ou les plus proches de la technologie connue peuvent être réparables selon l'appréciation du MJ, mais toujours avec un malus assez important en Intelligence.

D'autres paramètres peuvent influencer la difficulté d'une réparation, encore une fois selon l'appréciation du MJ. Le plus important est la possession d'outils de mécanicien, un équipement spécialement conçu pour ce genre de tâche. Certains objets ne pourront jamais être réparés si vous ne disposez pas de ces outils, tandis que d'autres seront réparables directement à la main sans équipement spécialisé.

2.11.2. Réparer les armures et les véhicules

La survie de vos personnages dépend principalement de leur capacité à encaisser les dégâts, et cela nécessite donc qu'ils gardent leur armure en état même après les plus durs engagements. Afin de vous simplifier la vie et tout en conservant le style de jeu que vous aviez acquis en incarnant le spartan John-117 dans les trois premiers jeux Halo, nous avons décidé qu'il est toujours possible pour un personnage de tenter de réparer son armure ou celle d'un allier à proximité en passant un peu de temps dessus. Cependant, il est très important de noter qu'un personnage qui tente de réparer une armure sans posséder d'outils de mécanicien subit un malus de -15 en Intelligence, et qu'il est impossible de réparer une armure pendant un combat.

La particularité des armures, quelle que soit leur origine, est que leur état est directement représenté par un capital de Points d'Armure. Leur réparation est donc très différentes des autres objets qui globalement ne peuvent posséder que deux états : fonctionnel et non fonctionnel. Pour les armures, chaque réparation permet de regagner un certain nombre de points d'armure qui est égal à la différence entre la valeur d'Intelligence du personnage au moment de l'action (donc en prenant en compte les éventuels modificateurs appliqué à ce même moment) et le résultat du test.

Exemple : L'armure de James a subi quelques dégâts lors de ses précédents combats et le soldat cherche alors à la réparer pendant un temps de répit entre deux affrontements. Il ne dispose pas d'outils de mécanicien, ce qui fait qu'il subit un malus de -15 en Intelligence. Cette caractéristique passe donc de 50 à 35. Sur son test pour déterminer la réparation, il obtient 24. Son armure regagne donc $35 - 24 = 11$ points.

Mais il existe un moyen pour faciliter la réparation d'une armure : soit trouver un allier qui accepte de vous faire don de certaines pièces de sa propre armure, soit récupérer des pièces d'armure sur le corps d'un allier mort.

DON DE PIÈCES D'ARMURE :

Un allier pouvant être un personnage de joueur ou un personnage non joueur contrôlé par le MJ peut accepter de donner certaines parties utilisables de son uniforme pour remplacer les pièces endommagées de votre armure ou pour vous aider à réparer cette dernière. L'allier en question doit déterminer le nombre de points d'armure qu'il vous donne (et qu'il perd donc sur son propre profil). Ces points d'armures peuvent être utilisés de deux façons :

1. Vous pouvez décider d'incorporer directement les points d'armure sur le profil de votre propre personnage. Dans ce cas, il s'agit d'un simple transfert de points et cela ne nécessite aucun test d'Intelligence pour être réussi.

Exemple : James demande à Tom, son camarade tireur d'élite, de lui donner une part de son armure afin qu'il puisse renforcer son plastron endommagé. Tom lui donne 20pts d'armure de son brassard droit et James l'incorpore directement sur son propre plastron. Tom perd donc 20pts d'armure sur son brassard droit tandis que James gagne 20pts d'armure sur son plastron.

2. Vous pouvez également décider d'utiliser ces pièces d'armure comme matière première pour vous aider à réparer une partie de votre propre armure. Dans ce cas, vous disposez d'un bonus en Intelligence égale au nombre de PA donnés par votre allier. En cas de réussite de ce test, votre armure gagne la différence entre votre valeur d'Intelligence et le résultat du test, comme pour une réparation normale, mais elle gagne également tous les points donnés par votre allier. En cas d'échec, vous gagnez quand même la moitié des points d'armure donnés par votre allier pour montrer que ces pièces ne sont pas totalement perdues. Notez que vous ne pouvez pas renforcer une armure au-delà de son nombre de PA de départ.

Exemple : Au lieu d'implanter les pièces d'armure de Tom sur lui, James décide de les utiliser pour réparer son plastron. Il dispose donc d'un bonus de +20 en Intelligence pour son test. Il possède des outils de mécanicien, donc il ne subit aucun malus et son Intelligence passe momentanément de 50 à 70. Il obtient 46 sur son test. Son plastron gagne donc $70 - 46 = 34$ points, plus les 20 points donnés par Tom au départ, soit un total de 54 points d'armure. S'il avait échoué en obtenant un résultat supérieur à 70, il n'aurait gagné que $20 / 2 = 10$ points d'armure.

RÉCUPÉRATION DE PIÈCES D'ARMURE :

Les soldats morts que vous pourrez éventuellement trouver lors de vos promenades sur le champ de bataille sont également des sources potentielles de pièces d'armure. De ce fait, à chaque fois que vous trouvez un cadavre de soldat faisant partie de la même race que votre personnage, vous pouvez effectuer un test de Perception pour examiner son armure et voir quelles pièces sont utilisables. En fonction du niveau de réussite, du niveau de difficulté et de la situation, le MJ déterminera le nombre de points d'armure que vous trouvez sur ce corps et qui sont alors considérés comme des dons de pièces d'armure, utilisables de la même façon que ci-dessus.

RÉPARER LES VÉHICULES : La réparation des véhicules est très similaire à celle pour les armures, car ces engins partagent le même système de points, qui sont dans le cas des véhicules appelés des points de structure. La seule différence est qu'il est complètement impossible de réparer un véhicule sans outils de mécanicien.

PARTIE 3 :

L'ARSENAL

« Je suis parfaitement d'accord avec vous : nos armes ne sont pas aussi puissantes que celles de vos ennemies. Mais au moins, vous savez vous en servir. Vous en connaissez suffisamment les mécanismes pour les démonter et les remonter les yeux fermés. Vous avez subi un entraînement intensif avec et vous en connaissez donc les capacités. Vous avez été formés pour vous en servir et pour éclater ces faces de poule avec. Alors si jamais je vois un seul d'entre vous avec l'une de ces foutues armes aliennes, je la lui fait bouffer pièce par pièce. C'est compris ? »

— discours d'accueil du sergent tirailleur Highway
au nouvelles recrues

Nous vous prévenons tout de suite, cette partie est sans doute celle que vous aurez le plus souvent besoin de relire durant vos parties de jeu. En effet, vous trouverez ici les descriptions de toutes les armes, équipements et armures des différentes factions avec leurs caractéristiques propres et il est presque impossible que vous puissiez apprendre par cœur toutes ces informations à moins d'accumuler des centaines d'heures de jeu. Cette partie fonctionne donc comme une grosse base de données qui vous servira constamment, mais si vous êtes un novice, cela ne fait pas de mal de lire au moins une fois l'ensemble de ces descriptions pour avoir au moins une vue globale de l'arsenal qui vous est proposé.

3.1 EQUIPEMENTS

« Avant de partir en mission, assurez-vous toujours que votre matériel fonctionne correctement. Ce n'est pas lorsque la nuit tombe qu'il faut vous inquiéter de savoir si vos lunettes infrarouges ont suffisamment de batterie... »

— adjudant Scott Woodford

La plupart des soldats rencontrés sur le terrain ne sont équipés qu'avec le strict nécessaire afin d'économiser les moyens de l'armée. Mais les personnages de joueurs ne sont pas de simples troufions sacrificiables, et ils auront donc accès au matériel le plus évolué qui ait été produit par l'humanité, bien que cela ait le plus souvent un prix plus ou moins élevé. C'est pourquoi il est primordial de bien choisir son équipement en prenant en compte son style de jeu et son budget.

Les équipements sont classés en différentes catégories afin de mieux différencier leurs rôles. Sachez bien qu'aucun de ces équipements n'est totalement inutile, et que chacun d'entre eux est parfaitement adapté pour un ou plusieurs styles de joueurs. Tout ce qui vous reste à faire est d'identifier les équipements qui correspondent à votre personnage.

3.1.1. Accessoires de rangement

ACCROCHE MAGNÉTIQUE DORSALE : basé sur la technologie de l'aimantation, le système d'accroche magnétique est nettement plus pratique que celui des holster archaïques pour tenir les armes des soldats, mais il est plus coûteux à produire. Il a cependant l'énorme avantage de pouvoir maintenir n'importe quel objet métallique ne dépassant pas un certain poids. Maintenu dans le dos du porteur grâce à un léger harnais, l'accroche magnétique dorsale est un accessoire courant parmi les militaires qui souhaitent disposer d'un armement plus varié et efficace en portant une arme secondaire.

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Rôle : une accroche dorsale permet de porter un seul objet métallique dont le poids ne peut pas dépasser 35 kg. Les objets plus lourds que 35 kg ne seront pas maintenus en place. Elle peut être portée en même temps qu'un paquetage militaire sans gêner le porteur.

Type de rangement : simple

Prix : 2500 crédits/ 250 anneaux

Poids : 2kg

ACCROCHE MAGNÉTIQUE MINEURE : ce modèle d'accroche magnétique équipé sur les jambières d'une armure permet de remplacer les holster archaïques et simplifier le rangement sur soit des armes de petite taille.

Factions : CSNU, Alliance, hérétiques

Rôle : une accroche mineure permet de porter un seul objet métallique dont le poids ne dépasse pas 7kg. Les objets plus lourds que 7 kg ne seront pas maintenus en place.

Type de rangement : simple

Prix : 1500 crédits/ 150 anneaux

Poids : 1kg

CAISSON ANTIGRAV : Lorsqu'une équipe de combattants a besoin de plus de matériel qu'ils ne peuvent en porter grâce aux compartiments de transport de leurs armures, le seul moyen est de faire appel à un chariot antigrav. Extrêmement pratique, résistant et pouvant contenir une grande quantité d'objet, il a également l'énorme avantage de disposer d'un duo de coussin antigrav le maintenant continuellement à quelques centimètres au-dessus du sol, ainsi que d'un système de guidage automatique pouvant toutefois être commandé manuellement par l'utilisateur.

Factions : Alliance, hérétiques

Rôle : un caisson antigrav peut contenir jusqu'à 77kg de matériel. Chaque caisson est fourni avec une commande infrarouge qui ne peut commander que ce seul objet. Lorsqu'il est en mode manuel, l'utilisateur peut le diriger à volonté tant qu'il se trouve à 100 mètres de distance de lui. En mode automatique, le caisson antigrav suit le porteur de la commande infrarouge à une distance par défaut de 2 mètres qui peut être modifiée à volonté au moyen de cette même commande. Dans l'éventualité où les coussins anti-grav ou le système de guidage seraient défaillants, le caisson peut être porté en bandoulière sur l'épaule ou à une main au moyen d'une anse. Si cela vient à arriver et si le poids contenu dans le caisson est supérieur à 40kg, le personnage qui le porte ne peut ni courir, ni charger et subit un malus de -10 en Agilité. Pour les mêmes raisons que pour le compartiment de transport, tout objet qui se trouve à l'intérieur ne peut pas être pris en main au court d'un combat sans sacrifier son action de mouvement ou d'attaque pour fouiller le caisson.

Type de rangement : complexe

Prix : 100 anneaux

Poids : 5kg

Accessibilité : libre accès

HOLSTER : ce vieux système de port d'arme bon marché est encore extrêmement utilisé à travers l'espace contrôlé par le CSNU. Adapté pour porter n'importe quelle arme de poing humaine, le holster peut se porter à trois emplacements différents en fonction de l'utilisation préférée du porteur.

Factions : CSNU, rebelles

Rôle : un holster permet de ranger n'importe quelle arme à une main du CSNU. Par contre, il est totalement inadapté pour les armes extraterrestres, qu'elles soient à une ou deux mains. Un holster peut se porter à la cuisse, à la ceinture, ou à l'aisselle, du côté droit ou du côté gauche, ce qui fait qu'un personnage peut porter jusqu'à six holster en même temps (et donc six armes à une main).

Type de rangement : simple

Prix : 500 crédits

Poids : aucun

PAQUETAGE MILITAIRE : c'est le bagage à dos standard utilisé par les soldats des différentes armées pour transporter leur matériel de combat lorsqu'ils sont en mission. Compact, résistant et possédant un grand nombre de poches, ce sac peut contenir beaucoup d'objets qu'il protégera des chocs les plus violents.

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Rôle : le paquetage militaire se porte à la main (considéré alors comme une charge soulevée) ou sur le dos (charge portée). Il peut contenir jusqu'à 40kg de matériel, mais tout objet qui se trouve à l'intérieur ne peut pas être pris en main au court d'un combat sans sacrifier son action de mouvement ou d'attaque pour fouiller le sac.

Type de rangement : complexe

Prix : 200 crédits/ 20 anneaux

Poids : aucun

SAC A GRENADES : indispensable pour toujours avoir sous la main quelques explosifs de combat, le sac à grenades standard de l'armée est suffisamment grand et solide pour contenir un bon nombre de ces objets très pratiques pour dégoupiller une situation.

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Rôle : un sac à grenades se porte généralement à la ceinture (charge portée), et peut contenir jusqu'à 8kg de matériel (vous n'êtes pas obligé d'y mettre uniquement des grenades).

Type de rangement : simple

Prix : 200 crédits/ 20 anneaux

Poids : aucun

SAC MARIN : *beaucoup plus volumineux que le paquetage militaire, le sac marin est conçu pour supporter un poids nettement plus important, ce qui lui permet de transporter une quantité de matériel toute aussi supérieure. Cependant, ce sac peut vite devenir une gêne lorsqu'il est trop chargé, car il encombre son porteur qui voit ses possibilités d'action diminuer.*

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Rôle : le paquetage militaire se porte à la main (charge soulevée) ou sur l'épaule (charge portée). Il peut contenir jusqu'à 77kg de matériel. Si le poids contenu dans le sac est supérieur à 40kg, le personnage ne peut ni courir, ni charger et subit un malus de -10 en Agilité. Pour les mêmes raisons que pour le paquetage militaire, tout objet qui se trouve à l'intérieur ne peut pas être pris en main au court d'un combat sans sacrifier son action de mouvement ou d'attaque pour fouiller le sac.

Type de rangement : complexe

Prix : 500 crédits

Poids : aucun

3.1.2. Equipement électronique

BATTERIE DE SURALIMENTATION : *Combattre dans l'obscurité est rarement un avantage lorsqu'on ne dispose pas de l'équipement adéquat. Il est donc recommandé aux troupes de l'Alliance, lors des missions nocturnes ou dans les milieux peu éclairés, de porter sur eux une batterie de suralimentation. Ce simple objet fixé à la ceinture se connecte à l'armure du soldat qui le porte afin d'augmenter l'intensité des minuscules lumières qu'elle possède. Cela crée un éclairage de proximité harmonieusement diffusé dans toutes les directions et permet aux combattants de rester efficace dans les milieux sombres avec un minimum d'encombrement.*

Factions : Alliance, hérétiques

Effet : Une batterie de suralimentation se porte à la ceinture et peut être activée et désactivée à volonté au moyen d'une action diverse. Lorsqu'elle est activée, elle permet d'annuler le malus tout malus dû à l'obscurité pour les actions effectuées dans un rayon de 100 mètres autour du soldat qui la porte. Par contre, les tirs effectués contre le porteur d'une batterie de suralimentation activée ne subissent jamais aucun malus dû à l'obscurité, quelle que soit la distance à laquelle il se trouve.

Prix : 10 anneaux

Poids : 1kg

Accessibilité : libre accès

BOUCLIER ÉNERGETIQUE : *Cette formidable technologie est sans doute celle qui a le plus contribué à faire de l'Alliance la force militaire la plus redoutable de cette partie de la galaxie. Capable d'encaisser des dommages plutôt importants, ils protègent les soldats sangheillis et jiralhanaes contre la plupart des dangers. Cependant, le champ énergétique ainsi créé gêne les interactions avec certains objet et les guerriers équipés de boucliers ont tendance à placer un peu trop de confiance dans leur équipement.*

Factions : Alliance, hérétiques

Rôle : Il existe trois modèles différents de boucliers énergétiques donnant chacun un nombre précis de Points de Bouclier à son porteur pour le protéger des tirs venant de n'importe quelle direction, ces points encaissant toujours les dégâts en premier. Ces trois catégories sont **régulier (25 PB)**, **renforcé (50 PB)** et **ultra (75 PB)**. Selon la durée de la bataille et la décision du MJ, les boucliers énergétiques se rechargent automatiquement soit à la fin des combats, soit après deux rounds passés sans recevoir de dégâts.

Règles spéciales : Tant que son bouclier est actif, l'utilisateur subit un malus de -10 en Agilité pour saisir un adversaire disposant lui aussi d'un bouclier énergétique.

Prix : aucun (les différents modèles sont débloqués en tant qu'équipement standard en fonction du grade du personnage ; il est impossible d'obtenir ces boucliers énergétiques autrement)

Poids : aucun

CAMÉRA MINIATURE : *Afin de pouvoir enregistrer les données importantes recueillies durant une mission, mais également pour surveiller les actions de ses soldats, les différentes armées emploient une technologie de caméra miniature efficace et facile d'utilisation. Généralement fixée sur le casque, l'épaulette ou l'arme de l'utilisateur, cet équipement dispose d'une qualité d'image digitale et d'une bonne durée d'enregistrement.*

Rôle : Une caméra miniature peut être activée ou désactivée à volonté au moyen d'une action diverse. En connectant cette caméra à un système d'affichage informatique (vision tactique, ordinateur, holopad, etc...), l'utilisateur peut visualiser les images enregistrées. Une caméra miniature possède une autonomie d'enregistrement de 100 heures. Cet objet est très résistant aux conditions extrêmes (températures ou pressions inhabituelles, radiations,...) mais a tendance par contre à mal fonctionner dans certains environnements à forte résonance magnétique ou à proximité d'équipement émettant une grande quantité d'ondes électromagnétiques.

Prix : 1500 crédits/ 150 anneaux

Poids : 1kg

CAMOUFLAGE OPTIQUE : *Ce système permet d'être quasi invisibles aux yeux de ses ennemis, même les plus attentifs, tant qu'ils sont encore suffisamment loin pour ne pas percevoir la silhouette transparente de l'utilisateur.*

Factions : Alliance, hérétiques

Rôle : Il existe deux catégories de camouflage : les camouflages *primitifs* et les camouflages *avancés*. La seule différence entre les deux est que seuls les camouflages avancés permettent le port d'un bouclier énergétique en même temps. Un personnage équipé d'un camouflage optique donne un malus en Perception pour toute créature qui cherche à le détecter par la vue sans système de vision infrarouge ou thermique. Ce malus est égal à la distance en mètres qui sépare le personnage camouflé du personnage voulant le détecter, mais il est divisé par deux si le personnage se déplace à vitesse moyenne et divisé par trois s'il se déplace à vitesse rapide.

Règles spéciales : Un camouflage optique cesse de fonctionner si l'utilisateur tire avec une arme, subit des dégâts ou si l'environnement facilite son repérage (fumée, pluie, tempête de sable, ou si le personnage a les pieds dans l'eau...). Pour des raisons techniques (et aussi dans l'intérêt du jeu) il est strictement impossible de porter une combinaison thermo-isolante ou un marteau anti-gravité en même temps qu'un camouflage optique.

Prix : aucun (les différents modèles sont débloqués en tant qu'équipement standard en fonction du grade du personnage ; il est impossible d'obtenir ces boucliers énergétiques autrement)

Poids : aucun

CAPTEUR DE MOUVEMENT : *Conçus pour être portés à la ceinture ou intégrés sur l'avant-bras d'une armure, ces appareils sont très prisés par les éclaireurs cherchant à éviter les patrouilles ennemies ou les escouades d'exterminations charger de traquer tout ennemi dans une zone précise. Les deux principales faiblesses de ce système sont sa portée de détection limitée et le fait qu'il ne détecte pas les mouvements trop lents, ce qui le rend inutile contre les ennemis immobiles ou trop éloignés comme les tireurs embusqués.*

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Rôle : un personnage peut à tout moment consulter son détecteur de mouvement au moyen d'une action diverse. Lorsqu'il le fait, il connaît immédiatement les positions approximatives de tous les personnages s'étant déplacés à vitesse moyenne ou rapide lors de leur dernier tour de joueur. Ce détecteur possède un rayon d'action de 30 mètres sur 360 degrés et repère les porteurs de camouflages optiques aussi facilement que tout autre personnage. De plus, ce capteur reconnaît les signaux d'identification des armures et véhicules humains, ce qui lui permet d'indiquer directement si un contact est allié, ennemi ou inconnu.

Prix : 1000 crédits/ 100 anneaux

Poids : 2kg

GANTELET DE DÉFENSE : *Afin d'augmenter l'efficacité des combattants kig-yar sur le terrain, principalement dans leur rôle de sentinelles, l'Alliance a développé une technologie de Gantelet de défense qui leur permet de se protéger de la plupart des tirs. Ces boucliers sont plus utiles que ceux portés par les sangheillis ou les jiralhanaes lorsqu'il s'agit de contrer les projectiles balistiques légers, car ces derniers ont tendance à rebondir sur sa surface au lieu d'être absorbés par l'énergie qui le forme.*

Factions : Alliance, hérétiques

Rôle : Il existe trois modèles différents de boucliers énergétiques donnant chacun un nombre précis de Points de Bouclier à son porteur pour le protéger des tirs venant de devant lui tant qu'il se dissimule correctement derrière. Ces trois catégories sont **régulier (25 PB)**, **renforcé (50 PB)** et **ultra (75 PB)**. Un gantelet de défense se porte sur l'avant-bras et laisse libres les deux mains du porteur, mais il est impossible de tirer avec une arme à deux mains et d'être protégé par le bouclier en même temps. Cet équipement peut être activé et désactivé à volonté au moyen d'une action diverses tant qu'il lui reste des points de bouclier. Si son nombre de points de bouclier atteint zéro, il doit attendre de se recharger pour être réactivé. Selon la durée de la bataille et la décision du MJ, les boucliers énergétiques se rechargent soit à la fin des combats, soit après un certain nombre de tours passés sans recevoir de dégâts.

Règles spéciales : la protection qu'offre un gantelet de protection n'étant pas complète, un tir réussi avec trois degrés de réussites touche directement le porteur en passant par les zones non couvertes par le bouclier. Si le porteur du bouclier laisse trop de zones apparentes, cet effet peut être obtenu avec seulement deux degrés de réussite, voir un seul.

Prix : aucun (les différents modèles sont débloqués en tant qu'équipement standard en fonction du grade du personnage ; il est impossible d'obtenir ces boucliers énergétiques autrement)

Poids : 2kg

HOLOPAD (IA nécessaire) : *Afin de pouvoir transporter efficacement leurs IA sur eux tout en les utilisant, les personnes importantes et fortunées disposent d'appareils capables de contenir ces formidables entités informatiques et d'afficher leurs données : les holopads. La technologie d'affichage holographique y a été miniaturisé au maximum et fut encore améliorée au contact des appareils similaires de l'Alliance, beaucoup plus évolués. Ces appareils ne sont cependant pas aussi coûteux que les IA qu'ils sont chargés d'accueillir, et celle-ci sont donc très souvent conçue en même temps qu'un holopad qui lui sera attribué.*

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Rôle : tout personnages disposant d'une IA personnelle voit l'holopad devenir un équipement standard pour lui, ce qui lui permet d'en obtenir un gratuitement auprès de la division logistique de votre faction. Il est impossible d'utiliser cet objet sans IA car ce n'est qu'un réceptacle pour ce système d'exploitation informatique avancé. Le système de liaison sans fil d'un holopad permet à son IA de se connecter automatiquement à tous les objets de la liste suivante se trouvant dans un rayon de 30 mètres : ordinateur (ou assimilé), véhicule, antenne de communication, radio longue portée, capteur de mouvement, système d'exploitation d'armure. Ces objets peuvent appartenir à n'importe quelle faction, forerunners y compris.

Prix : 7000 crédits/ 1000 anneaux (ce prix est le prix habituel des holopads vendus sur les marchés noirs, sans IA)

Poids : 1kg

ORDINATEUR PERSONNEL : *« L'information est le nerf de la guerre », disent les généraux. Et sur le terrain, il est parfois indispensable de posséder le matériel adapté pour recevoir, collecter, analyser et exploiter les informations disponibles. C'est pourquoi des équipements spéciaux furent conçus pour remplir ce rôle sur le champ de bataille et distribués aux soldats en ayant le plus besoin.*

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Rôle : Un personnage équipé d'un ordinateur personnel peut se connecter à tout appareil possédant un système d'exploitation informatique et lui autorisant l'accès à ses systèmes (mais dans le cas contraire, il est toujours possible d'effectuer un piratage). Cependant, l'espace de stockage de cet objet est limité et son affichage se fait à travers un écran plat, donc en deux dimensions. La possession d'un ordinateur personnel donne un bonus de +10 en Intelligence pour toutes les actions faisant intervenir des notions scientifiques n'étant pas la médecine (cela ne fonctionne donc pas pour l'utilisation des équipements de soin).

Prix : 1000 crédits/ 150 anneaux

Poids : 7kg

JUELLES : *L'équipement standard des éclaireurs pour examiner une zone de loin, mais aussi des officiers qui souhaitent surveiller leurs troupes depuis les lignes arrières, ces petits appareils de vision peuvent se rendre utiles dans de nombreuses circonstances.*

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Effet : Cet équipement électronique permet d'observer une zone avec un grossissement allant de X1 (aucun grossissement) à X10, et peut recevoir jusqu'à deux modes de vision spéciaux (voir page 150) qui sont achetés comme améliorations. Changer le niveau de zoom et/ou le mode de vision est considéré comme une action diverse lors d'un combat.

Prix : 500 crédits/ 50 anneaux

Poids : 4kg

RADIO LONGUE PORTÉE : *Il est extrêmement important qu'une armée parvienne à coordonner l'ensemble de ses troupes à tout moment. Afin de garder le contact avec leurs supérieurs hiérarchiques et les autres sections militaires chargés de les aider, chaque groupe de soldats se doit de posséder un moyen de communication longue distance.*

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Effet : Une radio longue portée permet de rester en liaison avec les forces alliées présentes sur la zone ou en orbite afin d'obtenir des renseignements supplémentaires, du soutien ou parfois même du renfort selon les paramètres de la mission. Il est toujours bon d'avoir au moins toujours une radio dans une équipe de joueurs. Mais attention, toute transmission radio, même cryptée, permet à l'ennemi de connaître votre position en triangulant votre signal.

Prix : 700 crédits/ 70 anneaux

Poids : 5kg

RÉACTEURS DORSAUX

Bien que les yanme'es constituent une excellente infanterie aérienne, il est parfois nécessaire d'envoyer des troupes beaucoup plus compétentes et fiables par la voie des airs. Les réacteurs dorsaux ont donc été conçus pour permettre aux guerriers sangheilis et jiralhanaes d'augmenter leurs libertés de mouvement au sol et dans l'espace, afin de mener des opérations d'harcèlement et d'abordage avec une facilité déconcertante.

Factions : Alliance, hérétiques

Rôle : Un personnage équipé de réacteurs dorsaux peut effectuer ses mouvements en volant, ce qui lui permet d'ignorer à peu près tout type d'obstacle. Mais à moins d'être dans l'espace, l'utilisateur doit toujours finir son mouvement en atterrissant quelque part, même si c'est dans un terrain peu adapté à cette manœuvre...

Règles spéciales : Le fait d'utiliser des réacteurs dorsaux permet de rester stable au tir pendant le déplacement car le corps lui-même n'a pas besoin de bouger pour cela. De ce fait, l'utilisateur ne subit pas de malus pour tirer lorsqu'il effectue un *déplacement standard* en volant, et seulement un malus de -10 en Capacité de Tir s'il effectue un *déplacement rapide* en volant. Il est donc impossible d'utiliser des réacteurs dorsaux deux tours de suite, sauf si l'utilisateur se trouve dans l'espace car alors ils sont utilisés uniquement par à-coups pour modifier sa vitesse et sa trajectoire. Du fait de leur lourd encombrement, un personnage portant des réacteurs dorsaux subit un malus permanent de -10 en Agilité et ne peut pas porter d'armure lourde.

Prix : 500 anneaux

Poids : 10kg

Accessibilité : réservé aux sangheilis et aux jiralhanaes

SCANNER : *ce petit appareil portable est équipé de nombreux systèmes d'analyses évolués permettant de scanner des individus afin de s'assurer qu'ils ne portent pas d'arme ou ne représentent pas de menace bactériologique, ou également pour étudier la nature et le fonctionnement d'un objet inconnu.*

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Effet : Un scanner permet d'effectuer de nombreuses analyses de différentes natures tels que le niveau de radiation, le niveau de menace toxique, la composition chimique d'une substance ou d'une atmosphère et bien d'autres choses. L'utilisation d'un scanner nécessite toujours un test d'Intelligence pour le manipuler correctement et lire convenablement les données qu'il affiche. Cet objet existe en une version portable de la taille d'une grosse télécommande ainsi qu'en une version miniaturisée conçue pour être intégré à l'avant-bras d'une armure de classe II ou IV.

Prix : 2500 crédits/ 250 anneaux

Poids : 2kg pour la version portable, 1kg pour la version intégrée à l'armure

TORCHE ÉLECTRIQUE : *Vous n'aurez pas toujours la chance de vous battre dans un environnement correctement éclairé, et parfois même vous devrez évoluer dans le noir total. Dans ces cas là, une bonne torche vous simplifiera rapidement la vie.*

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Effet : Une torche électrique peut se porter à une main ou montée sur l'épaule ou encore être fixée sur le canon de n'importe quelle arme. Lorsqu'elle est activée, elle permet d'annuler tout malus dû à l'obscurité pour les actions effectuées dans le domaine éclairé par la torche, c'est-à-dire jusqu'à 100 mètres dans la direction où elle est pointée. Par contre, les tirs effectués contre le porteur d'une torche électrique allumée ne subissent jamais aucun malus dû à l'obscurité, quelle que soit la distance à laquelle il se trouve.

Prix : 100 crédits/ 10 anneaux

Poids : 1kg

TRANSPONDEUR : *Afin de connaître facilement la position exacte des éléments importants de leur dispositif militaire, chaque faction a développé une technologie d'émetteur miniature fiable et précise. Ces petits appareils sont le plus souvent portés à la ceinture, mais ils peuvent parfois être intégrés aux armures disposant d'une interface électronique. Ils sont principalement utilisés par les troupes d'infanterie pour demander des renforts, évacuation, et dans les cas les plus désespérés, un barrage d'artillerie sur leur position.*

Faction : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Effet : un transpondeur peut être activé ou désactivé à volonté par le porteur au moyen d'une action diverse. Tant qu'il est activé, il transmet les coordonnées exactes de sa position à toutes les unités alliées disposant d'un récepteur de signal (radio, antenne, radar, capteur de mouvement, etc...) et se trouvant dans la zone d'émission. La puissance du signal peut être réglée par l'utilisateur pour émettre sur une zone allant de quelques centaines de mètres au minimum jusqu'à trois cent millions de kilomètres. Ce signal peut être utilisé de très nombreuses façons mais attention : rien n'empêche ce signal d'être intercepté ou brouillé par les éventuels ennemis présents dans la zone d'émission.

Prix : 3000 crédits/ 300 anneaux

Poids : aucun

VISIÈRE TACTIQUE : *il s'agit tout simplement du summum de l'affichage tactique pour soldat de terrain. Cette visière protectrice est doublée d'un système d'affichage tête haute permettant à l'utilisateur de visualiser les informations essentielles à sa mission sans détourner son regard du terrain qui l'entoure. Elle peut être reliée à n'importe quel appareil informatique pouvant envoyer des données tactiques utiles afin de les afficher.*

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Rôle : Cette visière permet d'afficher toute donnée informatique ou carte tactique disponible (à l'appréciation du MJ). Bien entendu, seul le porteur du casque peut observer ces éléments par ce moyen lorsque sa visière l'affiche. Elle doit obligatoirement être intégrée au casque de l'armure du personnage pour être alimentée et donc fonctionner correctement.

Prix : 1500 crédits/ 150 anneaux

Poids : aucun

3.1.3. Engins explosifs et accessoires associés

CHARGE DE DÉMOLITION C-12 : *Souvent, une bonne mission se termine par l'explosion quelque chose de gros. Cela peut être un arsenal ennemi, une pièce d'artillerie majeur ou les moteurs d'un croiseur spatial, mais dans tout les cas l'instrument est le même : le plastique explosif C-12, compact et extrêmement puissant, peut abattre à peu près n'importe quelle structure de ce genre comme un rien.*

Factions : CSNU, rebelles

Dégâts : Si elle se trouve dans un bâtiment non-forerunner d'une taille modeste lorsqu'elle explose, ce bâtiment est automatiquement détruit et toutes les troupes à l'intérieur sont tuées. Si au contraire elle est à l'air libre à ce moment, elle creuse un énorme cratère de vingt mètres de diamètres et pulvérise tout ce qui se trouve dans cette zone. Cette charge peut être fixée contre une surface ou jetée vers sa cible.

Modes d'activation : minuterie, détecteur, commande à distance ou si un tir touche directement la charge de démolition

Règles spéciales : aucune

Prix : 500 crédits

Poids : 1kg

PLASTIQUE EXPLOSIF C-9 : *Parfois, les soldats du CSNU souhaitent organiser des pièges et des embuscades parfaitement minutées dont ils peuvent maîtriser tous les éléments, et les mines automatisées ne remplissent pas forcément ce rôle. C'est pourquoi les charges explosives C-9 à commande à distance sont beaucoup utilisées pour ce genre d'opérations.*

Factions : CSNU, rebelles

Dégâts : 150pts de dégât à toute cible dans un rayon de 3 mètres et 15pts par touche indirecte pour toute cible qui se trouvent dans un rayon de 5 mètres autour de l'explosif. Cette charge peut être fixée contre une surface ou jetée vers sa cible.

Modes d'activation : minuterie, détecteur, commande à distance ou si un tir touche directement la charge explosive

Règles spéciales : Grande aire d'effet, Antichar, Coup Puissant.

Prix : 500 crédits

Poids : 1kg

CHARGE DE DÉMOLITION PLASMA TYPE 8 : *Les armées de l'Alliance ne sont pas du genre à laisser beaucoup de structures ennemies debout après leur passage. La plupart des unités spéciales transportent toujours sur eux une ou parfois même plusieurs charges de démolition afin d'anéantir les bâtiments adverses en ne laissant qu'une large zone totalement dévastée.*

Factions : Alliance, hérétiques

Dégâts : Si elle se trouve dans un bâtiment non-forerunner d'une taille modeste lorsqu'elle explose, ce bâtiment est automatiquement détruit et toutes les troupes à l'intérieur sont tuées. Si au contraire elle est à l'air libre à ce moment, elle creuse un énorme cratère de vingt mètres de diamètres et pulvérise tout ce qui se trouve dans cette zone. Cette charge peut être fixée contre une surface ou jetée vers sa cible.

Modes d'activation : minuterie, détecteur, commande à distance ou si un tir touche directement la charge de démolition

Prix : 50 anneaux

Poids : 1kg

Accessibilité : libre accès

Règles spéciales : aucune

CHARGE EXPLOSIVE A PLASMA TYPE 7 : *La charge à plasma standard est peut-être l'engin explosif le plus utilisé par les troupes de l'Alliance car elle peut remplir de très nombreux rôles. Que ce soit pour piéger l'ennemi, détruire un véhicule ou défoncer une porte, il s'agit de l'équipement idéal.*

Factions : Alliance, hérétiques

Dégâts : 150pts de dégât à toute cible dans un rayon de 3 mètres et 35pts par touche indirecte pour toute cible qui se trouvent dans un rayon de 5 mètres autour de l'explosif. Cette charge peut être fixée contre une surface ou jetée vers sa cible.

Modes d'activation : minuterie, détecteur, commande à distance ou si un tir touche directement la charge explosive

Prix : 50 anneaux

Poids : 1kg

Accessibilité : libre accès

Règles spéciales : Grande aire d'effet, Antichar, Coup Puissant.

CHARGE I.E.M. : *La technologie des impulsions électromagnétiques est assez délicate à maîtriser et à utiliser, mais elle reste cependant un atout de poids lorsqu'elle est employée correctement sur le terrain. En effet, elle permet de griller tout équipement électronique à portée et la miniaturisation de cette technologie a permis de concevoir une charge à I.E.M. pouvant être portée par n'importe quel soldat pour causer de sérieux dégâts technologiques à l'ennemi.*

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Effets : cet engin explosif n'est pas conçu pour être utilisé comme arme. Tous les équipements électroniques dans un rayon de 100 mètres autour de la charge sont immédiatement et définitivement mis hors service. Cependant, cela ne fonctionne pas contre les objets forerunners qui sont protégés de ces impulsions par un moyen inconnu. Un équipement électronique qui a été grillé par une charge IEM est irréparable et ne peut donc qu'être remplacé.

Modes d'activation : manuellement, via minuterie, détecteur ou commande à distance. Chaque charge à IEM est fournie avec un minuteur réglé par défaut sur une durée de 10 secondes.

Règles spéciales : Cette charge ne peut pas être lancée car les chocs trop violents causent des dégâts importants au mécanisme interne.

Prix : 1000 crédits/ 150 anneaux

Poids : 2kg

COMMANDE A DISTANCE : *La première chose qu'apprennent les soldats en ce qui concerne l'utilisation des explosifs, c'est de s'en éloigner et de trouver un endroit tranquille pour survivre à la détonation. Seulement, pour déclencher l'explosion depuis cet abris, il est nécessaire de disposer d'un de ces appareils de commande infrarouge extrêmement utiles pour tendre des pièges à l'ennemi.*

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Rôle : Une commande à distance possède une portée de 500m et 3 canaux de signaux infrarouges différents sur lesquels régler les explosifs : canal 1, canal 2 et canal 3. Cela vous permet de déclencher séparément plusieurs engins et élaborer des stratégies complexes d'utilisation.

Exceptées les mines, tous les engins explosifs sont équipés de base avec des récepteurs spéciaux connectés à leur détonateur. Pour utiliser de tels explosifs avec une commande à distance, vous devez d'abord activer leur récepteur en choisissant le canal d'activation (il n'y a pas de valeur par défaut afin d'éviter toute activation accidentelle). Ceci est considéré comme une *action diverse* lors d'un combat, tout comme le fait de déclencher le ou les explosifs réglés sur la fréquence en question. Par contre, tâchez toujours de vous rappeler du canal sur lequel vous avez réglé chaque explosif...

Prix : 300 crédits/ 30 anneaux

Poids : aucun

DÉTECTEUR : *Les explosifs et les défenses reliés à des détecteurs sont probablement ceux que redoutent le plus les soldats, car ils ne nécessitent aucun opérateur pour les actionner et ils se déclenchent toujours au moment où ils seront les plus dangereux. Lorsqu'il s'agit de sécuriser une zone, tendre un piège ou simplement prévenir d'une intrusion ennemie sans avoir à surveiller le terrain en permanence, il existe différents appareils capables de remplir ce rôle très efficacement.*

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Rôle : Il existe 4 types de détecteur : les **faisceaux infrarouges**, les **capteurs sismiques**, les **capteurs de mouvement**, et les **câbles de contact**. Lorsque leur mécanisme détecte une présence ennemi, ils envoient un code radio pouvant être relié à votre propre radio, à une alarme (silencieuse ou bruyante), à un détonateur d'explosif, voir même à une tourelle automatisée. Cependant faites attention : ces détecteurs ne savent pas faire la différence entre ennemis et alliés.

Faisceau infrarouge (300 crédits/ 30 anneaux) : ce détecteur émet un rayon invisible sans lunettes de vision adaptées, et envoie le signal si ce rayon est coupé. Il peut être fixé n'importe où et sa taille est suffisamment petite pour le dissimuler facilement dans le décor.

Capteur sismique (300 crédits/ 30 anneaux) : il enregistre les ondes physiques qui traversent la surface sur laquelle il se trouve, et se déclenche dès que les vibrations dépassent un certain seuil de tolérance. Il peut être réglé sur trois niveaux de sensibilité qui sont Faible, Moyen ou Forte, en fonction de ce que vous souhaitez détecter (infanterie, véhicule, ou une mouche qui se pose dessus...)

Capteur de mouvement (500 crédits/ 50 anneaux) : c'est une caméra miniature équipée d'un système d'analyse vidéo lui permettant de détecter les mouvements. De même que le capteur sismique, vous possédez trois niveaux de sensibilités en fonction de ce que vous souhaitez détecter (soldat proche, éloigné, un char, ou le balancement des arbres sous le vent...)

Câble de contact (100 crédits/ 10 anneaux) : il s'agit d'un simple fil enroulé et connecté à un circuit électrique. Ce câble peut être tiré jusqu'à une distance de 1 mètre pour piéger un couloir, une porte, ou une bouche d'égout. Le signal est envoyé dès que ce câble est tendu, endommagé ou coupé, que ce soit par un ennemi ou par un allier.

MINE ANTI-CHAR LOTUS : *Peu d'engins explosifs sont aussi efficaces que les mines LOTUS pour ce qui est de détruire des véhicules, même très lourdement blindés. Il arrive donc souvent que les spécialistes du CSNU transportent un ou deux exemplaires de ces explosifs afin de pouvoir réserver de jolis surprises aux chars ennemis qu'ils viennent à rencontrer.*

Factions : CSNU, rebelles

Dégâts : 150pts de dégât au véhicule qui l'a déclenché et 15pts par touche indirecte pour les cibles qui se trouvent dans un rayon de 5 mètres autour de l'explosif.

Modes d'activation : proximité (véhicule) ou si un tir touche directement la mine

Règles spéciales : *Aire d'Effet, Antichar, Coup Puissant.*

Prix : 300 crédits

Poids : 1kg

MINE ANTI-PERSONNELLE ANTLION : *Lorsqu'il s'agit d'empêcher les troupes ennemies de traverser une zone, les forces du CSNU ont l'habitude d'enterrer plusieurs dizaines de ces mines particulièrement efficaces et former des champs quasi infranchissables. Il est également possible que les troupes spéciales emportent avec eux quelques-uns de ces engins afin de les placer à des points stratégiques.*

Factions : CSNU, rebelles

Dégâts : 75pts de dégât au soldat qui l'a déclenché et 7pts par touche indirecte pour toute cible d'infanterie qui se trouvent dans un rayon de 5 mètres autour de l'explosif.

Modes d'activation : proximité (infanterie) ou si un tir touche directement la mine

Règles spéciales : *Aire d'Effet, Antipersonnelle, Coup Puissant*

Prix : 300 crédits

Poids : 1kg

MINUTERIE : *Parfois, la commande à distance infrarouge n'est pas utilisable pour déclencher un explosif. Cela peut être dû à la portée, à des interférences bloquant les signaux, ou tout simplement parce que vous n'êtes pas certain de pouvoir appuyer sur le bouton au bon moment. Dans ce genre de circonstance, la seule solution est d'utiliser une minuterie réglable afin de pouvoir s'éloigner tranquillement de l'engin.*

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Rôle : Chaque minuterie peut être connectée au détonateur d'un seul engin explosif. Pour utiliser de tels explosifs avec une minuterie, vous devez donc d'abord connecter cette dernière à la charge et ensuite choisir la durée du compte à rebours qui est de 10 secondes par défaut. Cette opération vous prend un tour complet en plein combat.

Il y a deux modes d'activation possibles pour une minuterie : soit vous la réglez sur MANUEL, soit vous la réglez sur COMMANDE en choisissant l'un des 3 canaux d'émission des commandes à distance infrarouges. Avec le premier mode, le compte à rebours ne peut être activé qu'en appuyant sur une touche à la surface de la minuterie, donc il faut être au contact de la charge. Le second mode permet d'initier le compte à rebours selon les règles de la commande à distance (voir les détails de cet objet).

Une fois que le compte à rebours est enclenché, seul un personnage possédant la formation Explosifs peut tenter de le stopper en passant un tour de joueur complet à son contact sans rien faire d'autre. Attention : certains engins explosifs spéciaux possèdent un mécanisme tellement complexe qu'ils nécessitent plus d'un tour pour être désamorçés...

Prix : 100 crédits/ 10 anneaux

Poids : aucun

PLASTIQUE DE DÉCOUPE : *Lorsqu'une porte refuse obstinément de s'ouvrir, il faut savoir utiliser la manière forte. Et le plastique de découpe a été conçu spécialement pour cela : la chaleur intense qu'il dégage fait fondre presque tout type de métal avec lequel il est en contact, ce qui permet de créer rapidement des ouvertures même dans les portes moyennement blindées.*

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Effet : cet engin explosif n'est pas conçu pour être utilisé comme arme, mais peut à la place servir à découper une porte dont le blindage ne dépasse pas dix centimètres, ou n'importe quelle surface similaire.

Modes d'activation : minuterie, détecteur, commande à distance ou si un tir touche directement le plastique de découpe

Règles spéciales : Cette charge doit obligatoirement être posée ou fixée contre une surface pour être efficace.

Prix : 300 crédits/ 20 anneaux pour un lot de 3

Poids : 2kg pour un lot de 3

3.1.4. Equipements de soin

CONTAINER STÉRILE : *Laissé hors d'un corps vivant, le sang devient très fragile et peut être rapidement endommagé s'il n'est pas maintenu dans des conditions bien précises de température et de stérilité. C'est pourquoi les médecins de combat portent souvent des containers capables de conserver les poches de sang de façon optimale.*

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Rôle : Un container stérile permet de transporter jusqu'à 7kg de matériel. Les poches de transfusion sanguine ne sont jamais endommagées tant qu'elles restent à l'intérieur et que le container reste stérile (donc faites attention à ce que vous mettez à l'intérieur).

Prix : 1000 crédits/ 100 anneaux

Poids : 3kg

KIT DE DÉSINFECTION : *Les blessures ne sont pas simplement des dommages physiques regrettables et peuvent faire suite à des problèmes beaucoup plus importants. En effet, n'importe quelle plaie peut s'infecter si elle se trouve exposée à un objet contaminé, qui peut parfois être celui-là même ayant causé la blessure. Il est donc indispensable pour les soldats souhaitant éviter de graves et pénibles maladies de toujours avoir un kit de désinfection à portée de main. Certains combattants de l'Alliance ayant fait face au Parasite savent à quel point il peut parfois être dangereux de négliger même la moindre écorchure.*

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Rôle : Chaque kit de stérilisation permet de désinfecter jusqu'à 10 blessures et ainsi d'éviter ou de stopper net l'infection d'une plaie, quelle qu'en soit la cause.

Prix : 500 crédits/ 50 anneaux

Poids : 1kg

POCHE DE TRANSFUSION SANGUINE : *Les blessures font perdre plus ou moins de sang selon leur gravité, ce qui pose problème pour faire correctement fonctionner le corps lorsque vous en perdez trop. C'est pourquoi les médecins de combat et les soldats prévoyants transportent souvent des réserves de poches de sang afin de redonner de la force à ceux qui en ont besoin pour qu'ils survivent à leurs blessures.*

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Effet : L'utilisation d'une poche de transfusion redonne 100 Points de Vie au personnage soigné, quelles que soient les blessures reçues, mais sans soigner les *infirmité* ou les *handicaps* acquis par ces blessures. Ces points peuvent être répartis sur les différentes parties du corps mais ne permettent pas de dépasser les limites de Points de Vie autorisée pour la race du personnage. Chaque faction a développé un moyen de concevoir un seul type de fluide utilisable pour tous les membres de ses armées. Vous n'avez donc pas besoin de faire attention à votre groupe sanguin ou même votre race pour savoir si le sang utilisé pour votre transfusion est compatible. L'utilisation de ce type d'objet de soin nécessite d'être immobile pendant une cinq bonnes minutes. C'est un procédé extrêmement délicat et long, qui ne peut donc en aucun cas être effectué en plein combat.

Règle spéciale : Pour transporter des poches de transfusion sanguine sans les rendre inutilisables, vous devez obligatoirement avoir sur vous un container stérile. Toute poche de sang laissée hors d'un container stérile pendant plus d'une demi-heure perd ses capacités de soin. Chaque poche de transfusion prend une place à l'intérieur du container.

Prix : 200 crédits/ 20 anneaux par poches

Poids : 1kg pour chaque lot de 3 poches

STÉRILISATEUR : *Le matériel médical doit toujours rester parfaitement stérile pour éviter de causer par mégarde une infection lors du soin d'une plaie, ou encore pour contaminer des poches de sang devant normalement rétablir les patients. C'est pourquoi les médecins ont généralement un stérilisateur portable qui se résume en un simple spray aérosol dont le produit détruit toute bactérie susceptible de contaminer un objet. Son emploi est souvent indispensable lorsque les médecins travaillent dans des endroits sales, voir directement sur le champ de bataille, hors des salles stériles des hôpitaux de leur faction.*

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Rôle : Un stérilisateur peut stériliser jusqu'à 20 kg de matériel et ainsi éviter tout risque d'infection ou d'épidémie pouvant être contenu dans ces objets. A la discrétion du MJ, certains objets nécessiteront une dose plus importante de produit pour être complètement stérilisés.

Prix : 100 crédits/ 10 anneaux

Poids : 1kg

STIMULANT : *Parfois les soldats n'ont pas le temps d'attendre les soins standard et ont besoin d'être de nouveau opérationnels très rapidement pour affronter ou fuir le danger. Dans ce genre de situation d'urgence, une injections de tranquillisants et de stimulants permet généralement d'outrepasser la douleur et de continuer à combattre à peu près normalement pour un temps limité.*

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Effet : L'injection d'une dose de stimulants permet d'ignorer complètement les effets de la fatigue et de toute infirmité subite pendant une heure (dont l'équivalent en temps de jeu est déterminé par le MJ), mais cela n'a aucun effet sur les handicaps. Du fait de sa simplicité d'emploi, cet équipement de soin peut être utilisé durant un combat au moyen d'une *action diverse*.

Règle spéciale : l'emploi de stimulant est limité à 3 doses par jour pour éviter une dépendance pouvant entraîner une folie furieuse ou un violent accès de colère. Si vous enfoncez cette règle, le MJ peut à tout moment contrôler les actions de votre personnage afin de représenter le fait que ses pulsions sont de plus en plus incontrôlables. Cet état persiste jusqu'à ce que le personnage ne subisse une détoxification dans un centre médical.

Prix : 500 crédits/ 50 anneaux pour trois doses

Poids : 1kg pour chaque lot de trois dose

TROUSSE DE SECOURS : *Il est très rare qu'une mission se déroule si bien qu'il n'y ait jamais besoin de soigner aucun soldat. C'est pourquoi un groupe de combattants digne de ce nom se doit de toujours avoir sur soit quelques trousse de d'urgence afin de parer à toute éventualité.*

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Effet : Une trousse de secours permet d'effectuer jusqu'à cinq soins d'urgence. Chaque utilisation d'une trousse de soin permet de faire disparaître une seule *infirmité* ou un seul handicap subi par le personnage soigné. Vu qu'il faut d'abord identifier la blessure avant de la traiter pour appliquer les soins correctement, l'utilisation d'une trousse de soin nécessite un test d'Intelligence. Si le test est raté mais sans degrés d'échec, les effets du soin ne durent pas plus de dix minutes. Dès que vous obtenez un degrés d'échec, le soin n'a absolument aucun effet.

Prix : 500 crédits/ 50 anneaux

Poids : 1kg

3.1.5. Equipements divers

CAPE DE CAMOUFLAGE : *employée presque systématiquement par les éclaireurs et les groupes d'observations infiltrés en terrain ennemi, cet équipement simple mais efficace dissimule son porteur en lui donnant l'apparence du décors dans lequel il se trouve, à condition bien sûr que le motif de camouflage choisi pour la cape corresponde à ce même décors...*

Factions : CSNU, rebelles

Rôle : Lorsque vous achetez une cape de camouflage, vous devez choisir un motif parmi ceux-ci : **forêt, automne, polaire, plaine, désert, et urbain**. Si vous ne possédez pas la compétence Dissimulation mais que vous portez une cape de camouflage adaptée à votre environnement et restez immobile, vous ne divisez pas votre caractéristique d'Agilité pour votre test. Si vous possédez cette compétence et que vous restez immobile avec une cape de camouflage adaptée, vous doublez tout bonus accordé pour votre test de Dissimulation.

Prix : 100 crédits

Poids : 1kg

HARNAIS DE SÉCURITÉ : *le décors peut être un ennemi aussi mortel que l'ennemi, et il est important de disposer d'équipement adapté lorsqu'on s'aventure dans un terrain dangereux. Les harnais de sécurité standard utilisés par les militaires sont d'une grande fiabilité et permettent de gravir plus aisément les falaises les plus abruptes, et cela sans risquer une chute mortelle.*

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Rôle : un harnais de sécurité comprend 30 mètres de câble extrêmement résistant, contenu dans un cylindre métallique équipé d'un lanceur de grappin aimanté, ainsi que d'un frein permettant de stopper rapidement une chute ou une descente en rappel. Il peut supporter jusqu'à 300kg de charge totale.

Prix : 700 crédits/ 70 anneaux

Poids : 2kg

FUSÉES ÉCLAIRANTES : *utilisées pour illuminer une vaste zone durant les opérations nocturnes ou pour signaler sa position, les fusées éclairantes de l'armée sont fiables et simples d'utilisation. Les fusées éclairantes peuvent être utilisées de deux façons : soit en les allumant à la main pour une durée maximum, soit en les tirant avec un lance-fusée conçu spécialement pour ce rôle mais en utilisant une grande partie du combustible pour la propulsion.*

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Rôle : si vous allumez la fusée à la main, celle-ci éclaire à 100 mètres autour de sa position pendant quinze round (ou une minute si vous n'êtes pas en situation de combat). Si vous la propulsez avec un lance-fusée, elle éclaire à un kilomètre autour de sa position pendant deux rounds (ou quelques instants si vous n'êtes pas en situation de combat).

Prix : 500 crédits/ 50 anneaux pour le lance-fusée, 300 crédits/ 30 anneaux pour un lot de trois fusées

Poids : 2kg

GARROT ÉNERGÉTIQUE : *Les missions d'assassinat et d'infiltration sont plus fréquentes qu'on pourrait le penser au sein de l'Alliance, et encore plus parmi les gouvernements dirigeant les planètes natales des différents peuples qui la composent. Les manœuvres politiques, les tentatives de succession ou tout simplement le désir de vengeance personnel même généralement à l'emploi de la manière discrète, le plus souvent sous la forme d'un garrot énergétique. Ce mince fil d'énergie solide n'est pas suffisamment puissant pour causer des dégâts, mais il est extrêmement pratique pour étrangler une cible.*

Factions : Alliance, hérétiques

Rôle : Un garrot énergétique est un petit cylindre métallique qui se divise par le milieu en deux parties symétriques entre lesquelles se forme aussitôt un arc de lumière verte qui peut servir à étrangler un ennemi si l'utilisateur en a l'opportunité. L'arc d'énergie a tendance à brûler légèrement ceux qui le touchent, ce qui accélère encore plus la mort par strangulation qu'il procure. Si un personnage parvient à serrer un garrot énergétique autour du coup d'un autre personnage, celui-ci dispose immédiatement de deux tentatives pour se libérer. Cette tentative est représentée par un test opposé de Capacités de Combat entre les deux personnages avec un malus de -20 pour la victime si elle est étranglée par derrière.

Prix : 100 anneaux

Poids : 1kg

Accessibilité : libre accès

OUTILS DE MÉCANICIEN : *La guerre signifie automatiquement la destruction, que ce soit de vie ou de matériel. Mais de la même façon que des blessures peuvent être guéries, les avaries mécaniques peuvent être réparées. Et tandis que certains objets ne nécessitent que des doigts suffisamment habiles, d'autres sont trop complexes pour pouvoir être restaurés sans l'aide de matériel adapté.*

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Rôle : l'utilisation d'outils de mécanicien permet de réparer les objets complexes et facilite la réparation des armures et objets simples, qu'ils soient alliés ou ennemis. Ces outils peuvent également servir à opérer des modifications sur certains objets mécaniques, comme par exemple court-circuiter un panneau électrique, crocheter une serrure ou découper un grillage métallique. Faites marcher votre imagination.

Prix : 700 crédits/ 100 anneaux

Poids : 5kg

RATION DE COMBAT : *Durant les missions de longue durée, il est essentiel d'avoir sur soit de quoi se nourrir car un corps qui à faim est un corps faible. C'est pourquoi les soldats envoyés dans des opérations à durée indéterminée emmènent généralement avec eux des rations de combat pour pouvoir survivre sans soutien pendant plusieurs jours.*

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Effet : Une ration de combat possède suffisamment d'éléments nutritifs pour subvenir aux besoins nutritifs d'un soldat pendant une journée complète. Bien entendu, il est déconseillé de se mettre à manger au milieu d'un combat. Du fait que l'alimentation des soldats est indispensable, ces rations sont toujours gratuites.

Prix : 100 crédits/ 10 anneaux

Poids : 1kg

RESPIRATEUR : Dans de nombreuses occasions, en orbite comme sur la terre ferme, les soldats apprennent à faire attention aux conditions de respiration. Que ce soit dû à la présence de gaz nocifs ou à l'absence total d'oxygène, un masque respiratoire permet de palier à tous ces dangers.

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Rôle : Un personnage ainsi équipé peut respirer dans tous les types de milieu sans difficulté pendant un temps limité et les gaz n'ont jamais aucun effet sur lui, excepté une éventuelle gêne visuelle. L'autonomie de recyclage d'air du respirateur est de deux heures pour les environnements toxiques, et il dispose d'une réserve de vingt minutes pour les environnements totalement dépourvus d'oxygène.

Prix : 700 crédits/ 70 anneaux

Poids : 3kg

TUBES LUMINESCENTS : Ces petits tubes de plastiques contiennent une substance qui, par le procédé de chimiluminescence, permet d'obtenir une lumière assez vive pendant un temps limité une fois qu'ils sont activés. Très pratiques pour obtenir une source d'éclairage de secours, ces tubes sont souvent emportés par les troupes envoyées en mission longue pour rester opérationnels durant la nuit.

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Rôle : Une fois un tube de cyalume activé, il éclaire à 30 mètres autour de sa position pendant une heure. Il est cependant impossible de stopper le processus chimique d'éclairage une fois qu'il a été lancé, ce qui fait que le seul moyen « d'éteindre la lumière » est de recouvrir le tube avec un matériaux suffisamment opaque.

Prix : 300 crédits/ 30 anneaux pour un lot de trois tubes

Poids : aucun

3.1.6. Accessoires de combat

Les accessoires de combat sont des équipements spéciaux développés par l'Alliance à partir de technologie forerunner pour donner de sérieux avantages à ses combattants les plus méritants. Il ne sont donc accessibles que pour les personnages de l'Alliance et les hérétiques. Certains de ces équipements ne sont utilisables qu'une seule fois tandis que d'autres peuvent subir un nombre d'utilisation virtuellement illimité, donc veillez à ne pas les utiliser pour rien.

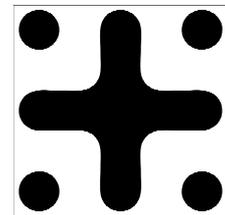
RÉGÉNÉRATEUR DE BOUCLIER : Cet appareil surprenant est capable de rassembler l'énergie ambiante et de la canaliser vers les différents appareils utilisant la technologie de bouclier énergétique. Bien qu'il ne puisse fonctionner que pendant un temps limité, son utilisation permet de renforcer grandement les défenses des troupes de l'Alliance.

Effet : L'objet possède 50pts de structure et doit être posé à terre pour fonctionner. Lorsqu'il est activé, tous les boucliers énergétiques se trouvant dans un rayon de 10 mètres sont immédiatement rechargés au maximum, même ceux des personnages ennemis. Cet effet dure pendant vingt seconde (cinq rounds en situation de combat) si l'objet n'est pas détruit avant. Cet objet est à usage unique et ne peut pas être réparé.

Prix : 100 anneaux

Poids : 3kg

Accessibilité : libre accès



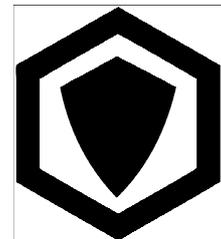
SPHÈRE DE PROTECTION : Seul équipement humain ayant été imité par l'Alliance, cet accessoire de combat est cependant l'un des plus utiles. Même si elle ne dure pas éternellement, la sphère de protection créée par cet objet est capable de stopper toute attaque venant de l'extérieur, même une pluie de torpilles à plasma ou une explosion nucléaire.

Effet : L'objet possède 50pts de structure et doit être posé à terre pour fonctionner. Lorsqu'il est activé, il crée un bouclier énergétique sphérique d'un rayon de 3 mètres virtuellement impossible à désactiver. Les projectiles et les grenades ne peuvent pas traverser cette protection, mais les troupes d'infanterie et les véhicules peuvent entrer et sortir de la sphère librement. Cet effet dure pendant vingt secondes (cinq rounds en situation de combat) si l'objet n'est pas détruit avant. Cet objet est à usage unique et ne peut pas être réparé.

Prix : 100 anneaux

Poids : 3kg

Accessibilité : libre accès



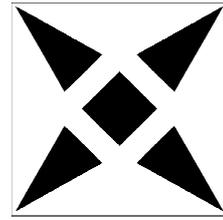
DRAIN DE PUISSANCE : *Fonctionnant sur le même principe que le régénérateur de bouclier, le drain d'énergie fonctionne cependant en sens inverse et retire l'énergie de tous les appareils à proximité pour le disperser aussitôt. Très efficace pour neutraliser les véhicules et boucliers énergétiques ennemis, il s'agit du seul accessoire de combat offensif.*

Effet : L'accessoire de combat possède 50pts d'armure et peut être lancé vers une cible choisie par le joueur. Lorsqu'il est activé, tous les boucliers énergétiques présents dans un rayon de 10 mètres sont vidés de 50pts par tour et les véhicules situés dans cette même zone cessent complètement de fonctionner. Cet effet dure pendant vingt secondes (cinq rounds en situation de combat) si l'objet n'est pas détruit avant. Une fois les trois tours terminés, l'accessoire de combat explose et peut causer des dégâts aux objets trop proches. Ces dégâts sont identiques à ceux d'une grenade à plasma de type 1.

Prix : 100 anneaux

Poids : 3kg

Accessibilité : libre accès



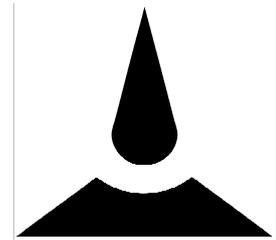
ASCENSEUR GRAVITATIONNEL PORTABLE : *Parfois il devient nécessaire de franchir un obstacle particulièrement imposant ou de surprendre l'adversaire par une attaque aérienne improvisée. Cet équipement est capable de propulser à peu près n'importe quel objet de taille commune sur une très longue distance.*

Effet : L'objet possède 50pts d'armure et doit être posé à terre pour fonctionner. Le joueur qui le pose doit préciser dans quel direction il dirige le flux gravitationnel dont l'angle d'inclinaison peut également être réglé. Toute chose passant au-dessus ou devant l'objet lorsqu'il est activé est immédiatement projeté dans cette même direction et effectue une action de *déplacement rapide* en mode *vole* et en trajectoire rectiligne pour s'arrêter à une distance de 30 mètres. L'accessoire de combat fonctionne jusqu'à ce qu'il soit récupéré ou détruit.

Prix : 100 anneaux

Poids : 3kg

Accessibilité : libre accès



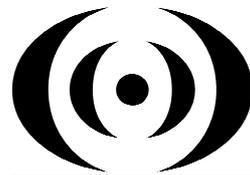
BROUILLEUR : *Afin de progresser sans être détecté par les senseurs et appareils de détection ennemi, il est préférable d'avoir sur soit un brouilleur dont le fonctionnement permet de désorganiser toutes les fréquences existantes. Son utilisation comporte cependant des inconvénients, le premier étant que toute forme de communication est totalement impossible.*

Effet : L'accessoire de combat est porté à la ceinture de l'utilisateur qui peut l'activer et le désactiver à volonté. Lorsqu'il est actif, il perturbe tous les détecteurs de mouvement ennemis dans un rayon de 50 mètres. Ces instruments ont brusquement l'impression de détecter des dizaines d'ennemis apparaissant de tous les côtés.

Prix : 100 anneaux

Poids : 3kg

Accessibilité : libre accès



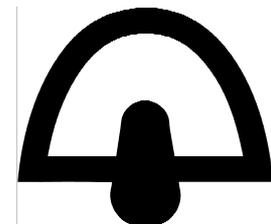
ÉCRAN DE PROTECTION : *Moins efficace que la sphère de protection mais capable de fonctionner indéfiniment, l'écran de protection est un bon choix pour les troupes souhaitant établir une position défensive contre un ennemi ne possédant pas d'armes lourdes.*

Effet : L'objet possède 50pts de structure et doit être posé à terre pour fonctionner. Il génère un bouclier énergétique de type écran d'une valeur de 100 Points de Bouclier. Cet effet dure jusqu'à ce que le bouclier soit désactivé ou que l'utilisateur récupère l'accessoire de combat. Celui-ci peut toujours être récupéré et réutilisé dans un autre combat tant qu'il n'a pas été détruit, même si le bouclier écran a été désactivé.

Prix : 100 anneaux

Poids : 3kg

Accessibilité : libre accès



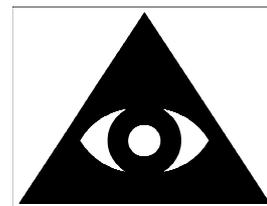
MODULE DE CAMOUFLAGE TEMPORAIRE : *Certains membres des forces spéciales apprécient le fait d'avoir la possibilité de se rendre temporairement invisibles aux yeux de leurs ennemis, dans l'éventualité où cela s'avérerait nécessaire. Ce petit module de camouflage issu d'une technologie forerunner est l'atout idéal à garder en réserve pour les moments où l'infiltration prend le pas sur la force brute.*

Effet : L'objet se porte à la ceinture et ne peut être activé qu'une seule fois. Lorsqu'il est activé, le personnage qui le porte est considéré comme possédant un camouflage optique évolué pour une durée de vingt secondes (cinq rounds en situation de combat). Le module de camouflage temporaire peut également être fixé à un objet pour rendre celui-ci invisible durant la même durée, tant que la taille de cet objet ne dépasse pas celle d'un combattant lekgolo.

Prix : 100 anneaux

Poids : 3kg

Accessibilité : libre accès



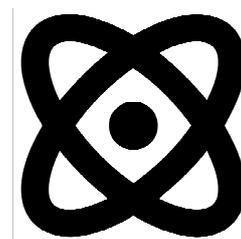
MODULE D'INVINCIBILITE TEMPORAIRE : *Très prisé par les officiers sangheilis et jiralhanaes qui souhaitent se trouver au plus vite au beau milieu de la mêlée, cet objet et probablement le plus puissant accessoire de combat qui ait été mis au point à partir de la technologie forerunner. Le champ de protection énergétique qu'ils diffuse autour du corps de son porteur est impossible à percer, même avec des armes d'artillerie navale. Bien que cette protection ne soit que temporaire, il peut aisément renverser le cours d'un combat s'il est utilisé correctement.*

Effet : L'objet se porte à la ceinture et ne peut être activé qu'une seule fois. Lorsqu'il est activé, le personnage qui le porte est considéré comme invulnérable aux dégâts physiques et énergétiques pour une durée de vingt secondes (cinq rounds en situation de combat). Par contre, il peut tout de même succomber à un gaz toxique ou à l'absence d'oxygène. Le module d'invincibilité temporaire peut également être fixé à un objet pour rendre celui-ci invincible durant la même durée, tant que la taille de cet objet ne dépasse pas celle d'un combattant lekgolo.

Prix : 200 anneaux

Poids : 3kg

Accessibilité : libre accès



3.2 ARMEMENT

« Si les armes humaines sont primitives, certaines sont néanmoins efficaces. Les armes covenantes leurs restent supérieures, mais s'il faut faire le choix entre porter une arme humaine plutôt que de se battre à main nue, aucune hésitation n'est possible »

— rapport du commandant de la flotte Particular Justice Thel'Vadamee

Nous avons classé ici toutes les armes existantes à ce jour par catégorie. Pour chaque arme nous précisons quelles factions les possèdent et les utilisent régulièrement, mais cela ne signifie pas que les autres factions ne peuvent pas les utiliser, seulement qu'il sera nettement plus difficile de mettre la main sur un exemplaire. En plus de cela, nous avons ajouté une notion d'accessibilité des armes de l'Alliance et des hérétiques en fonction des différentes races qui composent ces deux factions.

En effet, le mélange de plusieurs races très différentes les unes des autres au niveau anatomique fait que certaines armes, armures ou équipements sont adaptés pour une race en particulière mais pas pour les autres. Il est également possible que certaines races dirigeantes de l'Alliance se réservent l'utilisation d'objets qu'ils jugent trop importants pour être confiées à des représentant des races vassales. Cela est représenté par l'**accessibilité**, un paramètre indiqué sur le profil de chaque arme, armure ou équipement concerné. Il existe trois degrés d'accessibilité :

- **Libre-accès** : cela signifie que cet objet est conçu pour être utilisé par n'importe quel race exceptée les Lekgolos, ces derniers ayant une morphologie si complexe qu'ils ne peuvent utiliser aucun objet de l'arsenal.

- **Réservé à ...** : cela signifie que l'objet peut être utilisé par n'importe quelle race de l'Alliance, excepté les Lekgolos, mais que pour une raison ou pour une autre, une race ou plusieurs races en particulier se réservent le droit de posséder et d'utiliser cet objet. Il peut s'agir des spiker brutes, des gantelets de défense kig-yars ou des épée à plasma sangheilis. Les races n'ayant pas le droit d'utiliser un objet ainsi réservé peuvent tout de même l'acquérir, mais ils doivent l'acheter au double de son prix normal (afin d'acheter le silence des troupes d'approvisionnement ou pour payer les pirates kig-yars qui leur proposent ce genre de marchandise).

- **Exclusif à ...** : cela signifie que l'objet ne peut être utilisé que par une ou plusieurs races bien précises et n'est absolument pas adapté à l'anatomie des autres races. Les exemples les plus simples sont les armures, qui sont chacune adaptées à la morphologie d'une seule race. Seules les races indiquées peuvent donc obtenir, porter et utiliser un objet qui leur est exclusif.



3.2.1. Armes de poing

PISTOLET M6 : La famille des M6 est le standard des armes de service pour les soldats du CSNU. Résistant, fiable et pouvant délivrer une puissance de feu redoutable pour les combats de proximité, ce type de pistolet est utilisé à travers tout le domaine de l'Humanité et constitue peut-être l'armement le plus souvent rencontré parmi les factions humaines, quelle qu'elles soient.

CARACTÉRISTIQUES DE BASE :

Factions : CSNU, rebelles

Catégorie : arme de poing à une main

Mode de tir : tir au coup par coup

Technologie : arme à munitions solides

Munitions : 12 balles par chargeur

Calibre : 12,7mm

Règle spéciale de base : *Headshot*



MODÈLE M6A : c'est le premier modèle de la famille, le plus simple à produire, ce qui en fait une arme bon marché à l'efficacité acceptable. Il est fabriqué en métal standard avec une finition en polymère noir.

Dégâts : 10pts de dégâts par tir

Portée effective : 30 mètres

Poids : 2kg

Prix : 200 crédits

Règles spéciales : aucune

MODÈLE M6B : il s'agit d'un modèle spécial pour les officiers, conçu à partir du M6A sur lequel a été rajouté une lunette de visée à connexion intelligente KFA-2. Il est reconnaissable par sa finition chromée.

Dégâts : 10pts de dégâts par tir

Portée effective : 60 mètres

Poids : 2kg

Prix : 400 crédits

Règles spéciales : possède de base une lunette de visée KF2

MODÈLE M6C : modèle lourd du M6A, il possède une puissance de feu supérieure qui lui permet de causer d'importants dégâts, même contre les cibles en armure.

Dégâts : 20pts de dégâts par tir

Portée effective : 30 mètres

Poids : 3kg

Prix : 400 crédits

Règles spéciales : aucune

MODÈLE M6C/ SOCOM : ce modèle est conçue principalement pour les spécialistes et les membres des troupes d'élite qui veulent que leur arme de poing soit aussi efficace que leur arme principale.

Dégâts : 15pts de dégâts par tir

Portée effective : 100 mètres

Poids : 2kg

Prix : 700 crédits

Règles spéciales : possède de base une lunette de visée KF2

MODÈLE M6D : adaptation du M6C pour les officiers, ce pistolet est capable d'asséner des dégâts non négligeable tout en restant à une distance respectable de l'ennemi.

Dégâts : 20pts de dégâts par tir

Portée effective : 100 mètres

Poids : 3kg

Prix : 700 crédits

Règles spéciales : possède de base une lunette de visée KF2

MODÈLE M6E : cette variante du M6A de base est utilisée principalement par les espions, les agents de l'ONI et les terroristes rebelles qui apprécient beaucoup l'absence totale de métal dans le mécanisme.

Dégâts : 10pts de dégâts par tir

Portée effective : 30 mètres

Poids : 2kg

Prix : 1000 crédits

Règles spéciales : indétectable

MODÈLE M6F : c'est l'adaptation du M6E pour officier, avec une finition en nickel et la même capacité à traverser les contrôles des spatioports sans alerter les détecteurs de métaux.

Dégâts : 10pts de dégâts par tir

Portée effective : 60 mètres

Poids : 2kg

Prix : 1500 crédits

Règles spéciales : indétectable

MODÈLE M6G : version lourde du M6E qui allie la discrétion de ce dernier à la puissance de feu du M6D.

Dégâts : 20pts de dégâts par tir

Portée effective : 30 mètres

Poids : 3kg

Prix : 2000 crédits

Règles spéciales : indétectable

MODÈLE M6H : modèle pour officier du M6G avec finition en nickel.

Dégâts : 20pts de dégâts par tir

Portée effective : 60 mètres

Poids : 3kg

Prix : 2500 crédits

Règles spéciales : possède de base une lunette de visée KF2

MODÈLE M6I : cette variante est conçu pour accueillir une crosse allongée qui permet à l'utilisateur de mieux viser sa cible lorsqu'il tir. Un modèle très apprécié des tireurs d'élite.

Dégâts : 20pts de dégâts par tir

Portée effective : 100 mètres

Poids : 3kg

Prix : 3000 crédits

Règles spéciales : possède de base une lunette de visée KF2, une crosse allongée et un sélecteur de tir (automatique).

PISTOLET-MITRAILLEUR M7 : De bonne facture et simple d'utilisation, le M7 est une excellente arme pour ceux qui souhaitent garder l'ennemi à distance. Utilisé principalement contre les cibles multiples et pour les tirs de suppression, cette arme peut se révéler redoutable à courte portée grâce à sa très grande cadence de tir.

CARACTÉRISTIQUES BASE :

Factions : CSNU, rebelles

Catégorie : arme de poing à une main

Mode de tir : tir automatique

Technologie : arme à munitions solides

Calibre : 5mm

Règle spéciale de base : une rafale avec cette arme est représentée par trois tirs, et non deux.



MODÈLE M7 : utilisant un système de propulsion par gaz, cette arme automatique légère et de très bonne facture est utilisée par d'innombrables combattants du CSNU en tant qu'arme d'appui. Elle se présente comme un outil indispensable dans beaucoup de situations tendues.

Munitions : 60 balles par chargeur

Dégâts : 10pts de dégâts par tir

Portée effective : 30 mètres

Poids : 1kg

Prix : 250 crédits

Règles spéciales : aucune

MODÈLE M7S : le simple ajout d'un silencieux avec cache-flamme sur ce pistolet-mitrailleur en fait une arme de guérilla terriblement efficace pour harceler l'ennemi depuis une cachette. Cette variante dispose également d'une lunette KFA-2 pour augmenter encore plus son efficacité.

Munitions : 47 balles par chargeur

Dégâts : 10pts de dégâts par tir

Portée effective : 60 mètres

Poids : 2kg

Prix : 800 crédits

Règles spéciales : possède de base une lunette de visée KFA3 et un silencieux

PISTOLET A PLASMA TYPE 25 : Léger et efficace, ce pistolet équipe près de 50% des effectifs de l'Alliance, principalement les unggoy, kig-yars et yanme'es de rangs inférieurs qui constituent un assez grand nombre. Capable de délivrer des salves assez précise ainsi que des tirs chargés très dangereux, cette arme peut se révéler extrêmement utile sur le champ de bataille.

Factions : Alliance, hérétiques

Catégorie : arme de poing à une main

Mode de tir : tir au coup par coup

Portée effective : 30 mètres

Dégâts : 10pts par tir, 20 contre les boucliers

Technologie : arme à énergie

Règle spéciale : Peut effectuer un tir concentré qui décharge totalement n'importe quel bouclier ou désactive n'importe quel véhicule ou appareil alimenté en énergie pendant un round complet, mais sa résistance tombe immédiatement zéro et sa charge diminue de 5 unités. Du fait de l'autoguidage approximatif du plasma, un tir concentré possède une portée effective de 60m. Contre une cible d'infanterie sans bouclier, un tir concentré cause 15pts de dégât.

Résistance : 5

Charge : 20

Poids : 3kg

Prix : 20 anneaux

Accessibilité : libre accès



NEEDLER : Probablement l'arme antipersonnelle la plus redoutée par les ennemis de l'Alliance, le pistolet mitrailleur needler a montré son efficacité sur d'innombrables théâtres d'opération à travers la galaxie. Le seul bruit de ses tirs suffit à terroriser nombre d'adversaires, et beaucoup de troupes spéciales ne jurent que par la puissance de ses mortelles munitions à cristaux.

CARACTÉRISTIQUES DE BASE :

Factions : Alliance, hérétiques
Catégorie : arme de poing à une main
Mode de tir : tir automatique
Technologie : arme à munitions solides
Calibre : cristaux explosifs légers
Accessibilité : libre accès



TYPE 32 : léger et simple d'utilisation, le type 32 est une arme de proximité très adaptée pour les combats en environnement clos, où ses cibles ont peu de marge de manœuvre pour éviter ses cristaux auto-guidés. Beaucoup de soldats contrent sa puissance de feu relativement faible en utilisant un exemplaire de cette arme dans chaque main.

Dégâts : La quantité de dégât croît de façon exponentielle avec le nombre de tirs réussis en un même tour de jeu : 5pts pour 1 tir, 15pts pour 2 tirs, 35pts pour 3 tirs, 50pts pour 4 tirs. A partir de 5 tirs réussis, la cible meurt automatiquement.

Portée effective : 50 mètres

Munitions : 30 cristaux par chargeur

Poids : 2kg

Prix : 25 anneaux

Règles spéciales : Antipersonnelle

TYPE 33 : ce modèle possède une puissance de feu et un système de guidage des munitions supérieur qui augmente considérablement sa portée effective. Cela en fait une arme extrêmement efficace très appréciée par les soldats qui ont la chance d'en posséder une.

Dégâts : La quantité de dégât croît de façon exponentielle avec le nombre de tirs réussis en un même tour de jeu : 10pts pour 1 tir, 25pts pour 2 tirs, 50pts pour 3 tirs A partir de 4 tirs réussis, la cible meurt automatiquement.

Portée effective : 100 mètres

Munitions : 20 cristaux par chargeur

Poids : 3kg

Prix : 50 anneaux

Règles spéciales : Antipersonnelle

SPIKER TYPE 25 : Seule arme automatique à munitions solides de l'Alliance, le Spiker projette à très grande vitesse de longs piques de métal chauffés à blancs lors du tir. Cette technologie est très appréciée par les combattants jiralhanaes qui aiment voir leurs cibles transpercées de part en part.

Factions : Alliance

Catégorie : arme de poing à une main

Technologie : arme à munitions solides

Calibre : piques métalliques de 12.5mm

Munitions : 40 piques par chargeurs

Dégâts : 20pts de dégâts par tir

Portée effective : 60 mètres

Poids : 7kg

Prix : 100 anneaux

Accessibilité : réservé aux jiralhanaes

Règle spéciale de base : Headshot, Lame de combat



FUSIL A PLASMA : Fusil d'assaut le plus répandu parmi les troupes de l'Alliance, le fusil à plasma type 25 est une arme sur laquelle on peut compter. Solide, puissant et compact, il peut être utilisé dans la majorité des situations de combat sans présenter de faiblesse et causer d'importants dégâts chez l'ennemi.

CARACTÉRISTIQUES DE BASE :

Factions : Alliance, hérétiques
Catégorie : arme de poing à une main
Mode de tir : tir automatique
Technologie : arme à énergie
Règle spéciale: aucune



TYPE 25 : utilisé presque exclusivement par les troupes de combat sangheilis, et souvent en duo, le fusil à plasma type 25 est une arme conçue pour les assaut rapides et meurtriers. Ses décharges de plasma sont nettement plus puissantes que celles des simples pistolets de type 25 et peuvent rapidement venir à bout des meilleures armures, qu'elles soient métalliques ou énergétiques.

Dégâts : 15pts de dégâts par tir, 25pts aux boucliers
Portée effective : 60 mètres
Résistance : 6
Charge : 30
Poids : 5kg
Prix : 100 anneaux
Accessibilité : réservé aux sangheilis
Règles spéciales : aucune

TYPE 25-B : Lorsque les jiralhanaes ont intégré l'Alliance, une tentative a été faite d'adapter le fusil à plasma standard à leur mode de combat. Plus puissante mais aussi plus facilement sujet à la surchauffe, cette variante du model de base a été vite abandonné au profit des armes traditionnelles des jiralhanaes. Il arrive cependant d'en rencontrer encore quelques exemplaires sur le terrain.

Dégâts : 20pts de dégâts par tir, 30pts aux boucliers
Portée effective : 60 mètres
Résistance : 5
Charge : 25
Poids : 5kg
Prix : 100 anneaux
Accessibilité : réservé aux jiralhanaes
Règles spéciales : aucune

MAULER TYPE 52 : Il est évident que les jiralhanaes aiment le combat à courte distance par-dessus tout. C'est pourquoi la plupart de leurs armes sont faites spécialement pour les affrontements de proximité, et le Mauler représente le sommet de cette notion guerrière. Comparable au fusil à pompe des humains en terme de dégâts, il est cependant utilisable à une main et peut se révéler mortel lors d'un corps à corps...

Factions : Alliance
Catégorie : arme de poing à une main
Technologie : arme à munitions solides
Calibre : cartouches de calibre 9
Munitions : 5 cartouches par chargeur
Dégâts : 100pts de dégâts par tir
Portée effective : l'arme perd 10 points de dégâts pour chaque mètre qui la sépare de sa cible.
Poids : 7kg
Prix : 100 anneaux
Accessibilité : réservé aux jiralhanaes
Règle spéciale de base : *Headshot, Coup puissant, Lame de combat*



3.2.2. Armes standards

FUSIL D'ASSAUT MA5 : *Produit en masse dans d'innombrables industries d'armement à travers l'empire humain, le fusil standards de type MA5 est le premier ami de tout bon soldat qui se respecte. D'une puissance de feu remarquable, ce fusil est porté par la grande majorité des troupes de base du CSNU lors de la plupart des missions. Il a cependant tendance à être boudé par les spécialistes qui accusent son manque de précision en combat.*

CARACTÉRISTIQUES DE BASE :

Factions : CSNU, rebelles
Catégorie : arme standard à deux mains
Mode de tir : tir automatique
Technologie : arme à munitions solides
Calibre : 7,62 mm
Règle spéciale de base : possède de base une torche électrique



MODÈLE MA5B : *approvisionné par des chargeurs de 60 balles, le modèle B apportent aux soldats qui l'utilisent un grand confort sur le champ de bataille, permettant des échanges de tirs prolongés et limitant la fréquence des rechargements en plein combat.*

Dégâts : 15pts de dégâts par tir
Portée effective : 100 mètres
Munitions : 60 balles par chargeur
Poids : 5kg
Prix : 1000 crédits
Règles spéciales : aucune

MODÈLE MA5C : *plus précis que le modèle B, mais disposant d'une réserve de balles moins importante, le modèle C est nettement plus appréciée par les formes spéciales qui le considèrent comme une arme très équilibrée.*

Dégâts : 15pts de dégâts par tir
Portée effective : 150 mètres
Munitions : 32 balles par chargeur
Poids : 5kg
Prix : 1000 crédits
Règles spéciales : aucune

MODÈLE MA5K : *dans un soucis de fournir aux soldats d'intervention rapide un fusil d'assaut léger et efficace, les industries du CSNU ont conçu le modèle K dont le mécanisme réduit au minimum en fait une arme peut-être moins fiable que son grand-frère du modèle B, mais aussi nettement moins lourde à porter. Son faible coût de production en a rapidement fait une arme très employée par les factions rebelles et les milices privées.*

Dégâts : 15pts de dégâts par tir
Portée effective : 60 mètres
Munitions : 32 balles par chargeur

Poids : 2kg
Prix : 700 crédits
Règles spéciales : aucune

FUSIL A POMPE M90 : *Inégalé dans son domaine, le fusil à pompe M90 est une véritable arme de destruction massive à courte portée. Son efficacité est telle qu'il a reçu de nombreux surnoms très évocateurs tels que « le Marteau », « le Nettoyeur de pont », ou « le Traducteur Universel ». Bien qu'il soit totalement inefficace à moyenne ou longue portée, cette arme possède la plus grande capacité de destruction à courte portée de tout l'arsenal du CSNU.*

Factions : CSNU, rebelles
Catégorie : arme standard à deux mains
Technologie : arme à munitions solides
Mode de tir : tir unique
Calibre : magnum 8
Munitions : 6 cartouches maximum dans la chambre de l'arme
Dégâts : 140pts de dégâts par tir
Portée effective : l'arme perd 10 points de dégâts pour chaque mètre qui la sépare de sa cible.
Poids : 4kg
Prix : 1000 crédits
Règles spéciales : *Coup Puissant*, possède de base une torche électrique.



Recharger un M90 : mettre une seule cartouche dans l'arme est considérée comme une action gratuite. Recharger jusqu'à 6 cartouches est une action diverse, et recharger plus de 6 cartouches prend un tour complet pendant lequel l'utilisateur peut uniquement se déplacer.

LANCE-GRENADE M319 : *Lorsqu'une cible est trop loin pour être atteinte par des grenades à main, cette arme constitue une excellente solution de rechange. Simple et efficace, elle est capable d'envoyer une grande diversité de munitions à une distance respectable, permettant ainsi d'engager l'ennemi avec des explosifs de moyenne puissance bien avant de pouvoir en venir aux grenades à main. Son seul défaut vient cependant du fait de ne posséder aucun système de chargeur, et que chaque munition doit être introduite manuellement avant de pouvoir être tirée.*

Factions : CSNU, rebelles

Catégorie : arme standard à deux mains

Technologie : arme à munitions solides

Mode de tir : tir unique

Calibre : balle-grenade de 40mm

Munitions : 1 balle-grenade dans la chambre

Dégâts : le lance-grenade M319 peut être armé avec différents types de balles-grenades. Les types de balles-grenades disponibles ainsi que leurs effets respectifs sont identiques aux différents types de grenades à main humaines (voir page 144), à la seule différence qu'elles ne peuvent pas être utilisées autrement que comme munition pour le lance-grenade M319 (bien qu'elles puissent se déclencher si elles sont touchées par un tir chanceux...)

Portée effective : 50 mètres

Poids : 10kg

Prix : 1200 crédits

Règles spéciales : dépend du type de balle-grenade utilisée. Sur le côté de l'arme se trouve une molette pouvant être placée sur trois positions différentes :

- Sécurité : bloque le mécanisme de l'arme pour éviter les tirs involontaires.
- Impact : lorsqu'une balle-grenade est tirée, elle se déclenche à l'impact et explose deux secondes plus tard
- Commande : lorsqu'une balle-grenade est tirée, elle se déclenche uniquement lorsque l'utilisateur appuie sur un bouton de commande situé sur le côté de la gâchette de l'arme, ce qui permet de la faire détonner pendant qu'elle est en vol ou plusieurs instants après le tir (durée maximale virtuellement illimitée). Cependant, il est impossible de recharger le lance-grenade sans déclencher la dernière balle grenade tirée.



FUSIL DE COMBAT BR-55 : *Utilisé dès le début de la guerre contre l'Alliance, le BR-55 a immédiatement connu un énorme succès dans tous les corps d'armée, sa lunette de visée et sa grande précision en faisant un instrument de mort idéal pour les combats à moyenne et longue portée.*

CARACTÉRISTIQUES DE BASE :

Factions : CSNU

Catégorie : arme standard à deux mains

Technologie : arme à munitions solides

Calibre : 9,5 mm

Règle spéciale de base : *Headshot*, possède de base une lunette grossissante de type KF2

Poids : 4kg



MODÈLE BR-55 : *modèle principal de cette nouvelle famille à grand succès, le BR-55 est incontestablement le fusil idéal pour ceux qui souhaitent éliminer leurs ennemis avant qu'ils ne soient trop près. Presque tous les soldats du CSNU se sont entraînés avec et savent en tirer le meilleur sur le champs de bataille.*

Dégâts : 20pts de dégâts par tir

Portée effective : 200 mètres

Mode de tir : semi-automatiques par rafales de trois balles

Munitions : 36 balles par chargeur

Prix : 1500 crédits

Règles spéciales : aucune

MODÈLE X-BR-55 : il s'agit là du prototype développé peu avant la Grande Guerre. Il était sensé remplacer le MA5B dans le rôle de fusil d'assaut en améliorant la précision, d'où sa grande capacité de tir, mais les concepteurs ont ensuite préféré changer d'objectif par la suite. On peut cependant trouver encore quelques rares exemplaires de ce modèle chez les armuriers spécialistes et les collectionneurs.

Dégâts : 20pts de dégâts par tir

Portée effective : 150 mètres

Mode de tir : automatique

Munitions : 60 balles par chargeur

Prix : spécial (circonstances spéciales)

Règles spéciales : aucune

MODÈLE BR-55-HB : une variante super-lourde avec un mécanisme qui augmente les dégâts causés par les munitions de 9,5mm. Surnommée le « Stoppeur de Mammouth », ce modèle a cependant sacrifié une partie de sa précision pour obtenir cette puissance de feu supérieure.

Dégâts : 25pts de dégâts par tir

Portée effective : 150 mètres

Mode de tir : semi-automatiques par rafales de trois balles

Munitions : 36 balles par chargeur

Prix : 2000 crédits

Règles spéciales : aucune

FUSIL DE FOCALISATION TYPE 52 : Issu de l'étude de la technologie d'armement des sentinelles forerunners, basée sur la manipulation de rayons d'énergie, cette arme est un compromis extrêmement efficace entre un fusil d'assaut et un fusil de précision. Elle est capable de délivrer un tir continu et très précis sur une longue distance, ce qui permet à l'utilisateur de corriger son tir plus rapidement que s'il délivrait des tirs espacés.

Factions : Alliance, hérétiques

Catégorie : arme standard à deux mains

Technologie : arme à énergie

Mode de tir : tir unique

Charge : 25

Résistance : 7

Dégâts : 15pts de dégâts par tir, 25 contre les boucliers

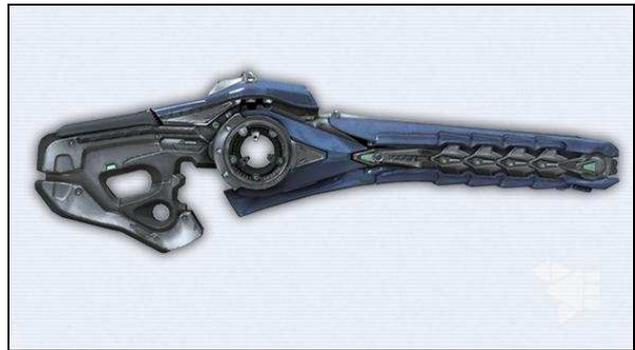
Portée effective : 250 mètres.

Poids : 5kg

Prix : 150 anneaux

Accessibilité : libre-accès

Règles spéciales : possède de base une lunette de visée type KF2, une rafale avec cette arme compte comme trois tirs au lieu de deux



CARABINE A PLASMA TYPE 51 : Compromis idéal entre les fusils d'assaut et les fusils de précision, la carabine à plasma possède une puissance de feu et une précision remarquable qui en fait un instrument de mort idéal pour ceux qui souhaitent engager l'ennemi à moyenne ou longue portée.

Factions : Alliance, hérétiques

Catégorie : arme standard à deux mains

Technologie : arme à munitions solides

Mode de tir : tir au coup par coup

Calibre : munitions radioactives de 9.5mm

Munitions : 18 munitions par chargeur

Dégâts : 20pts de dégâts par tir, 25 contre les boucliers

Portée effective : 150 mètres

Poids : 8kg

Prix : 150 anneaux

Accessibilité : libre accès

Règles spéciales : Headshot, possède de base une lunette de visée KF2



SABRE-GRENADE TYPE 25 : Cette arme est probablement celle qui illustre le mieux le caractère des jiralhanaes : massive, puissante, brutale et redoutable au corps à corps. Les munitions explosives qu'elle tire causent des dégâts particulièrement importants tandis que l'énorme lame qui constitue sa base peut facilement trancher en deux les adversaires qui ont le malheur de s'en approcher trop.

Factions : Alliance
Catégorie : arme standard à deux main
Mode de tir : tir au coup par coup
Technologie : arme à munitions solides
Calibre : balles-grenades calibre 7
Munitions : 6 balles-grenades par chargeur
Dégâts : 40pts en direct, 20pts en indirect
Portée effective : 100 mètres
Poids : 12kg
Prix : 150 anneaux
Accessibilité : réservée aux jiralhanaes ; utilisable uniquement par les jiralhanaes et les sangheilis.
Règles spéciales : Arme à aire d'effet, Lame de combat.



3.2.3. Fusils de précision

FUSIL DE PRÉCISION M392 DMR : Bien qu'il ne soit pas désigné pour le tir à très longue portée, ce fusil a l'avantage de disposer d'une grande polyvalence avec un domaine d'utilisation plus étendu que les fusils de snipers. Cette arme tire des munitions de calibre moyen avec une précision redoutable pour un simple fusil, ce qui le rend particulièrement utile lorsqu'il s'agit d'affronter un grand nombre d'ennemis peu protégés à une distance respectable.

Factions : CSNU, rebelles
Catégorie : fusil de précision à deux mains
Technologie : arme à munitions solides
Mode de tir : tir au coup par coup
Calibre : 7,62 mm
Munitions : 12 balles par chargeur
Dégâts : 25pts de dégâts par tir
Portée effective : 500 mètres
Poids : 8kg
Prix : 1500 crédits
Règles spéciales : Headshot, possède de base une lunette de visée KF1.



FUSIL A ONDES COMPRESSÉES (F.O.C.) : Développé en secret par la DAGSN pour effectuer des assassinats durant les premiers temps de la rébellion, le FOC a la particularité de ne tirer absolument aucun projectile solide ou énergétique, mais uniquement des ondes compressées par un mécanisme complexe situé dans la crosse de l'arme. Ces ondes causent immédiatement une hémorragie cérébrale si elles parviennent à toucher la tête de la cible, donnant l'illusion d'une mort naturelle brusque. Malheureusement, du fait de sa trop grande utilisation et à cause de pot-de-vin bien placé, cette arme s'est vite retrouvée entre les mains des rebelles et d'autres groupuscules aux objectifs douteux.

Factions : CSNU, rebelles
Catégorie : fusil de précision à deux mains
Technologie : arme à énergie
Mode de tir : tir unique
Seuil de surchauffe : 1
Capacité de tir : 20
Dégâts : tue une cible d'infanterie instantanément si la tête est touchée, même avec armure et/ou bouclier énergétique. Dans tous les autres cas, le tir n'a absolument aucun effet.

Portée effective : 900 mètres
Poids : 15kg
Prix : 10 000 crédits
Règles spéciales : Headshot, possède de base une lunette de visée KF3

FUSIL SNIPER S2-AM : *Tout comme le combat à courte portée possède son arme de prédilection en la personne du M90, les échanges de tirs à longue et très longue distance ne connaît qu'un seul instrument : le célèbre S2-AM. Aussi puissant qu'il est précis, ce fusil est un véritable bijou pour les tireurs d'élite et les ennemis du CSNU ont rapidement appris à le craindre.*

Factions : CSNU, rebelles

Catégorie : fusil de précision à deux mains

Technologie : arme à munitions solides

Mode de tir : tir au coup par coup

Calibre : 14,5mm

Munitions : 4 cartouches par chargeur

Dégâts : 100pts de dégâts par tir

Portée effective : 1500 mètres

Poids : 12kg

Prix : 3000 crédits

Règles spéciales : *Coup Puissant, Headshot*, possède de base une lunette de visée KF2.



FUSIL SNIPER ANTICHAIR STANCHION M99 : *Bien que le S2-AM soit l'instrument idéal pour abattre les soldats ennemis depuis l'autre bout du théâtre des opérations, il se trouve totalement inefficace face à des cibles trop lourdement blindées. Face à ce genre de menace, les snipers les plus chanceux du CSNU peuvent répondre en employant une arme spécialement conçu pour traverser jusqu'à 30 centimètres de titane. Basé sur la technologie des canons à accélération magnétique, ce fusil de précision tir des munitions de calibre 21 à une vitesse de 15 kilomètres par seconde. Généralement, tout ce qui se trouve sur la trajectoire de la balle est pulvérisé ou réduit en lambeaux.*

Factions : CSNU

Catégorie : fusil de précision à deux mains

Technologie : arme à munitions solides

Mode de tir : tir unique

Calibre : 21mm

Munitions : 10 cartouches par chargeur

Dégâts : 100pts de dégâts par tir contre les véhicules ; contre l'infanterie, cette arme tue instantanément toute cible touchée, même les lekgoles avec leur bouclier de combat levé.

Portée effective : 7500 mètres

Poids : 20kg

Prix : 7 000 crédits

Règles spéciales : *Anti-char*, possède de base une lunette de visée KF3. De plus, du fait du recul très important, il est très fortement déconseillé de tirer avec cette arme en étant debout ou accroupi, même pour les personnages disposant de la règle spéciale *Colosse*, à moins de vouloir se faire très mal.

IMPORTANT : après chaque tir, il est nécessaire d'engager manuellement une nouvelle balle au moyen d'une glissière sur le côté avant de pouvoir tirer à nouveau. Cela est considéré comme une action diverse au même type qu'un changement de chargeur. Notez également que lorsque vous introduisez un nouveau chargeur dans l'arme, vous devez également engager une première balle avant de tirer.

FUSIL NEEDLER TYPE 31: *Utilisant des cristaux explosifs de plus gros calibre que ceux tirés par les pistolet needlers, ce fusil est capable de répandre la mort bien plus rapidement et sur une plus longue distance grâce à sa grande précision et à la puissance supérieure de ses munitions.*

Factions : Alliance, hérétiques
Catégorie : fusil de précision à deux mains
Technologie : arme à munitions solides
Mode de tir : tir au coup par coup
Calibre : cristaux explosifs médium
Munitions : 14 cristaux par chargeur
Dégâts : 15pts pour un tir, 40pts pour deux tirs, 70pts pour trois tirs et mort instantanée à partir de quatre tirs.
Portée effective : 500 mètres
Poids : 8kg
Prix : 150 anneaux
Accessibilité : réservé aux kig-yars
Règles spéciales : *Arme needler, Headshot, antipersonnelle* possède de base une lunette de visée KF1.



FUSIL SNIPER A PLASMA TYPE 50 : *En tant qu'arme conçue pour engager l'ennemi à très longue portée, le fusil sniper type 50 est l'outil de prédilection des tireurs d'élite de l'Alliance. Aussi puissant que précis, il permet d'éliminer la plupart des ennemis dès le premier tir.*

Factions : Alliance, hérétiques
Catégorie : fusil de précision à deux mains
Technologie : arme à énergie
Mode de tir : tir au coup par coup
Résistance : 1
Charge : 20
Dégâts : 100pts de dégât par tir
Portée effective : 1500 mètres
Poids : 12kg
Prix : 300 anneaux
Accessibilité : réservé aux kig-yars
Règles spéciales : *Headshot, Coup Puissant,* possède de base une lunette de visée KF2.



FUSIL NEEDLER ANTI-CHAR TYPE 30: *Les cristaux explosifs lourds que l'Alliance puis les hérétiques ont appris à fabriquer dans leurs usines d'armement sont des engins de destruction redoutables. La résistance très supérieure aux cristaux de moindre calibre leur permet de pénétrer même les meilleurs blindages de char pour aller ensuite exploser à l'intérieur de ces derniers et causer des dommages catastrophiques à l'équipement mais aussi à l'équipage. La seule arme capable de tirer ces munitions est le fusil needler anti-char, que seuls les meilleurs tireurs kig-yars se voient confié dans le but de traquer et détruire tous les véhicules qui pourraient passer dans leur champ de tir.*

Factions : Alliance, hérétiques
Catégorie : fusil de précision à deux mains
Technologie : arme à munitions solides
Mode de tir : tir au coup par coup
Calibre : cristaux explosifs lourd radioactifs
Munitions : 10 cristaux par chargeur
Dégâts : 75pts de dégât par tir, 250pts pour deux tirs, 400pts pour trois tirs.
Portée effective : 500 mètres
Poids : 8kg
Prix : 500 anneaux
Accessibilité : réservé aux kig-yars
Règles spéciales : *Arme needler, Headshot, Antichar,* possède de base une lunette de visée KF3.

3.2.4. Armes lourdes

LANCE-ROQUETTE TYPE JACKHAMMER : *Principale arme anti-char pour les forces d'infanterie du CSNU, le Jackhammer possède deux modèles principaux qui ont chacun des caractéristiques très différentes, leur donnant donc des rôles souvent différents sur le terrain. La puissance de destruction qu'ils sont capables de délivrer est suffisante pour faire hésiter n'importe quelle force blindée ennemie.*

CARACTÉRISTIQUES DE BASE :

Factions : CSNU, rebelles
Catégorie : arme lourde à deux mains
Technologie : arme à munitions solides
Calibre : roquette de 102mm
Munitions : 2 roquettes par cylindre
Dégâts : 100pts de dégât en direct, 35pts de dégâts en indirect. A ne pas utiliser contre des cibles trop proches.
Poids : 15kg
Règle spéciale de base : *Coup Puissant, Aire d'effet, Anti-char*, possède de base une lunette grossissante de type KF2



MODÈLE M41 : *il s'agit du modèle principal de lance-missile utilisé par les troupes du CSNU. Puissant et efficace, on le surnomme « le Décapsuleur » pour ses formidables capacités à détruire les chars les plus robustes et mettre à bas la plupart des fortifications ennemies.*

Portée : 400mètres
Prix : 3000 crédits
Règles spéciales : aucune

MODÈLE M19 : *conçu principalement pour l'interception des véhicules rapides et des appareils volants à basse altitude, le M19 dispose d'un système d'acquisition de cible intelligent qui permet de verrouiller le prochain missile tiré. Malheureusement, l'ajout de ce système s'est fait au détriment du mécanisme de propulsion, qui fait que le missile se déplace moins rapidement que lorsqu'ils sont tirés par un M41.*

Portée : 400mètres, 800 mètres pour les tirs verrouillés
Prix : 3500 crédits

Règles spéciales : l'utilisateur peut sacrifier un tour complet pour verrouiller une cible étant obligatoirement un véhicule. Un tir contre une cible verrouillée réussit automatiquement, mais du fait de la relative lenteur du missile, le conducteur peut tenter une manœuvre d'évitement sous la forme d'un test d'Agilité (si son véhicule est capable de s'éloigner suffisamment vite...)

LANCE-FLAMME M7057 : *Bien qu'il faut sans doute être un peu fou pour manier une telle arme, le lance-flamme lourd du CSNU est une arme assez déroutante qui possède un impact psychologique terrible. Voir ses ennemis gesticuler en tout sens dans des cris d'agonie terrible avant d'être transformés en tas de chaires calcinées est un spectacle que peu d'individus peuvent supporter. De plus, cette arme peut être extrêmement dangereuse pour l'utilisateur avec les risques constants de retour de flamme. Il n'en reste pas moins que le lance-flamme est l'une des armes les plus mortelles pour l'infanterie qui ose entrer dans son champ d'action.*

Factions : CSNU, rebelles
Catégorie : arme lourde à deux mains
Technologie : arme à énergie
Mode de tir : tir automatique
Seuil de surchauffe : 5
Capacité de tir : 50
Dégâts : 30pts de dégâts par tir, 40 contre les boucliers.
Portée effective : 15 mètres. Il est impossible de toucher des cibles au-delà de cette distance.
Poids : 40kg
Prix : 3000 crédits
Règles spéciales : *Antipersonnelle*. Les flammes persistent sur la cible pendant autant de tours que l'utilisateur a réussi de tirs lors d'une même rafale.



SPARTAN LASER : Probablement l'arme antichar portable la plus puissante qui existe, que ce soit dans l'arsenal humain ou celui de l'Alliance, le Spartan Laser est capable de pulvériser les chars les plus lourdement blindés en une seule décharge. Appelée respectueusement le Galiléen par les connaisseurs, cette arme possède néanmoins des inconvénients comme un temps de chargement long et un nombre de tir limité pour chaque batterie pleinement chargée. Elle reste cependant pas moins l'outil de destruction privilégié des équipes antichar du CSNU.

Factions : CSNU
Catégorie : arme lourde à deux mains
Technologie : arme à énergie
Mode de tir : tir unique
Seuil de surchauffe : 1
Capacité de tir : 5
Dégâts : 300pts de dégâts par tir
Portée effective : 700 mètres
Poids : 19kg
Prix : 7000 crédits
Règles spéciales : *Antichar*



CANON A BARREAUX DE COMBUSTIBLE TYPE 33 : Faite pour détruire rapidement les cibles blindées, cette arme lourde peut faire des ravages contre les chars et autres véhicules ennemis qui ont l'audace de se présenter à elle. Les munitions surchargées qu'elle tire sont capables de ronger tous les matériaux existants, à la seule exception de ceux créés par les forerunners, bien entendu.

Factions : Alliance, hérétiques
Catégorie : arme lourde à deux mains
Mode de tir : tir au coup par coup
Technologie : arme à munitions solides
Calibre : barreaux de combustion de 80mm
Munitions : 5 barreaux par chargeur
Dégâts : 80pts de dégât en direct, 30pts de dégâts en indirect. A ne pas utiliser contre des cibles trop proches.
Poids : 15kg
Prix : 300 anneaux
Accessibilité : libre accès
Règle spéciale de base : *Aire d'effet, Anti-char*, possède de base une lunette grossissante



CANON A DISPERSION DE PLASMA TYPE 33 : Utilisant le même gel incendiaire que pour les canons d'assaut Lekgolo, ce canon-là n'est capable d'effectuer que des tir dispersés qui peuvent toutefois massacrer l'infanterie ennemi avec une simplicité terrifiante. L'impact psychologique que possède cette arme sur le terrain est suffisante pour briser le moral des troupes les plus endurcies.

Factions : Alliance, hérétiques
Catégorie : arme lourde à deux mains
Technologie : arme à énergie
Mode de tir : tir automatique
Résistance : 5
Charge : 50
Dégâts : 30pts de dégâts par tir, 50 contre les boucliers.
Portée effective : 15 mètres. Il est impossible de toucher des cibles se trouvant au-delà de cette distance.
Poids : 30kg
Prix : 300 anneaux
Accessibilité : libre accès
Règles spéciales : *Antipersonnelle*. Les flammes persistent sur la cible pendant autant de tours que l'utilisateur a réussi de tirs lors d'une même rafale.

CANON D'ASSAUT DE LEKGOLO TYPE 33 : *Sans conteste l'arme d'infanterie la plus puissante de tout l'arsenal de l'Alliance, le canon d'assaut Lekgolo est également celle qui peut le mieux s'adapter à la situation. Ce canon utilise un gel incendiaire extrêmement dangereux qui peut être projeté de plusieurs façons possibles, chacune étant conçue pour faire face à un type précis de danger.*

Factions : Alliance, hérétiques
Catégorie : arme lourde à une main
Mode de tir : spécial (voir ci-dessous)
Technologie : arme à énergie
Résistance : 6
Charge : illimité
Poids : 40kg
Prix : 300 anneaux
Accessibilité : exclusif aux lekgolos



TIRER AVEC UN CANON D'ASSAUT DE LEKGOLO :

Le canon d'assaut de type 33 est unique dans le sens où il est capable de délivrer trois types de tir différents qui possèdent chacun des caractéristiques bien précises. Cela en fait une arme très adaptable qui permet aux combattants lekgolos de faire face à presque n'importe quelle type de menace avec une redoutable efficacité.

De ce fait, lorsque le joueur d'un personnage lekgolo tire avec son canon d'assaut, il doit d'abord déclarer quel type de tir il effectue avant de lancer les dè. Les caractéristiques de chaque tir sont précisées ci-dessous :

Tir concentré :

Mode de tir : tir unique
Dégâts : 80pts de dégât en direct, 35pts en indirect
Portée effective : 100 mètres
Règles spéciales : *Antichar, Arme à aire d'Effet.* Fait automatiquement surchauffer l'arme.

Tir continu :

Mode de tir : tir automatique
Dégâts : 20pts de dégât par tir, 30 contre les boucliers
Portée effective : 50 mètres
Règles spéciales : aucune

Tir dispersé :

Mode de tir : tir automatique
Dégâts : 30pts de dégâts par tir, 50 contre les boucliers
Portée effective : le tir porte jusqu'à 5 mètres
Règles spéciales : *Arme à Aire d'Effet, Antipersonnelle.* Peut servir à enflammer une zone, à vos risques et périls...

LANCEUR DE PLASMA AUTO-GUIDÉ TYPE 52 : *Probablement l'une des armes anti-char les plus efficaces de tout l'arsenal de l'Alliance, le lanceur à plasma type 52 est équipé d'un système de reconnaissance de menace lui permettant de verrouiller ses tirs sur les cibles qu'il parvient à identifier. Etre la cible d'une telle arme est souvent synonyme de mort violente, car les projectiles tirés sont des boules de plasma concentré et guidé par le dispositif électronique de l'arme elle-même, laissant très peu de marge de manœuvre pour les esquiver...*

Factions : Alliance, hérétiques
Catégorie : arme lourde à deux mains
Technologie : arme à énergie
Mode de tir : tir automatique
Résistance : 3
Charge : 10
Accessibilité : réservé aux unggoy

Dégâts : 100pts de dégâts en direct, 25pts en indirect.
Portée effective : 100 mètres, 150 mètres pour les cibles verrouillées.
Poids : 15kg
Prix : 450 anneaux

Règles spéciales : *Antichar, Air d'effet.* L'utilisateur peut verrouiller n'importe quelle cible au moyen d'une action diverse. Les tirs effectués durant le même tour suivront alors la cible, donnant un bonus de +20 au test de Capacité de Tir ainsi qu'un malus de -10 à la cible pour les esquiver. En cas de touche directe, le plasma se colle sur la cible et explose deux secondes plus tard de la même façon que les grenades à plasma (voir page 145), mais il peut néanmoins être décollé de la même façon que ces dernières (voir page 97).

3.2.5. Armes fixes

TOURELLE AUTO-MITRAILLEUSE AIE-486H : *Lorsqu'il s'agit de défendre une zone précise contre une marée de soldats ennemis, cette petite merveille est l'instrument idéal. Puissante et disposant d'une bonne cadence de tir, la tourelle 486H cause des ravages parmi les rangs adverses en délivrant une véritable pluie de balles.*

Factions : CSNU, rebelles
Catégorie : arme fixe à deux mains
Technologie : arme à munitions solides
Mode de tir : tir unique
Calibre : 7,62mm
Munitions : 200 balles par cylindre
Dégâts : 30pts de dégâts par tir
Portée effective : 100 mètres
Poids : 73kg
Prix : 4000 crédits
Règles spéciales : aucune



MODULE LANCE-MISSILE SGM-151 : *Le module SGM-151 dispose d'un système d'acquisition de cible bien plus performant que celui équipé sur le lance-missile M19, ce qui lui permet de verrouiller ses missiles en un instant dès qu'il détecte un véhicule ennemi. La puissance de destruction des missiles embarqués*

Factions : CSNU
Catégorie : arme fixe à deux mains
Technologie : arme à munitions solides
Mode de tir : tir au coup par coup
Calibre : roquettes de 76mm
Munitions : 8 roquettes par cylindre
Dégâts : 40pts de dégâts par tir en direct, 20pts en indirect
Portée effective : 300 mètres, 800 mètres pour les tirs verrouillés
Poids : 75kg
Prix : 4500 crédits



Règles spéciales : *Antichar, Air d'effet.* Un tir contre une cible verrouillée réussit automatiquement, mais le conducteur peut tenter un test d'Agilité pour esquiver.

MITRAILLEUSE LOURDE A PLASMA TYPE 52 : *Lorsqu'il s'agit de défendre une zone précise et que des tourelles lourdes ne sont pas disponibles, les troupes de l'Alliance installent généralement des mitrailleuses lourdes qui sont facilement transportables par l'infanterie. Cette arme peut délivrer une véritable pluie de plasma dévastatrice sur ses cibles et ainsi retenir un grand nombre d'ennemis sans aucun autre appui.*

Factions : Alliance, hérétique
Catégorie : arme fixe à deux mains
Mode de tir : tir automatique
Technologie : arme à énergie
Résistance : 10
Charge : 100
Dégâts : 20pts de dégâts par tir, 30pts contre les boucliers
Portée effective : 100 mètres
Poids : 30kg
Prix : 400 anneaux
Accessibilité : libre accès
Règles spéciales : cette arme nécessite deux cellules énergétiques pour être rechargée.



MORTIER A PLASMA TYPE 52 : *Parfois il devient nécessaire de pilonner l'ennemi pour le forcer à prendre une position défensive ou l'obliger à battre en retraite. Et dans l'éventualité où des chars Apparitions ne seraient pas présents sur la zone, il est préférable d'avoir en réserve un mortier à plasma qui, une fois installé au sol, projette dans les airs de lourdes charges de plasma condensé. Lorsque ces munitions retombent sur leurs cibles, c'est pour transformer le terrain en enfer.*

Factions : Alliance, hérétique
Catégorie : arme fixe à deux mains
Technologie : arme à énergie
Mode de tir : tir unique
Résistance : 1
Charge : 20
Dégâts : 100pts de dégâts en direct, 40pts en indirect

Portée effective : de 30 à 1500 mètres
Poids : 30kg
Prix : 400 anneaux
Accessibilité : libre accès
Règles spéciales : *Aire d'effet, Antichar*

3.2.6. Armes de corps à corps

COUTEAU MILITAIRE STANDARD : *Presque tous les soldats du CSNU savent qu'il est toujours bon d'avoir une lame sur soit, que ce soit pour couper un câble, une corde, ou la gorge d'un ennemi. Le couteau de combat standard très résistant peut causer de sérieux dommages s'il est correctement utilisé, son premier avantage étant que c'est une arme parfaitement silencieuse.*

Factions : CSNU, rebelles
Catégorie : arme de corps à corps à une main
Dégâts : multiplie les dégâts des attaques par 2
Poids : 1kg
Prix : 200 crédits, fourni avec son fourreau pouvant être accroché à peu près n'importe où sur soit.
Règles spéciales : *Antipersonnel, Coup puissant*



ÉPÉE DE COMBAT KIG-YAR : *La lame de cette courte épée est faite dans le même cristal que celui des munitions de needler à partir d'un mélange semi-liquide contenu dans la garde. Bien qu'elle soit relativement efficace pour causer de sévères blessures, le cristal peut éventuellement se briser, mais il sera aussitôt reformer à partir du mélange de réserve.*

Factions : Alliance, hérétique
Catégorie : arme de corps à corps à une main
Dégâts : multiplie les dégâts des attaques par 2
Poids : 1kg
Prix : 20 anneaux, fourni avec son fourreau pouvant être accroché à peu près n'importe où sur soit.
Accessibilité : réservée aux kig-yars
Règles spéciales : *Antipersonnel, Coup puissant.* Si la lame est brisée, une nouvelle est recréée par l'arme mais pour cela il faut attendre un round complet.

LAME DE COMBAT : *Les combattants jiralhanaes et sangheilis sont habitués à se battre au corps à corps et sont donc souvent équipés en conséquence avec des lames de combat traditionnelles. Lorsqu'ils sont armés ainsi, ces soldats sont encore plus dangereux qu'ils ne le sont déjà.*

Factions : Alliance, hérétique
Catégorie : arme de corps à corps à une main
Dégâts : multiplie les dégâts des attaques par 2
Poids : 3kg
Prix : 30 anneaux, fourni avec son fourreau pouvant être accroché à peu près n'importe où sur soit.
Accessibilité : réservé aux sangheilis et jiralhanaes
Règles spéciales : *Antipersonnel, Coup puissant.*

ÉPÉE A PLASMA TYPE 2 : *Plus qu'une simple arme de corps à corps, l'épée à plasma est un véritable symbole de l'autorité et de la puissance des guerriers sangheilis. Seuls les plus forts ou les plus hauts gradés sont autorisés à en porter une, ce qui représente donc pour eux une immense fierté. Les ennemis qui voient cette lame aveuglante savent immédiatement qu'il est totalement vain d'espérer survivre à un seul coup de cette arme.*

Factions : Alliance, hérétique

Catégorie : arme de corps à corps à une main.

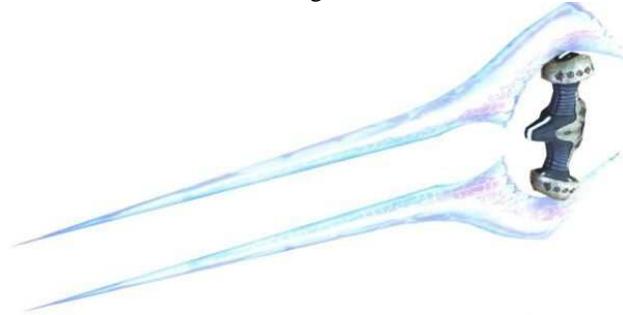
Dégâts : multiplie les dégâts par 3 mais n'autorise pas les attaques lourdes. Les parades ne servent strictement à rien contre cette arme. Tout équipement utilisé pour tenter de stopper la lame de plasma sera détruit automatiquement tant qu'il ne s'agit pas d'une autre épée à plasma, d'un marteau anti-gravité ou d'un bouclier de combat de lekgolo. Un personnage équipé d'une épée à plasma peut découper à peu près tout objet d'une épaisseur de trente centimètres maximum, mais cela peut prendre du temps, parfois.

Poids : 2kg

Prix : 700 anneaux

Accessibilité : réservée aux sangheilis

Règles spéciales : *Antichar, Antipersonnelle.* Si l'utilisateur d'une épée à plasma pare une attaque au corps à corps, sa lame a des chances de causer des dégâts à toute chose qui tentera de le frapper. Ainsi, s'il obtient deux degrés de réussite sur son jet pour parer, un manieur d'épée à plasma cause automatiquement 20pts de dégât si l'attaque était effectuée à main nue. Dans le cas où l'ennemi frappait avec une arme autre qu'une épée à plasma, un marteau anti-gravité ou un bouclier de combat de lekgolo, cette arme est immédiatement détruite.



MARTEAU ANTI-GRAVITÉ TYPE 2 : *Bien que n'étant pas aussi craint et reconnu que l'épée d'énergie des sangheili, le marteau anti-gravité des jiralhanaes est pourtant tout aussi redoutable. Accessible uniquement aux guerriers d'élite et aux chefs de meute, cet instrument de destruction est basé sur une technologie surprenante aux multiples utilisations, mais dont la principale est l'anéantissement pur et simple de l'adversaire.*

Factions : Alliance

Catégorie : arme de corps à corps à deux mains.

Dégâts : multiplie les dégâts par 3. Les parades ne servent strictement à rien contre cette arme. Tout équipement utilisé pour tenter de stopper le marteau sera détruit automatiquement tant qu'il ne s'agit pas d'une épée à plasma, d'un marteau anti-gravité ou d'un bouclier de combat de lekgolo. A chaque touche ratée, l'adversaire doit effectuer un test d'Agilité pour rester debout du fait de l'onde de choc. La capacité anti-gravité de cette arme peut avoir des utilisations très diverses et parfois surprenantes. Utilisez donc votre imagination pour découvrir certaines d'entre elles.

Poids : 20kg

Prix : 700 anneaux

Accessibilité : réservé aux jiralhanaes. Cette arme est inutilisable par les kig-yars et ungoys car ces races n'ont pas la force nécessaire pour la manier correctement.

Règles spéciales : *Antichar, Air d'effet.* Un personnage équipé d'un marteau anti-gravité peut détruire à peu près tout objet de taille moyenne, parfois en insistant un peu.



3.2.7. Armes de jet

DAGUES DE JET : Certains éclaireurs et commandos privilégiant la discrétion ont l'habitude de porter sur eux une réserve de ces petites lames noires faites pour être lancées sur l'adversaire de façon rapide et efficace.

Factions : CSNU, rebelles

Catégorie : arme de jet à une main

Dégâts : 50pts de dégât par jet. Si vous obtenez deux degrés de réussite sur votre jet, vous êtes considéré comme ayant un bonus de +5 en Force pour déterminer les dégâts.

Poids : 1kg pour chaque lot de 3 lames

Prix : 200 crédits, fournies par lot de 3 dans un même fourreau pouvant être accroché à peu près n'importe où sur soit.

Règles spéciales : *Antipersonnel, Coup puissant, Headshot.* Du fait de l'absence d'énergie thermique ou cinétique importante, les dagues de jet ne causent jamais aucun dégât à des cibles dotées de boucliers énergétiques actifs. Si vous essayez d'utiliser ces dagues au corps à corps, vous subissez un malus de -10 en Capacité de Combat. Vous pouvez cependant récupérer les dagues de jets après les avoir lancées si elle vous sont encore accessibles.



DAGUES DE JET ÉNERGÉTIQUES : Certains éclaireurs et commandos privilégiant la discrétion ont l'habitude de porter sur eux une réserve de ces petites lames d'énergie faites pour être lancées sur l'adversaire de façon rapide et efficace. Terriblement efficace contre les boucliers énergétiques, ces dagues sont cependant à usage limité du fait de leur réserve d'énergie non rechargeable.

Factions : Alliance, hérétique

Catégorie : arme de jet à une main

Dégâts : 50pts de dégât par jet. Si la cible touchée par une dague énergétique porte un bouclier énergétique, ce bouclier est immédiatement désactivé mais la cible n'encaisse aucun dégât.

Poids : 1kg pour chaque lot de 3 lames

Prix : 20 anneaux, ces dagues sont fournies par lot de 3 dans un même fourreau pouvant être accroché à peu près n'importe où sur soit.

Accessibilité : réservé aux kig-yars et aux sangheilis

Règles spéciales : *Antipersonnel, Coup puissant, Headshot.* Si vous essayez d'utiliser ces dagues au corps à corps, vous subissez un malus de -10 en Capacité de Combat. Chaque dague de jet énergétique est à usage unique.

GRENADES A MAIN DU CSNU : Bien que la plupart des soldats, au début de leur formation, ne connaissent qu'une seule catégorie de grenade, à savoir la grenade à fragmentation M9, il existe bien d'autres types de grenades à mains développées par le CSNU. Les forces spéciales ont l'habitude de toujours emporter suffisamment d'exemplaire de chaque type afin de pouvoir parer à toute éventualité, car leurs effets sont aussi divers qu'ils sont redoutables.

GRENADE A FRAGMENTATION M9 :

Conçues pour déloger les ennemis retranchés derrière des couverts, ces grenades provoquent des explosions de shrapnels particulièrement dangereuses dans une large zone.

Factions : CSNU, rebelle

Catégorie : arme de jet à une main

Dégâts : 60pts de dégât en direct, 20pts en indirect

Utilisation : une fois activée, la grenade explose deux secondes après le premier choc suffisamment violent.

Poids : 1kg

Prix : 50 crédits

Règles spéciales : *Aire d'effet*



GRENADE INCENDIAIRE M8 : *Le napalm contenu dans ces grenades enflamme une large zone et cause des brûlures sévères aux soldats qui sont pris dans ses flammes. Leur rôle peut être autant offensif que défensif.*

Factions : CSNU, rebelle

Catégorie : arme de jet à une main

Dégâts : 150pts de dégât en direct et 10D10pts en indirect, enflamme une zone de deux mètres de diamètre.

Utilisation : une fois activée, la grenade explose dès le premier choc suffisamment violent.

Poids : 1kg

Prix : 70 crédits

Règles spéciales : *Antipersonnelle, Aire d'effet*

GRENADE FUMIGÈNE M7 : *Capable de dégager une grande quantité d'épaisse fumée pour diminuer la visibilité, cette grenade peut vous éviter de nombreuses blessures ou couvrir votre avance de façon très efficace. La fumée contenue à l'intérieure est colorée afin de pouvoir être également utilisée pour indiquer une cible à l'artillerie ou une zone d'atterrissage pour les transporteurs de troupe.*

Factions : CSNU, rebelle

Catégorie : arme de jet à une main

Dégâts : ne cause aucun dégât, mais rend la visibilité très réduite (malus de -20 en Capacité de Tir) dans un rayon de dix mètres autour de la grenade.

Utilisation : une fois activée, la grenade explose dès le premier choc suffisamment violent.

Poids : 1kg

Prix : 70 crédits

Règles spéciales : aucune

GRENADE SONIQUE M6 : *Le mécanisme contenu dans cet engin est capable de renverser un soldat comme une simple planche de bois. Utilisées principalement pour les entraînements, ces grenades sont également très utiles lorsqu'il s'agit de capturer des officiers ennemis.*

Factions : CSNU

Catégorie : arme de jet à une main

Dégâts : ne cause aucun dégât, mais renverse automatiquement tous les personnages se trouvant dans un rayon de trois mètres autour du point d'impact, sauf s'ils réussissent un test d'Endurance avec un malus de -20.

Utilisation : la grenade détonne cinq secondes après avoir été activée

Poids : 1kg

Prix : 70 crédits

Règles spéciales : aucune

GRENADE AVEUGLANTE M5 : *La substance chimique contenue dans cette grenade produit une lumière très brève mais extrêmement intense qui aveugle tous ceux qui la regardent. Elles sont extrêmement utiles pour rendre un très grand nombre d'ennemis inoffensifs pendant plusieurs secondes.*

Factions : CSNU, rebelle

Catégorie : arme de jet à une main

Dégâts : ne cause aucun dégât, mais aveugle tous les personnages dans un rayon de 30 mètres qui ont la bonne idée de garder les yeux ouvert, et cela pendant deux tours complets. Elle donne automatiquement 5 points de fatigue à tous les personnages étant aveuglés par son explosion.

Utilisation : la grenade détonne cinq secondes après avoir été activée

Poids : 1kg

Prix : 70 crédits

Règles spéciales : aucune

GRENADES A MAIN DE L'ALLIANCE : *Bien que la plupart des soldats, au début de leur formation, ne connaissent qu'une seule catégorie de grenade, à savoir la grenade à fragmentation M9, il existe bien d'autres types de grenades à mains développées par l'Alliance. Les forces spéciales ont l'habitude de toujours emporter suffisamment d'exemplaire de chaque type afin de pouvoir parer à toute éventualité, car leurs effets sont aussi divers qu'ils sont redoutables.*

GRENADE A PLASMA TYPE 1 :

C'est la grenade la plus utilisée par les troupes standards de l'Alliance. Puissante, efficace et disposant d'un système de détection intelligent lui permettant de se coller aux soldats ou véhicules qu'elle touche, son emploi est conseillé dans de nombreuses situations.

Factions : Alliance, hérétiques

Catégorie : arme de jet à une main

Dégâts : 60pts de dégât en direct, 20pts en indirect

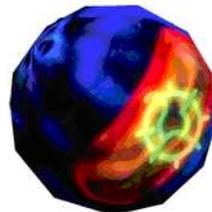
Utilisation : une fois activée, la grenade explose deux secondes après le premier choc suffisamment violent.

Poids : 1kg

Prix : 5 anneaux

Accessibilité : libre accès

Règles spéciales : *Aire d'effet, Antichar.* Cette grenade intelligente se colle sur les cibles qu'elle identifie comme des véhicules, de l'infanterie ou des dispositifs de défense fixes lorsque vous obtenez une touche direct sur ces cibles.



GRENADE INCENDIAIRE TYPE 3 :

Contenant un mélange hautement inflammable au contact de l'air, cette grenade est redoutable contre les cibles organiques ou les boucliers énergétiques. Son explosion recouvre la surface qu'elle percute de flammes pendant une courte période, ce qui peut être utilisé autant pour la défense que pour l'attaque.

Factions : Alliance

Catégorie : arme de jet à une main

Dégâts : 150pts de dégât en direct et 35pts en indirect, enflamme une zone de deux mètres de diamètre.

Utilisation : une fois activée, la grenade explose dès le premier choc suffisamment violent.

Poids : 3kg

Prix : 7 anneaux

Accessibilité : libre accès

Règles spéciales : Antipersonnelle, Aire d'effet



GRENADE A FRAGMENTATION TYPE 2 :

Utilisant le même type de munitions métalliques que les spikers jiralhanaes, ces grenades dispersent une grande quantité de piques dans toutes les directions, ce qui en fait une arme idéale contre les troupes d'infanterie. Les pointes situées à sa surface sont capables de se fixer sur n'importe quelle surface pour augmenter leur efficacité et pouvoir augmenter leur capacité destructrice contre les véhicules.

Factions : Alliance

Catégorie : arme de jet à une main

Dégâts : 60pts de dégât en direct, 20pts en indirect

Utilisation : une fois activée, la grenade se fixe sur la première surface qu'elle agrippe puis explose après deux secondes.

Poids : 2kg

Prix : 7 anneaux

Accessibilité : réservée aux jiralhanaes

Règles spéciales : Antipersonnelle, Aire d'effet



GRENADE SONIQUE TYPE 4 :

Le mécanisme contenu dans cet engin est capable de renverser un soldat comme une simple planche de bois. Utilisées principalement pour les entraînements, ces grenades sont également très utiles lorsqu'il s'agit de capturer des officiers ennemis.

Factions : Alliance, hérétiques

Catégorie : arme de jet à une main

Dégâts : ne cause aucun dégât, mais renverse automatiquement tous les personnages se trouvant dans un rayon de trois mètres autour du point d'impact, sauf s'ils réussissent un test d'Endurance avec un malus de -20.

Utilisation : la grenade détonne cinq secondes après avoir été activée

Poids : 1kg

Prix : 7 anneaux

Accessibilité : libre accès

Règles spéciales : aucune

GRENADE PHOTONIQUE TYPE 5 :

La substance chimique contenue dans cette grenade produit une lumière très brève mais extrêmement intense qui aveugle tous ceux qui la regardent. Elles sont extrêmement utiles pour rendre un très grand nombre d'ennemis inoffensifs pendant plusieurs secondes.

Factions : Alliance, hérétiques

Catégorie : arme de jet à une main

Dégâts : ne cause aucun dégât, mais aveugle tous les personnages dans un rayon de 30 mètres qui ont la bonne idée de garder les yeux ouverts, et cela pendant deux tours complets. Elle donne automatiquement 5 points de fatigue à tous les personnages étant aveuglés par son explosion.

Utilisation : la grenade détonne cinq secondes après avoir été activée

Poids : 1kg

Prix : 7 anneaux

Accessibilité : libre accès

Règles spéciales : aucune

3.2.8. Les munitions du CSNU

Une fois que vous aurez vos armes, il vous faudra continuellement les approvisionner afin de ne pas vous retrouver brusquement sans défense devant l'ennemi. Tout comme les armes, les munitions ont toutes un prix et un poids, mais il est important de noter que lorsqu'une arme est considérée comme un équipement standard pour un personnage, les munitions associées à cette armes le sont également tant qu'elles ne sont pas modifiées. Ci-dessous vous trouverez la liste des munitions employées par le CSNU avec toutes les données nécessaires pour les utiliser :

Type de munition	Arme associée	Poids par chargeur	Prix par chargeur
Chargeur de 5 mm	Pistolet-mitrailleur M7	0,5kg	100 crédits
Chargeur 7,62 mm	Fusil d'assaut MA5, DMR	0,5kg	100 crédits
Boîte de 36 cartouches calibre 8	Fusil à pompe M90	1kg	360 crédits
Chargeur de 9,5 mm	Fusil de combat BR-55	0,5kg	200 crédits
Chargeur de 12,7 mm	Pistolet M6	0,5kg	100 crédits
Cylindre de 12,7 mm	Mitrailleurs lourde catling	4kg	700 crédits
Chargeur de 14,5 mm	Fusil sniper S2AM	1kg	300 crédits
Chargeur de 21mm	Fusil sniper STANCHION	2kg	500 crédits
Cylindre de roquettes de 102 mm	Lance-roquette Jackhammer	3kg	400 crédits
Cylindre de roquette de 75 mm	Module lance-missile	4kg	400 crédits
Batterie ionique S7	Laser Spartan	2kg	1000 crédits
Réservoir de défoliant	Lance-flamme	1kg	300 crédits
Balle-grenade de 40mm	Lance-grenade M319	0.5kg	100 crédits

3.2.9. Les munitions de l'Alliance

Toutes les armes à énergie de l'Alliance se basent sur le plasma. Chacune de ces armes est alimentée par une cellule plasmatique, un objet que vous pouvez assimiler à une petite batterie pour vous faire une idée de sa fonction. Cette cellule est la même pour toutes les armes à énergie de l'Alliance et peut être remplacée par une nouvelle pour permettre à l'arme de continuer à tirer. L'avantage principale est que ce type de munition est adaptée pour alimenter n'importe quelle arme à énergie de l'infanterie de l'Alliance (les armes des véhicules et les pièces d'artilleries emploient des modèles beaucoup plus gros). Seulement ce système possède un inconvénient : une fois une cellule plasmatique insérée dans une arme, il est impossible de l'en sortir avant qu'elle ne soit totalement déchargée car sinon le plasma qu'elle contient risque de devenir instable et donc d'exploser à la figure de l'utilisateur. Nous précisons que même si une arme à énergie quelle qu'elle soit devient un équipement standard pour un personnage, la cellule plasmatique qui l'alimente reste **toujours** un équipement non standard.

En ce qui concerne les armes à munitions solides, il vous faudra les approvisionner elles aussi continuellement afin de ne pas vous retrouver brusquement sans défense devant l'ennemi. Tout comme les armes, les munitions ont toutes un prix et un poids, mais il est important de noter que lorsqu'une arme est considérée comme un équipement standard pour un personnage, les munitions associées à cette armes le sont également tant qu'elles ne sont pas modifiées. Ci-dessous vous trouverez la liste des munitions employées par l'Alliance avec toutes les données nécessaires pour les utiliser :

Type de munition	Arme associée	Poids / chargeur	Prix / chargeur
Cellule plasmatique	Armes à énergies	0,5kg	20 anneaux
Chargeur de cristaux légers	Needler type 32 et 33	0,5kg	10 anneaux
Chargeur de cristaux médiums	Fusil needler type 31	0.5 kg	10 anneaux
Chargeur de cristaux lourd radioactifs	Fusil needler type 30	1 kg	50 anneaux
Chargeur de piques métalliques de 12,5mm	Spiker type 25	0,5kg	10 anneaux
Chargeurs de calibre 9	Mauler type 52	1kg	10 anneaux
Chargeur de munitions radioactives de 9,5mm	Carabine à plasma type 51	0,5kg	20 anneaux
Chargeur de balles-grenades de calibre 7	Sabre-grenade type 25	1kg	20 anneaux
Chargeurs de barreaux de combustible	Canon à barreaux	2kg	40 anneaux

3.2.10. Améliorations d'armes

Avoir une arme, c'est déjà une bonne chose, mais avoir une arme améliorée, c'est encore mieux. C'est pourquoi les différentes factions de Halo disposent de multiples améliorations permettant d'augmenter l'efficacité d'une arme dans un domaine ou dans un autre.

Les améliorations d'armes sont toujours des équipements non standards, quel que soit le corps d'armée auquel appartient votre personnage. Elles possèdent donc tous un prix, et certaines rajoutent parfois un poids à l'arme sur laquelle ils sont équipés selon leur taille. Bien entendu, certaines améliorations ne sont pas adaptées à toutes les armes, et nous préférons nous reposer sur la logique des joueurs et du MJ plutôt que de rajouter d'autres paramètres dans ces règles pour gérer ceci.

BATTERIE SURCHARGÉE : *Un ingénieur Huragok est parvenu à augmenter la charge maximale de la batterie à plasma contenue dans l'arme, la rendant beaucoup plus puissante qu'elle l'était à l'origine.*

Factions : Alliance, hérétiques

Effet : Cette amélioration n'est possible que pour les armes à énergies ne disposant pas de la règle spécial *Arme à aire d'effet*. Une arme automatique possédant cette amélioration cause 5pts de dégât supplémentaire par tir. Toute autre catégorie d'arme cause 10pts de dégât supplémentaire par tir si elle possède cette amélioration.

Prix : 200 anneaux

Poids : aucun

DISPOSITIF D'AUTOMATISATION : *L'humanité a appris à maîtriser la technologie de tourelles automatisées, permettant ainsi de monter des défenses capables de retenir un grand nombre d'ennemis sans mettre en péril la vie d'un seul homme. Ces dispositifs sont tellement perfectionnés qu'ils permettent à un utilisateur de contrôler à distance ces tourelles pour les rendre éventuellement plus efficaces et peuvent arroser leurs cibles avec une grande précision jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucun ennemi ou que l'arme tombe à court de munitions.*

Factions : CSNU, rebelles

Rôle : cette amélioration ne peut être équipée que sur une tourelle auto-mitrailleuse AIE-486H et ne peut plus être séparée de l'arme après avoir été installée. Une tourelle équipée d'un dispositif d'automatisation devient une tourelle automatisée et dispose d'une réserve de trois cylindre de balles pouvant être remplacés manuellement, mais par contre il est alors impossible de faire feu avec cette arme directement. A la place, un automate relié à une caméra miniature avec vision infrarouge et détecteur de mouvements identifie les cibles potentielles dans un champs de vision de 120° devant l'arme et jusqu'à une distance de 150 mètres. Lorsque l'arme automatisée est déployée et que le dispositif d'automatisation est activé, ce dernier surveille la zone devant lui et fera tirer l'arme sur tout véhicule ou cible d'infanterie n'étant pas reconnu comme un allié (les véhicules alliés sont automatiquement reconnus, mais un personnage à pied doit disposer d'un transpondeur pour être identifié comme tel). Une arme automatisée effectue jusqu'à deux rafales par tour et sera considérée comme un combattant à part dans un affrontement, possédant une Initiative de 100 et une Capacité de Tir de 45. Le personnage ayant installé l'arme peut contrôler le dispositif d'automatisation par le biais d'un ordinateur personnel ou d'un holopad avec IA tant qu'il se trouve dans un rayon de 30 mètres. Il peut alors voir à travers la caméra miniature reliée au canon de l'arme et sélectionner les cibles prioritaires. Par défaut, une arme automatisée tirera toujours sur la cible la plus proche.

Prix : 1500 crédits

Poids : 1kg

DISPOSITIF DE TIR FANTÔME : *pouvoir tirer sur ses cibles tout en étant discret est un avantage énorme, surtout pour les éclaireurs ou les agents infiltrés. Ce dispositif rajouté sur le canon d'une arme à plasma possèdent deux effets permettant de dissimuler totalement l'origine d'un tir : d'abord elle atténue le bruit de la décharge énergétique, puis elle modifie le rayonnement optique du plasma relâché par l'arme, le rendant totalement transparent et donc quasi impossible à voir, sauf sur des système de vision thermique.*

Factions : Alliance, hérétiques

Effet : l'utilisateur d'une arme disposant d'un dispositif de tir fantôme ne peut pas être détecté au son de ses tirs ou par le simple passage des tirs de plasma dans l'air. Par contre, ses tirs sont parfaitement visibles sur par les personnages ou les dispositifs de détection utilisant une vision infrarouge, et un ennemi trop proche peut tout de même entendre le bruit du tir s'il réussit un test de Perception.

Prix : 100 anneaux

Poids : 1kg

LASER DE POINTAGE : *le canon de l'arme dispose d'un dispositif de pointeur laser permettant à l'utilisateur de voir plus facilement l'endroit précis où il vise, et donc d'améliorer sa précision jusqu'à une certaine distance. Cependant, ce dispositif a le défaut de pouvoir être repéré facilement par l'ennemi lorsqu'il est actif.*

Factions : CSNU, rebelles

Effet : Cette amélioration donne un bonus de +5 pour les tirs uniques, les salves et les tirs ciblés effectués contre des cibles situées à moins de 50 mètres avec l'arme sur laquelle elle est montée. Le laser peut être activé ou désactivé au moyen d'une action diverse. Par contre, lorsqu'un laser de pointage est activé, les ennemis disposent d'un bonus de +5 pour repérer le porteur de l'arme dans des conditions d'éclairage normales. Dans l'obscurité, le porteur d'un laser de pointage activé est toujours repéré automatiquement.

Prix : 700 crédits

Poids : aucun

LASER DE POINTAGE INFRAROUGE : *contrairement au laser de pointage standard qui émet une lumière rouge facilement repérable par l'utilisateur et les ennemis attentifs, ce dispositif plus évolué envoie un rayon infrarouge impossible à voir sans système de vision adapté. Cela lui donne une meilleure discrétion pour la plupart des ennemis, mais par contre il est facilement repéré par les troupes correctement équipées.*

Factions : CSNU, rebelles

Effet : Comme pour le laser de pointage standard, l'arme donne un bonus de +5 pour les tirs uniques, les salves et les tirs ciblés effectués contre des cibles situées à moins de 50 mètres lorsque l'utilisateur est équipé de jumelles multifonctions en mode infrarouge actif ou si l'arme dispose d'une lunette de visée améliorée avec une vision infrarouge activée (voir plus bas). Le laser peut être activé ou désactivé au moyen d'une action diverse. Par contre, lorsqu'un laser de pointage infrarouge est activé, les ennemis équipés vision infrarouge actif repèrent immédiatement le porteur de l'arme.

Prix : 1400 crédits

Poids : aucun

LAME DE COMBAT : *Le simple ajout d'une lame sur une arme peut grandement augmenter l'efficacité d'un combattant au corps à corps.*

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Effet : Une arme de poing ou une arme standard de n'importe quel type peut obtenir cette amélioration qui lui donne la règle universelle *lame de combat* et peut donc être utilisée comme arme de corps à corps dans un combat sans aucune pénalité.

Prix : 500 crédits/ 50 anneaux

Poids : 1kg pour une arme de poing, 2kg pour toute autre catégorie d'arme

LUNETTE DE VISÉE KF1 : *cette lunette de visée est le modèle le plus simple qui existe : un oculaire et un objectif disposés sur les extrémités d'un tube fermé en inox. Ce système d'optique ancestrale mais efficace possède le grand avantage d'être fiable et résistant par rapport aux procédés numériques qui peuvent présenter des défaillances.*

Factions : CSNU, rebelles

Effet : l'utilisateur peut à tout moment viser sa cible à travers l'objectif de cette lunette pour avoir une meilleure vision de son objectif grâce à un grossissement dont la valeur maximale dépend du type d'arme concerné. Selon la distance de la cible et le type de tir que l'utilisateur souhaite effectuer, le MJ peut lui accorder un bonus en CT pour représenter la meilleure précision dont il bénéficie.

Prix : 500 crédits. Pour 500 crédits supplémentaires, la lunette permet un grossissement jusqu'à X5

Poids : +1kg

LUNETTE DE VISÉE KF2 : *contrairement à la lunette de visée KF1 qui se base sur les phénomènes physiques de l'optique, la lunette KF2 est entièrement numérique et envoie les images qu'elle capte directement vers un système d'affichage choisi par l'utilisateur. Cela donne l'avantage de prendre nettement moins de place et d'offrir une plus grande liberté d'utilisation de l'arme sur laquelle ce dispositif est monté. Cette technologie est rencontrée également sur les armes des tireurs d'élite de l'Alliance privilégiant le combat à longue distance.*

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Effet : la lunette KF2 offre les mêmes avantages que le modèle KF1 à partir du moment où elle peut se connecter à un système d'affichage vidéo porté par l'utilisateur (écran d'ordinateur personnel, visière tactique, holopad, etc...). Cette technologie permet de voir où pointe l'arme à tout moment, et donc de diminuer le malus en CT imposé par un *tir en aveugle*. Par contre, elle est assez sensible aux ondes électro-magnétiques et les zones à trop grande résonance magnétique, ce qui peut la rendre assez capricieuse.

Prix : 1000 crédits/ 100 anneaux. Pour 500 crédits/ 50 anneaux supplémentaires, la lunette permet un grossissement jusqu'à X5.

Poids : aucun

LUNETTE DE VISÉE KF3 : ce modèle est la simple association de la lunette optique du KF1 et de la technologie numérique du KF2 montés l'un à côté de l'autre. Cela permet à l'utilisateur d'avoir un système de secours lorsque la technologie numérique vient à se rebeller contre lui.

Factions : CSNU, rebelles

Effet : la lunette de visée KF3 est considérée comme l'addition d'un modèle KF1 et d'un KF2. Vous disposez donc de ces deux améliorations en même temps.

Prix : 1300 crédits. Pour 500 crédits supplémentaires, la lunette permet un grossissement jusqu'à X5.

Poids : +1kg

MODE DE VISION SPECIAL : il s'agit d'un dispositif pouvant être équipé sur tout système d'affichage vidéo afin de modifier la vision du terrain observé à travers ce système pour avantager l'utilisateur d'une manière ou d'une autre.

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Effet : Cette amélioration peut être montée sur une lunette de visée numérique KF2, KF3, une visière tactique ou des jumelles. Elle permet à l'utilisateur d'activer et de désactiver à volonté un mode de vision choisi parmi les 5 suivants : **zoom**, **infrarouge**, **nocturne**, **détecteur de mouvement**, et **VISR**. Il est possible de monter plusieurs modes de visions spéciaux pour un même système d'affichage. Les effets sont différents selon le mode choisi, ainsi que le prix pour installer chaque mode qui est ici donné entre parenthèse :

Zoom (300 crédits/30 anneaux) : il s'agit d'un simple procédé de grossissement d'une image numérique afin de donner une meilleure vision d'éléments de petite taille ou très éloignés. Cela peut donc vous permettre d'annuler certains malus dus à une trop grande distance.

Infrarouge (700 crédits/70 anneaux) : ce mode permet de détecter immédiatement toutes les formes de vie au sang chaud ne disposant pas de combinaisons thermo-isolante, quelles que soient les conditions de visibilité. Il peut également servir à repérer les lasers infrarouges et les sources de chaleur de tout genre.

Nocturne (500 crédits/50 anneaux) : ce mode annule tout malus dû à l'obscurité. Par contre s'il est utilisé dans les conditions d'éclairage normales, l'utilisateur est aveuglé pendant deux tours complets et gagne 5pts de fatigue comme s'il avait regardé l'explosion d'une grenade aveuglante.

Détecteur de mouvement (500 crédits/50 anneaux) : ce mode permet de repérer immédiatement tout objet suffisamment gros qui vient à se déplacer dans votre champ de vision, et cela quelles que soient les conditions de visibilité. Par contre, vous ne voyez que la position de l'objet et sa taille approximative, rien d'autre.

V.I.S.R. (1000 crédits/100 anneaux) : nommé VISR pour Visual Intelligence System Reconnaissance, ce mode permet de repérer immédiatement tous les ennemis, alliés et objets importants se trouvant à 50 mètres ou moins de l'utilisateur, et cela dans la limite offerte par la base de donnée servant à la reconnaissance d'objet. Les objets inconnus ou les ennemis dissimulés derrière le décor ne seront donc pas reconnus par ce système. Le mode VISR donne également l'effet d'une vision nocturne (voir ci-dessus).

Poids : aucun, quel que soit le mode de vision installé

MUNITIONS EXPLOSIVES : Ces balles renferment une mince quantité de matière explosive qui provoque des dégâts terrifiants à leurs cibles. De plus, il n'est pas nécessaire de toucher l'adversaire directement pour lui causer des dégâts..

Factions : CSNU, rebelles

Effet : L'usage de ces munitions donne à l'arme employée la règle *Aire d'effet*. Les dégâts causés par une touche directe sont équivalents aux dégâts causés habituellement par l'arme lorsqu'elle n'est pas équipée de munition spéciale, sauf qu'ils affectent toutes les parties du corps de la cible. Les dégâts causés par une touche indirecte sont égaux à cette même valeur de dégât divisée par 2 (3 pour un sniper ou un fusil à pompe) et arrondie à l'entier inférieur. Lorsque vous achetez des munitions explosives, précisez pour quelle arme elles sont désignées car elle ne pourront être utilisées que par un seul type d'arme.

Prix : prix de base des munitions multiplié par 2

Poids : poids normal des munitions de base

MUNITIONS INCENDIAIRES : En plus des dégâts habituels, ces balles au phosphore causent des brûlures terribles aux cibles qu'elles touchent. Elles libèrent leur substance dès l'impact afin de la disperser au maximum pour une plus grande efficacité, ce qui les rend très dangereuses contre les cibles peu protégées.

Factions : CSNU, rebelles

Effet : L'usage de ces munitions donne à l'arme employée la règle *Antipersonnelle*. Lorsque vous achetez des munitions incendiaires, précisez pour quelle arme elles sont désignées car elle ne pourront être utilisées que par un seul type d'arme.

Prix : prix de base des munitions multiplié par 2

Poids : poids normal des munitions de base

MUNITIONS ULTRA-PERFORANTES : Fabriquées dans un alliage de tungstène, ces munitions sont capables de perforer la plupart des blindages standard des armées du CSNU et de l'Alliance. Les dégâts qu'elles sont capables de faire peuvent immobiliser un char ou atteindre un soldat derrière une plaque de blindage.

Factions : CSNU, rebelles

Effet : L'usage de ces munitions donne à l'arme employée les règles *Antichar* et *Coup puissant*. Cette munition peut traverser presque tous les obstacles sans modifier les dégâts de l'arme. Seuls les blindages lourds ainsi que les boucliers portés par les Mgalekgolos sont capable de stopper ce genre de munition. Lorsque vous achetez des munitions ultra-perforantes, précisez pour quelle arme elles sont désignées car elle ne pourront être utilisée que par un seul type d'arme.

Prix : prix de base des munitions multiplié par 3

Poids : poids normal des munitions de base

SÉLECTEUR DE TIR : une modification interne du mécanisme permet d'augmenter les possibilités de tir d'une arme et lui permettre de lâcher ses projectiles d'une façon pour laquelle elle n'était désignée au départ.

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Effet : L'arme peut utiliser les règles de tirs d'une autre catégorie en plus de sa catégorie d'origine. Par exemple, un fusil d'assaut MA5B peut être à la fois une arme automatique et une arme de tir au coup par coup. Vous passez d'un mode à l'autre en manipulant le sélecteur de tir, ce qui est considéré comme une action diverse.

Prix : 1000 crédits/ 100 anneaux

Poids : aucun

SILENCIEUX : pouvoir tirer sur ses cibles tout en étant discret est un avantage énorme, surtout pour les éclaireurs ou les agents infiltrés. Ce dispositif rajouté sur le canon d'une arme à feu étouffe presque complètement le son des coups de feu, rendant le tireur extrêmement silencieux sur le terrain.

Factions : CSNU, rebelles

Effet : l'utilisateur d'une arme disposant d'un silencieux ne peut pas être détecté au son de ses tirs, à moins qu'il ne se trouve qu'à quelques mètres d'un autre personnage susceptible de le repérer. Il est important de noter que chaque arme à feu possède son propre modèle de silencieux, et qu'il est donc impossible de démonter le silencieux d'un fusil S2AM, par exemple, pour l'équiper sur un pistolet M6C. A chaque fois que vous achetez un silencieux, précisez pour quelle arme il doit être désigné.

Prix : 1000 crédits

Poids : +1kg

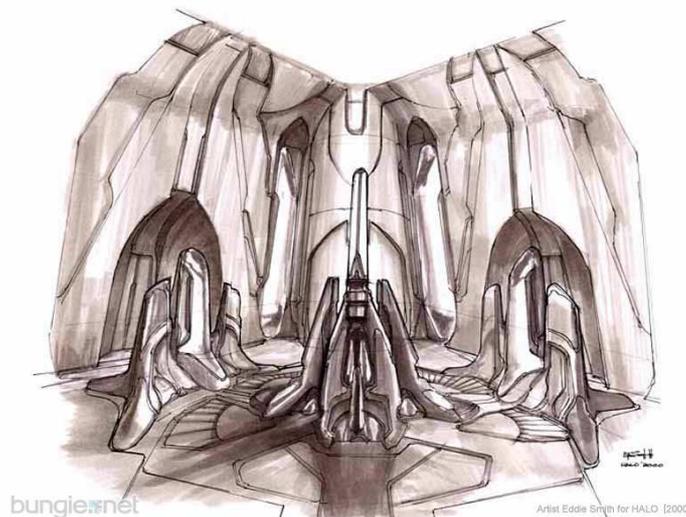
SYSTÈME DE REFROIDISSEMENT INTERNE : Par un système d'échappement miniaturisé, une partie de la chaleur dégagée par la batterie d'alimentation de l'arme et évacuée dans l'air, ce qui lui permet de tirer plus longtemps avant d'atteindre son seuil de surcharge.

Factions : Alliance, hérétiques

Effet : Cette amélioration n'est possible que pour les armes à énergie. La résistance de base de l'arme est augmentée de 2. Il est impossible de cumuler plusieurs fois cette amélioration.

Prix : 200 anneaux

Poids : aucun



3.3 ARMURERIE

« Ecoute, mon p'tit gars : mon escouade et moi allons partir dans moins d'une heure en mission d'exploration dans les plaines du Nord et ce fichu blizzard ne se lèvera pas avant demain matin. Alors soit tu me donnes ces foutus combinaisons polaires, soit aucun de mes gars ne rentrera à la base en vie. »

— sergent Evan McKnight durant les guerres de Britannia

Dans cette section, nous traitons de tout ce qui servira à habiller et protéger votre personnage durant ces aventures. Selon la situation et selon votre objectif de l'instant, certaines tenues seront plus adaptées que d'autres, mais comme vous aurez rarement l'occasion de vous changer au beau milieu d'une bataille, il vaut mieux bien choisir avant de partir en mission. Lisez donc attentivement les différents éléments qui vous sont proposés ci-dessous et familiarisez-vous avec, car nul doute que vos ennemis les utiliseront autant que vous.

3.3.1. Vêtements

Lorsque vous n'êtes pas en mission, il faut quand même bien porter quelque chose. Les vêtements sont là pour vous permettre de ne pas vous balader en armure lourde alors que vous êtes en permission dans une ville bien tranquille. Sachez également que la façon dont vous êtes habillé aura une influence sur la considération qu'auront les civils envers vous : certains sont anti-militaires tandis que d'autres seront ravis de vous aider.

VÊTEMENTS CIVILS : *que ce soit pour passer inaperçu parmi les citoyens du CSNU lors d'une mission secrète ou pour éviter d'être embêté par les indépendantistes et les rebelles durant vos permissions, vous pourrez avoir besoin de vous procurer des vêtements civils pour avoir moins l'air d'un militaire.*

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Rôle : les vêtements civils peuvent être de natures très diverses, leur apparence étant entièrement laissée à l'imagination du joueur qui les possède ou qui les achète. Ils sont classés en trois catégories d'après leur qualité et la classe sociale qu'ils sont sensés représenter.

Prix : 500 crédits/ 50 anneaux (classe pauvre), 2000 crédits/ 200 anneaux (classe moyenne), 10.000 crédits/ 1000 anneaux (classe aisée)

Poids : aucun

UNIFORME MILITAIRE : *lorsque vous n'êtes pas en mission et que vous n'avez plus besoin de porter une armure de combat, vous pouvez porter votre uniforme afin que tous les autres soldats que vous rencontrez puissent vous identifier. Cela peut vous permettre d'obtenir l'aide de forces alliés ou d'autres organisations, mais cela peut également vous attirer des ennuis si des forces ennemies sont présentes.*

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Rôle : l'apparence d'un uniforme dépend du personnage auquel il appartient et peut varier également en fonction de la planète d'où est originaire votre unité. Il porte toujours l'insigne représentant le grade de son propriétaire, ainsi que l'emblème de son corps d'armée avec le nom de son unité.

Prix : aucun

Poids : aucun

TENUE DE CÉRÉMONIE : *portées uniquement de façon exceptionnelle lors des événements importants tels que les défilés militaires, les enterrements de compagnons ou l'arrivée d'un très haut gradé sur le théâtre des opérations, ces tenues donnent une grande allure aux soldats qui les portent, et ont tendance à galvaniser les troupes de grades inférieurs.*

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Effet : le porteur d'une tenue de cérémonie possède un bonus automatique de +10 en Commandement pour toute interaction avec des personnages alliés ayant une ligne de vue sur lui. Tout personnage de votre faction ayant une ligne de vue sur le porteur d'une tenue de cérémonie bénéficie d'un bonus en Force Mentale égale à la valeur de Commandement du porteur divisée par 2. Mais attention : si le porteur d'une tenue de cérémonie vient à mourir ou à être mis hors de combat, ce bonus en FM se transforme en malus de même amplitude. Dans le cas où plusieurs porteurs d'une tenue de cérémonie sont en vue, prenez uniquement en compte le bonus/malus fourni par le personnage le plus haut gradé.

Prix : aucun, mais nécessite d'avoir atteint une étape de spécialisation dans votre plan de carrière

Poids : aucun

GILET PAR-BALLE : *utilisé principalement par les agents infiltrés et les agents de sécurités souhaitant garder une apparence de civil, le gilet par-balle standard du CSNU est aussi discret que léger tout en restant efficace. Son principal défaut est de ne pas pouvoir protéger la tête et les membres de son porteur, mais au moins il permet d'avoir une protection acceptable sans être trop visible, même pour les observateurs attentifs.*

Factions : CSNU, rebelles

Effet : un gilet par-balle se porte par-dessus ou par-dessous les vêtements et apporte 50pts d'armure au torse du porteur. Cette protection ne peut en aucun cas être portée en même temps qu'une armure, qu'il s'agisse d'une armure légère, moyenne ou lourde. Un gilet par-balle peut également être porté par-dessus une combinaison, mais pas par-dessous. Lorsqu'il est porté sous un vêtement, un gilet par-balle est presque impossible à voir.

Prix : 500 crédits

Poids : 5kg

KEVLAR : *beaucoup plus pratiques que le gilet par-balle, les plaques de protection en kevlar sont plus résistantes et plus faciles à porter, mais nettement moins discrets. Elles sont conçues pour pouvoir être portées sous les plus épaisses armures afin d'apporter une protection supplémentaire aux combattants craignant de devoir encaisser une trop grande puissance de feu. Le seul défaut de ce matériel est le poids beaucoup plus conséquent qu'il apporte.*

Factions : CSNU, rebelles

Effet : il existe trois modèles de kevlar : léger, moyen et lourd. Tous trois peuvent être portés par-dessous ou par-dessus un vêtement ou une armure de n'importe quel type. Un kevlar léger apporte 30 points d'armure au torse du porteur, un kevlar moyen en apporte 50, et un kevlar lourd 75. Selon le modèle choisi, cette protection sera plus ou moins discrète si elle est portée sous un vêtement.

Prix : 1000 (léger), 2000 (moyen), 3000 (lourd)

Poids : 5kg (léger), 7kg (moyen), 10kg (lourd)

BOTTES MAGNÉTIQUES : *indispensable pour les troupes évoluant dans l'espace, ces bottes dispose d'électro-aimants capable de fixer leur porteur sur n'importe quelle surface métallique. Cela permet de s'accrocher solidement à la coque d'un vaisseau, d'une station spatiale ou d'un véhicule lourd, un avantage essentiel pour les troupes d'abordage et de défense des forces navales.*

Factions : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Effet : Un soldat équipé de bottes magnétiques peut les utiliser pour s'accrocher à n'importe quelle surface métallique et y marcher librement tant que la gravité (ou l'absence de gravité) le permet. De plus, des bottes magnétiques donnent un bonus de +10 en Agilité pour aborder n'importe quel véhicule étant en déplacement. Cependant, elles sont nettement plus épaisses que des bottes normales et sont aisément reconnaissables, ce qui peut être un handicap durant des missions d'infiltration.

Prix : 1000 crédits/ 100 anneaux

Poids : 1kg

SEMELLES MAGNÉTIQUES : *la miniaturisation du système d'électro-aimantation a permis la création de semelles spéciales ayant le même effet que les bottes magnétiques standards. Idéales pour les opérations discrètes, ces semelles sont très souvent employées par les agents envoyés en missions d'enquête, mais aussi par les membres fortunés des forces navales qui trouvent les bottes magnétiques trop lourdes et encombrantes.*

Factions : CSNU

Effet : Un personnage équipé de semelles magnétiques peut les utiliser pour s'accrocher à n'importe quelle surface métallique et y marcher librement tant que la gravité (ou l'absence de gravité) le permet. De plus, des semelles magnétiques donnent un bonus de +10 en Agilité pour aborder n'importe quel véhicule étant en déplacement. Elles remplacent les semelles des chaussures ou bottes portées par le personnage et sont donc très discrètes.

Prix : 2500 crédits

Poids : aucun

3.3.2. Combinaisons

Les combinaisons ne sont pas des armures à proprement dit, mais ce ne sont pas des vêtements non plus. Elles se situent entre les deux, et possèdent des règles bien à elles : une combinaison se porte par-dessus des vêtements ou en-dessous d'une armure et recouvre la quasi intégralité du corps de son porteur. En temps normal, il est impossible de porter deux combinaisons en même temps, cependant le port d'une armures de classe II ou IV permet l'ajout d'une deuxième combinaisons qui sera alors intégrée à l'armure. Toutes les factions disposent des quatre types de combinaisons présentées ci-dessous :

COMBINAISON ANTI-CHOC : *certaines troupes sont souvent confrontées à des situations assez risquée d'un point de vue physique. Cela peut être des chocs dû à un atterrissage forcé, un abordage de navettes spatiale ou le très redouté largage de nacelle de débarquement individuelle. Afin de protéger ces troupes des collisions les plus violents, les techniciens militaires ont conçu cette combinaison anti-choc basée sur une technologie de gel hydrostatique qui absorbe une partie des dégâts pouvant survenir dans ce genre de situations.*

Rôle : un personnage portant une combinaison anti-choc ne reçoit jamais plus de la moitié des dégâts dû aux chocs physiques, ce qui inclue les chutes depuis des hauteurs, mais aussi les attaques au corps à corps n'utilisant pas d'armes tranchantes.

Prix : 5000 crédits

Poids : 1kg

COMBINAISON NBC : *En dehors des dangers physiques auxquels sont régulièrement exposés les soldats, il existe des menaces invisibles mais néanmoins mortelles qui ne doivent pas être négligées sur le terrain. Il s'agit principalement des menaces infectieuses telles que les virus et bactéries ainsi que les produits chimiques, mais aussi la radioactivité que l'on peut rencontrer dans certains environnements et objets particuliers. Il ne faut pas non plus oublier le syndrome de Borrel qui tend à toucher les humains ayant des contacts importants et/ou prolongés avec le plasma alimentant la plupart des armes et équipements de l'Alliance. Le seul moyen d'être à coup sûr protégé de toutes ces menaces est de porter une combinaison adaptées pour stopper ces diverses menaces provenant de l'extérieures et purifier le corps en cas d'infection.*

Faction : CSNU, rebelles, Alliance, hérétiques

Effet : cette combinaison protège des infections bactériennes ou virales et permet au porteur de survivre pendant un temps limité au contact d'une forte radioactivité. Sa couche interne est constituée d'un réseau d'un produit médical permettant de désinfecter instantanément jusqu'à cinq blessures avant de perdre son effet protecteur, mais il est possible de recharger la combinaison en utilisant l'intégralité d'un kit de désinfection. De par sa fonction, elle remplit également le rôle de combinaison étanche et possède donc les mêmes effets mais, de la même manière qu'une combinaison étanche, une combinaison NBC doit être combinée à un casque intégral ainsi qu'à un respirateur pour être pleinement efficace.

Poids : 1 kg

Prix : 3500 crédits/ 250 anneaux

COMBINAISON ÉTANCHE : *les combats d'infanterie ne se limitent pas seulement à la surface des planètes, mais également aux vaisseaux et stations spatiales. Les opérations d'abordage sont souvent employées dans les opérations délicates lorsqu'il s'agit de saboter ou capturer un bâtiment ennemi. Mais pour évoluer dans l'espace, il est absolument nécessaire de porter une tenue étanche qui les protège du vide stellaire.*

Rôle : un personnage portant une tenue étanche peut aller dans l'espace sans risquer d'être tué par la décompression du moment qu'il porte également un casque complet pour englober sa tête. Notez qu'il devra également disposer d'un respirateur afin de ne pas mourir d'asphyxie.

Prix : 1000 crédits

Poids : 1kg



COMBINAISON THERMO-ISOLANTE : de nombreuses troupes utilisent des capteurs thermiques ou des visions infrarouges afin de repérer leurs ennemis plus facilement, mais cette technique est totalement inefficace contre les individus équipés d'une combinaison thermo-isolante. En effet, non seulement elle protège son utilisateur des températures extrêmes grâce à des régulateurs thermiques, mais elle limite le dégagement de chaleur vers l'extérieur.

Rôle : un porteur de combinaison thermo-isolante est insensible aux variations de températures extérieure tant qu'elles se situent dans une fourchette entre -100 et +100 °C. De plus, le porteur est invisible aux visions infrarouges et les capteurs thermiques ne le détectent jamais.

Prix : 3000 crédits

Poids : 1kg

COMBINAISON ANTI-I.E.M. : les troupes de spécialistes emploient énormément de matériel électronique sur le terrain pour augmenter leur efficacité, seulement ces appareils sont extrêmement sensibles aux impulsions électro-magnétiques et aux champs de résonance qui ont tendance à faire griller les circuits électriques. C'est pourquoi chaque faction a fait développé une technologie anti-EMP qui protège ses soldats de ces dangers trop souvent ignorés. Malheureusement, ce système étant beaucoup trop coûteux à produire, il est devenu un équipement de luxe accordé uniquement aux meilleurs combattants.

Rôle : lorsqu'un personnage porte une combinaison anti-IEM, tous les objets de son inventaire sont entièrement protégés contre les ondes électro-magnétiques. Un personnage ne peut pas porter une combinaison thermo-isolante et une combinaison anti-IEM en même temps, mais il existe certaines armures qui parviennent à réunir ces deux technologies.

Prix : 5000 crédits

Poids : 1kg

3.3.3. Améliorations des armures

Toutes les armures peuvent être améliorées afin d'augmenter les capacités de leur porteur dans un large éventail de domaines. Cependant, toutes les améliorations ne peuvent pas être équipées sur n'importe quelle type d'armure. Tout d'abord, bien sûr, certaines améliorations sont exclusives à une faction particulière, mais en plus de cela, d'autres accessoires (principalement informatiques) nécessitent un système de gestion électronique que seules les armures de classe II et IV possèdent, ce qui explique le coût plus élevé de ces deux classes d'armure.

Chaque type d'amélioration doit être équipés sur une partie précise de l'armure, comme l'indiquent les tableaux des pages suivantes. La plupart de ces améliorations consistent simplement à installer un équipement décrit dans la section 3.1 de ce livre de règle, auquel cas il vous suffit de lire la description de ces mêmes équipement pour en connaître les effets. Mais d'autres améliorations sont plus complexes et offrent un avantage particulier que nous précisons ci-dessous.

Armure de cérémonie : l'armure entière est décorée par des gravures et des symboles honorifiques illustrant les exploits du porteur, montrant à tous qu'il s'agit d'un puissant guerrier digne de respect. Le porteur de cette armure dispose d'un bonus de +10 en Commandement pour toute interaction avec des personnages alliés ayant une ligne de vue sur lui. Tout personnage de la même faction ayant en vue le porteur d'une telle armure bénéficie d'un bonus en Force Mentale égale à la valeur de Commandement du porteur divisé par 2. Mais attention : si le porteur d'une armure de cérémonie vient à mourir ou à être mis hors de combat, ce bonus en FM se transforme en malus de même valeur. Dans le cas où plusieurs porteurs d'une armure de cérémonie sont en vue, prenez uniquement le bonus/ malus fourni par le personnage de plus haut grade.

Casque intégral : cette amélioration modifie le casque actuellement possédé par le personnage afin qu'il recouvre l'intégralité du visage de ce dernier et puisse ainsi compléter une combinaison étanche ou NBC. Le port d'un tel casque empêche également tout ennemi de cibler la zone exposée de la tête pour ignorer la protection du casque. On considère cependant que lorsque le casque n'a plus aucun point d'armure, il n'est plus étanche et perd donc son rôle de complément pour les combinaisons pré-citées. Il est cependant possible de récupérer cette capacité en réparant le casque.

Exosquelette limité : Cette armure est équipée d'un système d'exosquelette permettant d'augmenter légèrement les capacités de l'utilisateur pour lui donner un avantage sur ses adversaires. Il n'est pas aussi performant et puissant que celui incorporé aux armures MJOLNIR des spartans-II, mais au moins il ne nécessite pas de connexion neuronale directe que seuls ces super-soldats peuvent utiliser sans se briser les os sous la force de leur exosquelette. Le porteur d'une armure possédant cette règle dispose d'un bonus permanent de +10 en Endurance et en Force. Malheureusement, ce dispositif repose sur un très grand nombre de pièces électroniques qui, si elles viennent à être désactivées, bloquent complètement les articulations de l'utilisateur. Celui-ci est alors totalement immobilisé et ne peut même pas s'extirper de son armure par lui-même.

Injecteur médical semi-automatique : ce dispositif équipé sur l'avant-bras des médecins de combat permet d'apporter des soins aux blessés même dans les pires situations avec une précision chirurgicale. Le porteur d'un injecteur médical semi-automatique peut utiliser une poche de transfusion sanguine pour soigner un personnage autre que lui-même pendant un combat, mais cela nécessite deux tours complets durant lesquels son patient et lui ne peuvent absolument pas se déplacer. Le patient peut cependant effectuer des actions diverses et des actions d'attaque à distance tant qu'elles ne l'obligent pas à trop bouger. De plus, cet équipement offre un bonus de +10 sur tous les tests de Médecine effectué par l'utilisateur.

Outils de mécaniciens semi-automatique : l'équivalent mécanique de l'injecteur médical, ce dispositif offre à l'utilisateur un ensemble de petits servo-bras pouvant prendre la forme de multiples outils afin de réparer et entretenir à peu près n'importe quel objet, même les plus complexes. L'utilisateur de cet objet peut donc effectuer des réparations pendant un combat, que ce soit pour un objet, un véhicule ou même une armure mais il ne peut pas réparer sa propre armure avec cet objet et pendant la réparation qui prend un temps laissé au choix du MJ, l'utilisateur ne peut rien absolument rien faire d'autre. En plus de cela, cet équipement offre un bonus de +10 sur tous les tests de réparation effectués par l'utilisateur.

Revêtement à dispersion d'énergie : les plaques de protection de cette armure disposent d'un revêtement réfractaire qui disperse l'impact des armes énergétiques de façon limitée, mais augmente la vulnérabilité face aux armes balistiques. Lorsque le porteur de cette armure est touché par une arme à énergie, les dégâts qu'il subit sont réduits d'un quart arrondi à l'entier inférieur. Par contre, s'il est touché par une arme à munitions solides ne disposant pas de la règle *Air d'Effet* (fusils à pompe exceptés), il subit automatiquement 5pts de dégât supplémentaire par touche réussie tant que ces dégâts sont absorbés par l'armure. Cette amélioration est incompatible avec un renforcement anti-balistique.

Pièce d'armure concernée	Amélioration de l'Alliance et des hérétiques	Prix (anneaux)	Particularités
Plastron	Accroche magnétique dorsale	250	1 maximum
	Bouclier énergétique corporel	NA	sangheilis et jiralhanaes uniquement
	Camouflage optique	NA	—
	Harnais de sécurité	70	—
	Radio longue portée	70	—
	Réacteurs dorsaux	500	—
	Réservoir de méthane	NA	unggoy uniquement
	Transpondeur	300	armure classe II ou IV uniquement
Brassard	Capteur de mouvement	100	—
	Commande à distance intégrée	30	—
	Gantelet énergétique	NA	kig-yars uniquement
	Garrot énergétique	100	—
	Holopad intégré	1000	armure classe II ou IV uniquement
	Ordinateur intégré	150	armure classe II ou IV uniquement
	Scanner	250	armure classe II ou IV uniquement
Casque	Casque intégral	70	—
	Caméra miniature	150	armure classe II ou IV uniquement
	Mode de vision spécial	voir page 150	armure classe II ou IV uniquement
	Respirateur	70	—
	Torche électrique	10	—
	Visière tactique	150	armure classe II ou IV uniquement
Jambières	Accroche magnétique mineure	150	1 maximum par jambière
	Bottes magnétiques	100	—
Toute l'armure	Armure de cérémonie	NA	sangheili, jiralhanaes et lekgolos uniquement,
	Batterie de suralimentation	10	—
	Combinaison intégrée	voir page 154	armure classe II ou IV uniquement
	Renforcement anti-balistique	300	—
	Revêtement à dispersion d'énergie	400	—

Renforcement anti-balistique : Cette armure a été conçue pour lutter contre les armes à projectiles solides et possède de ce fait un revêtement métallique plus résistant. Néanmoins, cela rend l'armure plus vulnérable aux armes à énergie du fait de ce matériau plus conducteur. Lorsque le porteur de cette armure est touché par une arme à munitions solides, les dégâts qu'il subi sont réduit d'un quart arrondi à l'entier inférieur. Par contre, s'il est touché par une arme à énergie ne disposant pas de la règle *Air d'Effet*, il subit automatiquement 5pts de dégât supplémentaire par touche réussie tant que ces dégâts sont absorbés par l'armure. Cette amélioration est incompatible avec un revêtement à dispersion d'énergie.

Pièce d'armure concernée	Amélioration du CSNU et des rebelles	Prix (crédits)	Particularités
Plastron	Accroche magnétique dorsale	2500	1 maximum
	Cape de camouflage	100	—
	Radio longue portée	700	—
	Harnais de sécurité	700	—
	Holster	500	2 maximum par plastron
Brassard	Capteur de mouvement	1000	—
	Commande à distance intégrée	300	—
	Holopad intégré	7000	armure classe II ou IV uniquement
	Injecteur médical semi-automatique	3000	médecins de combat uniquement, armure classe II ou IV uniquement
	Ordinateur intégré	1000	armure classe II ou IV uniquement
	Outils de mécaniciens semi-automatiques	3000	soldats du Génie uniquement, armure classe II ou IV uniquement
	Scanner	2500	armure classe II ou IV uniquement
Casque	Casque intégral	700	—
	Caméra miniature	1500	armure classe II ou IV uniquement
	Mode de vision spécial	voir page 150	armure classe II ou IV uniquement
	Respirateur	700	—
	Torche électrique	100	—
	Visière tactique	1500	armure classe II ou IV uniquement
Jambières	Accroche magnétique mineure	1500	1 maximum par jambière
	Bottes magnétiques	1000	—
	Holster	500	1 maximum par jambière
	Semelles magnétiques	2500	armure classe II ou IV uniquement
Toute l'armure	Combinaison intégrée	voir page 154	armure classe II ou IV uniquement
	Exosquelette limité	5000	armure classe II ou IV uniquement
	Renforcement anti-balistique	4000	—
	Revêtement à dispersion d'énergie	3000	—



3.4 LES VÉHICULES DU CSNU

« J'ai vu la guerre sous toute ses formes : j'ai assisté à des vitrifications de dizaines de systèmes par les vaisseaux covenant, à la folie qui s'empare des hommes et qui déclenche des holocaustes nucléaires. J'ai vu des spartans se jeter vers la mort et en ressortir triomphant. Mais je n'ai jamais rien vu de plus exaltant qu'une charge de cavalerie aéroportée. »

— commandant Jack Ryan

Il est impossible de gagner une guerre sans le soutien de véhicules efficaces, et l'histoire de l'humanité a connu suffisamment de conflits pour créer des engins dignes d'emmener les hommes vers la victoire. Bien que d'un point de vue purement technologique ils soient nettement en retard sur leurs équivalents de l'Alliance, les véhicules du CSNU sont loin d'être moins dangereux, au contraire.

Il arrivera des moments durant vos aventures où vous serez amenés à utiliser des véhicules pour vous déplacer d'un endroit à un autre. Le type de véhicule le mieux adapté dépendra de la nature de votre voyage et des éventuels obstacles que vous pouvez rencontrer, mais parfois le choix ne vous sera pas permis et il vous faudra faire avec ce que vous avez.

Nous tenons à vous préciser que, afin de ne pas nous répéter et ainsi d'éviter l'encombrement inutile de cette section, les armes, équipements et règles spéciales qui interviennent sur les différents véhicules ne seront décrits que dans le profil du premier véhicule où ils apparaissent.

WARTHOG : *Moins rapide que le Mangouste mais mieux protégé et pouvant disposer d'une puissance de feu nettement supérieure, le Warthog est le véhicule favori de bien des soldats. Cet engin tout-terrain a été utilisé sur des centaines de mondes et a servi les armées du CSNU avec une efficacité remarquable. Il en existe de nombreux modèles différents chacun spécialisé dans un rôle précis.*

Type de véhicule : Véhicule standard

Points de structure : 100pts

Équipement : phares, capteur de mouvement, radio longue portée et câble de remorquage de 100 mètres.



Il existe actuellement trois versions principales de Warthogs, qui ne diffèrent qu'au niveau de la partie arrière. Lorsque vous disposez du soutien logistique nécessaire pour cela, vous pouvez faire une demande de réquisition pour modifier l'aménagement arrière d'un Warthog. Les trois modèles connus sont listés ci-dessous.

M831 : MODÈLE DE TRANSPORT

La base à partir de laquelle furent construits toute une série de véhicules légers aux rôles militaires, le Warthog était au départ un engin de transport de troupe servant à acheminer rapidement les soldats sur le front. Cet engin tout-terrain a été utilisé sur des centaines de mondes et a servi les armées du CSNU avec une efficacité remarquable.

Armement : aucun

Postes d'équipage : 1 pilote protégé à l'avant gauche, 1 passager protégé à l'avant droit, et 3 places de passagers exposés à l'arrière.

M12 : MODÈLE ANTI-INFANTERIE

Armé pour faire face aux soldats à pieds et aux véhicules légers, qu'ils soient terrestres ou aériens, le model M12 du Warthog est peut-être le model le plus répandu parmi les effectifs des armées humaines. La mitrailleuse lourde montée en tourelle à l'arrière en fait un excellent outil pour des attaques de passage ou pour constituer un tir de soutien à aux troupes alliées présentes sur la zone.

Armement : mitrailleuse lourde avec un angle de tir de 360°.

Postes d'équipage : 1 pilote protégé à l'avant gauche, 1 passager protégé à l'avant droit, et 1 artilleur protégé à l'arrière

Mitrailleuse lourde :

Mode de tir : tir automatique

Technologie : arme à munitions solides

Dégâts : 20pts de dégâts par tir

Portée effective : 100 mètres.

Règles spéciales : Un personnage avec la règle *Colosse* peut arracher cette arme du véhicule pour s'en servir comme arme fixe portée à la main. L'arme possède alors une réserve de 120 balles et ne peut plus être rechargée.

M12G1 : MODÈLE ANTI-VÉHICULE

Lorsque la technologie de canon à accélération magnétique fut miniaturisée au point de devenir une arme de taille convenable pour les armées terrestres, le CSNU décida d'en équiper une partie des Warthog de modèle M12, créant ainsi la variante G1 qui constitua rapidement un atout de poids sur le champ de bataille. Alliant la rapidité et la manœuvrabilité bien connue de ce type d'engin avec une redoutable puissance de feu anti-véhicule, ce modèle est capable de faire des ravages contre les cibles les mieux protégées.

Armement : canon gauss sur tourelle avec un angle de tir de 360°.

Postes d'équipage : 1 pilote protégé à l'avant gauche, 1 passager protégé à l'avant droit, et 1 artilleur protégé à l'arrière.

Canon gauss :

Mode de tir : tir au coup par coup

Technologie : arme à munitions solides

Dégâts : 50pts de dégâts par tir

Portée effective : 100 mètres.

Règles spéciales : *Antichar*. Un personnage avec la règle *Colosse* peut arracher cette arme du véhicule pour s'en servir comme arme fixe portée à la main. L'arme possède alors une réserve de 8 obus et ne peut plus être rechargée.

M247 MANGOUSTE : *Ce véhicule utilisé pour les missions de reconnaissances ou les attaques-éclairées est le plus rapide de tout l'arsenal du CSNU. Cependant, cet atout n'est rendu possible que par un allègement extrême de l'engin et une absence totale de protection. La Mangouste est toutefois un véhicule très utilisé par les unités d'éclaireurs afin de repérer les positions ennemies et mener des opérations d'harcèlement sur les points faibles.*

Type de véhicule : Véhicule rapide

Points de structure : 75pts

Postes d'équipage : 1 pilote exposé à l'avant et 1 passager exposé à l'arrière

Armement : aucun

Equipement : phares, radio longue portée



Phares : lorsqu'ils sont allumés, les phares permettent d'annuler tout malus dû à l'obscurité pour les actions effectuées dans le domaine qu'ils éclairent, c'est-à-dire jusqu'à 300 mètres dans la direction où ils sont pointés. Par contre, les tirs effectués contre un véhicule avec ses phares allumés ne subissent jamais aucun malus dû à l'obscurité, quelle que soit la distance à laquelle il se trouve.

M808B SCORPION : *Redoutable et imposant, le char lourd Scorpion est l'instrument de destruction lourd classique des forces du CSNU. Son utilisation n'est cependant pas exclusive aux divisions blindées et chaque force d'infanterie suffisamment importante se voit généralement remettre plusieurs exemplaires de ce formidable engin. Son épais blindage le met à l'abri de la plupart des tirs tandis que son énorme canon délivre une puissance de feu peu égalée, même parmi les chars de l'Alliance.*

Type de véhicule : Véhicule lourd

Points de structure : 100pts, *Blindé*

Postes d'équipage : 1 pilote renforcé au milieu, 1 artilleur protégé à l'avant et 2 passagers exposés de chaque côté sur les protections des chenilles.

Armement (artilleur) : mitrailleuse lourde avec un angle de tir de 180°.

Armement (pilote) : Le pilote manie un canon lourd de scorpion sur tourelle avec un angle de tir de 360°.

Équipement : phares, capteur de mouvement et radio longue portée.



Canon lourd de scorpion :

Mode de tir : tir unique

Technologie : arme à munitions solides, nécessite un tour complet pour recharger entre chaque tir.

Dégâts : 80pts de dégât en direct, 35pts en indirect.

Portée effective : 300 mètres.

Règles spéciales : *Antichar, Grande aire d'effet*

ÉLÉPHANT : *Incontestablement le plus gros véhicule terrestre du CSNU, le centre de commandement mobile Elephant est utilisé comme base avancée sur le terrain en abritant les officiers supérieurs et leurs opérateurs spécialistes. Il est parfois également employé comme appui blindé lourd de part son apparence de forteresse mobile pouvant accueillir un grand nombre de soldats et délivrer ainsi une puissance de feu non négligeable.*

Type de véhicule : Véhicule lourd

Points de structure : 500pts, *Blindé*

Postes d'équipage : 1 poste de pilote renforcé à l'avant du 2^{ème} étage, 1 artilleur protégé sur l'avant et le côté gauche du 2^{ème} étage. Les passerelles du deuxième étage peuvent accueillir jusqu'à dix passagers, et l'habitacle du 1^{er} étage jusqu'à vingt passagers et 2 véhicules Mangouste.

Armement (artilleurs) : mitrailleuse lourde avec un angle de tir de 180°.

Équipement : phares, radar, détecteur de mouvements, radio longue portée, grue de chantier.



Grue de chantier : la grue de l'Eléphant est contrôlée depuis le poste de pilotage. Son bras possède une portée de six mètres depuis le côté droit du véhicule, et peut supporter des charges allant jusqu'à cinq tonnes. La pince mécanique qui se trouve à l'extrémité d'un câble de 100 mètres de long peut être aimantée depuis le poste de pilotage grâce à un système d'électro-aimants intégré.

Radar : un radar permet au pilote d'obtenir une cartographie plus ou moins précise du terrain dans un rayon de 500 mètres en surface et de détecter les objets suffisamment gros (véhicule, tourelle, bâtiments, etc...). La portée du radar dans l'espace est virtuellement illimitée.

HORNET : Bien qu'il s'agisse d'un appareil volant, sa faible vitesse par rapport aux autres engins aériens et sa simplicité d'utilisation en fait un outil parfaitement utilisable par l'infanterie du CSNU. Il arrive donc souvent que de petites formations de ces appareils soient employées pour apporter un soutien aérien aux troupes au sol ou pour transporter rapidement des soldats sur des endroits inaccessibles pour d'autres véhicules. L'armement dont ils disposent les rend d'ailleurs très efficaces contre l'infanterie et contre les véhicules.

Type de véhicule : Véhicule aérien

Points de structure : 100pts

Postes d'équipage : 1 pilote renforcé à l'avant et 1 passager exposé de chaque côté de l'appareil.

Armement (pilote) : mitrailleuses lourdes jumelées en arme de coque et deux lance-missiles de Hornet en arme de coque.

Équipement : capteur de mouvement, radio longue portée et deux cordes de rappel de 20 mètres pour les passagers.

Option : un hornet peut être équipé d'un poste d'artilleur protégé à l'arrière, armé d'une mitrailleuse lourde avec un angle de tir de 360°.



Lance-missile de Hornet :

Mode de tir : tir unique

Technologie : arme à munitions solides

Dégâts : 40pts de dégâts en direct, 20pts en indirect

Portée effective : 300 mètres.

Règles spéciales : *Antichar, Aire d'effet*. Le pilote peut passer un tour sans tirer pour verrouiller un véhicule ou une structure ennemie qu'il a en ligne de vue. En cas de verrouillage, tous les tirs suivants avec cette arme disposent d'un bonus de +10 en Capacité de Tir jusqu'à ce que la cible ainsi verrouillée soit détruite ou qu'elle ne soit plus en vue.

PÉLICAN : Principale navette de transport utilisée pour acheminer troupe et véhicules sur le front, le Pélican est un appareil agile et rapide pouvant également servir pour des attaques aériennes selon le type d'armement dont il dispose. Cet oiseau de combat est également équipé d'un système de pressurisation du cockpit et de la soute afin de pouvoir évoluer dans l'espace et faire la liaison entre la surface et un vaisseau en orbite.

Type de véhicule : Véhicule aérien

Points de structure : 300pts, *Blindé*

Postes d'équipage : le cockpit renforcé peut accueillir 1 pilote, 1 copilote et 1 passager. La soute contient 10 places assises, mais peut contenir jusqu'à 10 personnes supplémentaires qui se tiendront alors debout. Selon que la soute est fermée ou ouverte, les passagers de la soute sont plus ou moins exposés aux tirs provenant de l'arrière de l'appareil.

Armement (pilote) : mitrailleuse lourde Chaingun, sous le nez de l'appareil avec un angle de tir de 90°.

Options d'armement supplémentaires : l'arrière de la soute peut être dotée d'une mitrailleuse lourde, et les ailes du Pélican peuvent accueillir des lance-missiles Anvill-II jumelés avec une réserve de 16 missiles.

Équipement : radar, radio longue portée. La soute possède divers emplacements de rangement pouvant contenir jusqu'à 50kg de matériel. La queue de l'appareil dispose d'accroches magnétiques permettant de transporter un seul véhicule terrestre n'étant pas un **Éléphant** **ou** six capsules d'armes avec munitions **ou** deux caisses équipement, chaque caisse pouvant contenir jusqu'à 100kg de matériel.



Mitrailleuse lourde Chaingun :

Mode de tir : tir automatique
Technologie : arme à munitions solides
Dégâts : 30pts de dégâts par tir
Portée effective : 100 mètres.
Règles spéciales : aucune

Lance-missile Anvil-II :

Mode de tir : tir semi-automatique
Technologie : arme à munitions solides. Chaque salve libère 6 missiles en même temps, chacun d'entre eux étant considéré comme un tir à part entière. L'arme nécessite un tour complet pour recharger entre chaque tir.
Dégâts : 50pts de dégâts par missile en direct, 25pts en indirect
Portée effective : 500 mètres.
Règles spéciales : Antichar, Grande aire d'effet

INTERCEPTEUR SKYHAWK : *Lorsqu'il s'agit d'imposer une supériorité aérienne totale sur une planète, les forces de l'armée de l'air CSNU emploie des escadrilles de chasseurs Skyhawk extrêmement dangereuses. La vitesse et la manœuvrabilité de ces appareils en fait de parfaits intercepteurs capables de causer de sérieux dégât à n'importe quelle force aérienne ennemie. Les Skyhawk sont réputés pour leurs attaques éclaires, fondant sur leurs cibles à une vitesse impressionnante pour les arroser de missiles Scorpions et de calibre 50 avant de se replier pour aller se réarmer. La seule faiblesse de ce type d'appareil est de ne pas pouvoir évoluer dans l'espace...*

Type de véhicule : Véhicule aérien
Points de structure : 100pts
Postes d'équipage : un cockpit renforcé avec une place avant (pilote) et une place arrière (copilote).
Armement : mitrailleuse lourde Chaingun jumelée. Un intercepteur Skyhawk possède également six places d'armement pouvant accueillir des missiles ou des bombes de n'importe quel type. Vous ne pouvez mettre qu'une seule arme sur chaque emplacement, mais vous n'êtes pas obligés de mettre le même type d'arme sur tous.
Equipement : radar, radio longue portée, sièges éjectables.



Sièges éjectables : il suffit de tirer une poignée, et aussitôt votre siège est expulsé de l'appareil avant de libérer un parachute qui vous permettra d'atterrir sans heurt sur le sol. Le siège du pilote et celui du copilote sont tous deux des sièges éjectables, et l'éjection se fait au moyen d'une action diverse en situation de combat. Si un Skyhawk voit son nombre de points de structure atteindre zéro, le pilote et le copilote doivent effectuer un test d'Agilité chacun pour savoir s'ils s'éjectent à temps. En cas de réussite, ils ne subissent aucun dégât. En cas d'échec, un héros ou un personnage spécial parvient quand même à s'éjecter, mais subit 15pts de dégâts sur chaque partie de son corps du fait de l'explosion de son appareil. Tout autre type de personnage est immédiatement tué.

Bombe à fragmentation :

Mode de tir : largage
Technologie : arme à énergie. Usage unique.
Dégâts : 50pts de dégât contre les cibles standards, 75pts contre les boucliers.
Règles spéciales : Antipersonnel, Grande aire d'effet.

Bombe incendiaire :

Mode de tir : largage
Technologie : arme à munitions solides. Usage unique.
Dégâts : enflamme une vaste zone même si celle-ci n'est pas sensée pouvoir brûler. Toute unité d'infanterie prise dans les flammes subit 60pts de dégât par tour. Les boucliers énergétiques subissent 80pts par tour.
Règles spéciales : Antipersonnel, Grande aire d'effet.

Bombe chimique :

Mode de tir : largage
Technologie : inclassable. Usage unique.
Dégâts : toutes les unités d'infanterie prise dans le nuage toxique et ne disposant pas de respirateur subissent un malus de -20 à tous leurs tests pendant une durée déterminée par le MJ. Rester dans ce nuage pendant plus de cinq tours cause la mort du personnage ou le plonge dans l'inconscience.
Règles spéciales : Antipersonnel, Grande aire d'effet.

Missiles scorpions :

Mode de tir : tir unique

Technologie : arme à munitions solides. Usage unique.

Dégâts : 150pts de dégât en direct, 50pts en indirect

Portée effective : 500 mètres.

Règles spéciales : *Antichar, Aire d'effet.* Un missile scorpion ne peut pas être tiré sans avoir été auparavant verrouillé sur une cible étant un véhicule, une tourelle ou un bâtiment. Verrouiller une cible prend un tour complet et nécessite d'avoir la cible en visuel.

Missiles ASGM-10 :

Mode de tir : tir unique

Technologie : arme à munitions solides. Usage unique. Un missile ASGM-10 ne peut pas être tiré sans avoir été auparavant verrouillé sur une cible étant un véhicule ou un bâtiment. Verrouiller une cible prend un tour complet et nécessite d'avoir la cible en visuel.

Dégâts : 500pts de dégât en direct, 100pts en indirect.

Portée effective : 500 mètres.

Règles spéciales : *Antichar, Grande aire d'effet.*

CHASSEUR LOURD LONGSWORD : *Cet appareil de combat est aussi bien conçu pour les combats spatiaux que atmosphériques, mais contrairement aux appareils plus légers, le Longsword est plus adapté aux attaques de grandes cibles comme des vaisseaux spatiaux ou des bases terrestres. Sa principale faiblesse réside dans sa manœuvrabilité moindre que celle des intercepteurs légers, mais il compense cela par un blindage beaucoup plus résistants lui permettant d'encaisser une plus grande quantité de dégâts.*

Type de véhicule : Véhicule aérien

Points de structure : 200pts, Blindé

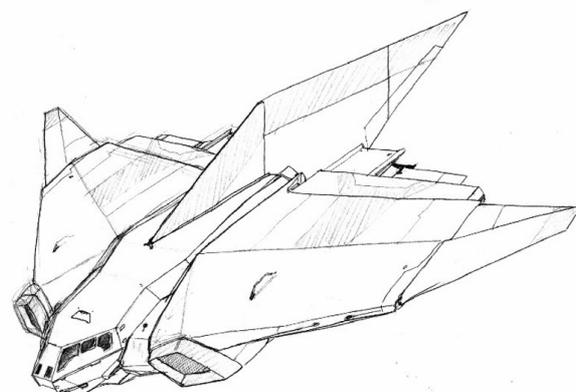
Postes d'équipage : le cockpit renforcé peut accueillir 1 pilote, 1 copilote, et deux passagers. La soute ne possède pas de place assise, mais quand même assez de place pour contenir 10 personnes debout sans problème.

Armement : canons rotatifs de 110mm jumelés en arme de coque et 4 missiles ASGM-10.

Options d'armement :

- 36 mines Moray chargées dans un compartiment de la soute
- Tourelle ventrale de 120mm
- Charge nucléaire Shiva

Équipement : radar, radio longue portée. La soute possède quelques emplacements de rangement représentant pouvant contenir jusqu'à 50kg de matériel.



bungie.net

Artist Shi Kai Wang for HALO (1998)

Canons rotatifs de 110mm :

Mode de tir : tir automatique

Angle de tir : 180° à l'avant

Technologie : arme à munitions solides

Dégâts : 50pts de dégâts par tir

Portée effective : 500 mètres

Règles spéciales : *Antichar*

Tourelle ventrale de 120mm :

Mode de tir : tir automatique

Angle de tir : 360°

Technologie : arme à munitions solides

Dégâts : 40pts de dégâts par tir

Portée effective : 200 mètres.

Règles spéciales : *Antichar*

Mine Moray :

Mode de tir : largage

Technologie : arme à munitions solides. Une mine flotte ou dérive lentement dans l'espace et dispose d'un système de propulsion limité lui permettant de poursuivre toute cible qui passe à proximité.

Dégâts : 75pts de dégâts par mine

Portée de détection : 100 mètres

Règles spéciales : *Antichar*

3.5. LES VÉHICULES DE L'ALLIANCE

« Les prophètes souhaitent que cette citée soit purgée le plus vite possible. Envoyez toutes les divisions blindées. Qu'ils ne laissent rien debout. »

— Commandant Ulkas'Oktamee à la bataille de Fulios Prime

Dotés d'une technologie supérieure et d'un armement redoutable, les véhicules de l'Alliance sont adaptés pour tous les terrains et toutes les conditions, principalement grâce à la technologie d'antigrav qui leur permet de se déplacer à la même vitesse sur n'importe quel type de sol, accidenté ou non. Produits en masse par des industries lourdes installés sur plusieurs mondes contrôlés par l'Alliance, cette force motorisée est un instrument implacable utilisé pour écraser l'ennemi où qu'il se trouve.

GHOST TYPE-32 : Simple de fabrication et d'utilisation, le véhicule léger de modèle Ghost est employé sur tous les fronts majeurs de l'Alliance dans de multiples rôles. Sa rapidité et sa puissance de feu antipersonnelle en font un engin idéal pour mener des assauts rapides sur les positions ennemis avant de se replier pour attaquer une autre position.

Type de véhicule : Véhicule standard

Points de structure : 100pts

Postes d'équipage : 1 pilote protégé à l'avant

Armement (pilote) : mitrailleurs à plasma jumelés en arme de coque.

Équipement : capteur de mouvement, radio longue portée.

Règles spéciales : Antigrav, Moteur exposé (côté gauche), Suralimentation continue

Mitrailleurs à plasma :

Mode de tir : tir automatique

Technologie : arme à énergie

Dégâts : 20pts de dégâts par tir, 35pts contre les véhicules

Portée effective : 100 mètres.



Moteur exposé : le système d'alimentation à plasma du véhicule n'est pas protégé et peut donc facilement être endommagé par un tir chanceux. Son emplacement à la surface de l'appareil est noté entre parenthèses. Lorsqu'une attaque touchant cette zone obtient deux degrés de réussite ou plus, elle touche le moteur, qui peut également être sujet à des attaques Ciblées. Lorsque le moteur est touché, les dégâts causés au véhicule sont doublés et ignorent la règle spéciale Blindée.

CHOPPER TYPE-25 : De fabrication typiquement jiralhanae, le Chopper représente assez bien la principale notion de combat de cette race : la brutalité à l'état pure. L'avant de cet engin est conçu pour broyer tout obstacle trop faiblement blindé qui se trouverait sur son chemin, tandis que les canons latéraux servent à mitrailler les piétons à portée.

Type de véhicule : Véhicule standard

Points de structure : 100pts

Postes d'équipage : 1 pilote protégé à l'avant.

Armement (pilote) : autocanons de chopper jumelés en arme de coque

Équipement : capteur de mouvement, radio longue portée.

Règles spéciales : Antigrav, Suralimentation momentanée



Autocanons de Chopper :

Mode de tir : tir automatique

Technologie : arme à munitions solides

Dégâts : 30pts de dégâts par tir

Portée effective : 100 mètres.

SPECTRE : *Ce véhicule est utilisé principalement par les forces spéciales et les sections de guerriers sangheillis pour percer les positions ennemis et y déposer des soldats d'élite au cœur du dispositif adverse. Moyennement protégé mais disposant d'une puissance de feu non négligeable, c'est un excellent véhicule de transport terrestre pour ceux qui souhaitent mener des attaques éclairs dévastatrices.*

Type de véhicule : Véhicule standard

Points de structure : 100pts

Postes d'équipage : 1 pilote *protégé* à l'avant, 1 artilleur *protégé* à l'arrière et 1 passager *exposés* de chaque côté du véhicule.

Armement (artilleur) : mitrailleuse lourde à plasma avec un angle de tir de 360°.

Equipement : capteur de mouvement, radio longue portée.

Règles spéciales : *Antigrav, Suralimentation continue*



Mitrailleuse lourde à plasma :

Mode de tir : tir automatique

Technologie : arme à énergie

Dégâts : 20pts de dégâts par tir, 30pts contre les véhicules

Portée effective : 100 mètres.

Règles spéciales : Un personnage avec la règle *Colosse* peut arracher cette arme du véhicule pour s'en servir comme arme fixe portée à la main. L'arme possède alors une Charge de 12.

PROWLER TYPE-52 : *Equivalent jiralhanae du Spectre, le Prowler est cependant loin de posséder tous ses avantages. Tout d'abord, il ne dispose pas des moteurs à énergie supérieurs de l'Alliance, leur technologie n'étant pas encore entièrement compatible et adaptable. Ensuite, le poste de pilotage n'est pas renforcé, mais seulement placé à l'arrière du véhicule, et sa manœuvrabilité laisse à désirer. Il n'en reste pas moins que son efficacité sur le terrain est redoutable lorsqu'il s'agit de percer les défenses ennemis. Son principal avantage par rapport au Spectre est la meilleure protection qu'il offre à ses passager, ce qui n'est pas négligeable.*

Type de véhicule : Véhicule standard

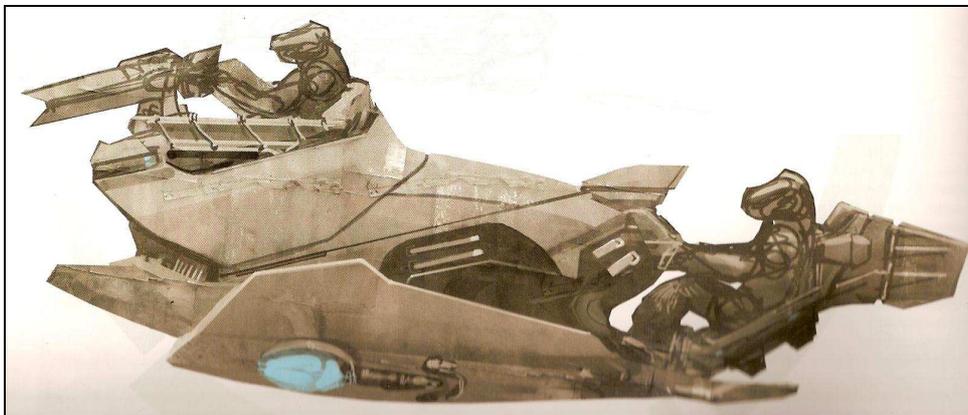
Points de structure : 100pts

Postes d'équipage : 1 pilote *protégé* à l'arrière, 1 artilleur *protégé* à l'avant et 1 passager *protégé* de chaque côté du véhicule.

Armement (artilleur) : mitrailleuse lourde à plasma avec un angle de tir de 360°.

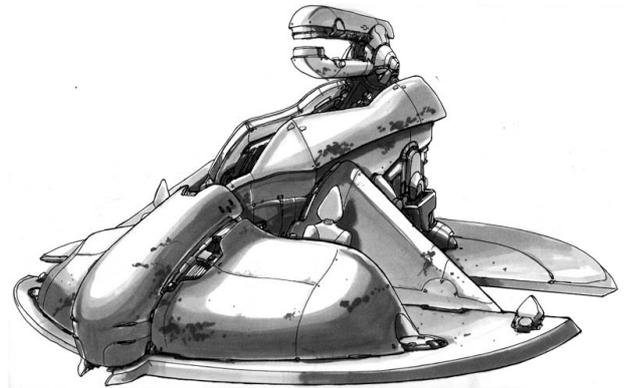
Equipement : capteur de mouvement, radio longue portée.

Règles spéciales : *Antigrav*



APPARITION TYPE-52 : Lorsqu'il est question de faire pleuvoir une tempête de plasma sur les positions ennemies, l'Alliance possède l'instrument idéal pour cela : le char Apparition. Son énorme mortier à plasma peut vaporiser à peu près n'importe quelle cible et faire fondre les meilleures plaques de blindages, tandis que la trajectoire en cloche de ses tirs lui permettent de faire feu depuis des positions retrancher hors de vue des troupes antichar.

Type de véhicule : Véhicule lourd
Points de structure : 100pts
Postes d'équipage : 1 pilote *renforcé* au milieu et 1 artilleur *protégé* à l'avant.
Armement (artilleur) : mitrailleuse lourde à plasma avec un angle de tir de 180°.
Armement (pilote) : mortier à plasma lourd en *arme de coque*
Option d'armement : le mortier à plasma est parfois remplacé par une batterie anti-aérienne à combustion.
Equipement : capteur de mouvement, radio longue portée.
Règles spéciales : *Blindé, Moteur exposé* (arrière), *Antigrav, Suralimentation momentanée*



bungie.net

Artist Shi Kai Wang for HALO [2001]

Mortier à plasma lourd :

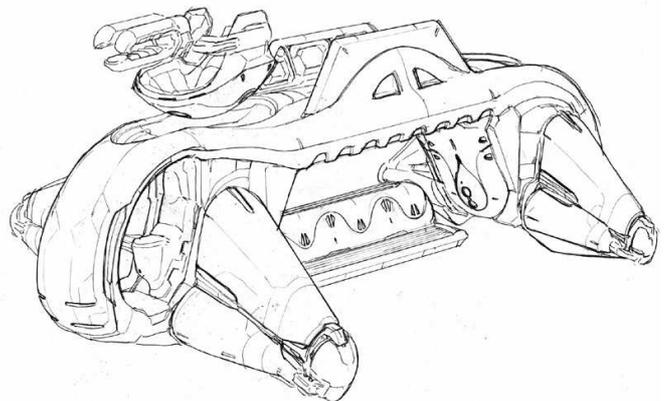
Mode de tir : tir unique
Technologie : arme à énergie
Dégâts : 100pts de dégât en direct, 35pts en indirect
Portée effective : 1500 mètres. La trajectoire indirecte permet d'atteindre des cibles hors de vue.
Règles spéciales : *Antichar, Grande Aire d'Effet*

Batterie anti-aérienne à combustion :

Mode de tir : tir semi-automatique. Chaque salve libère six projectiles de barreau à combustion qui sont alors traités comme autant de tirs séparés pour les tests et pour les dégâts.
Technologie : arme à énergie
Dégâts : 60pts de dégât en direct, 25pts en indirect
Portée effective : 500 mètres contre les cibles terrestres. Contre les cibles aériennes, la portée est virtuellement illimitée.
Règles spéciales : *Antichar, Aire d'Effet*

SHADOW : Jouant presque toujours le rôle d'attaquant dans cette guerre, l'Alliance a besoin de déplacer ses troupes rapidement pour continuer à avancer sur tous les fronts. Mais les navettes de transport ne sont pas toujours une options, que ce soit à cause des conditions météorologique ou une importante puissance de feu anti-aérienne à proximité. C'est pourquoi le Shadow constitue le véhicule de transport terrestre le plus adapté à ce jour.

Type de véhicule : Véhicule lourd
Points de structure : 100pts
Postes d'équipage : 1 pilote *protégé* à l'avant, 1 artilleur *protégé* au-dessus et jusqu'à huit passagers. La place des passagers peut être occupé par un véhicule Ghost ou Chopper.
Armement (artilleur) : tourelle de défense Shade avec un angle de tir de 360°.
Equipement : capteur de mouvement, radio longue portée et remorqueur magnétique.
Règles spéciales : *Antigrav, Blindé, Suralimentation continue*



bungie.net

Artist Shi Kai Wang for HALO 2 [2002]

Tourelle de défense Shade :

Mode de tir : tir automatique.

Technologie : arme à énergie

Dégâts : 25pts de dégât par tir, 35pts contre les boucliers

Portée effective : 500 mètres

Note : ce profil correspond également aux tourelles fixes Shade qui peuvent être déployées sur le terrain par l'Alliance pour fortifier une position. Dans ce cas là, ce type de tourelle possède 100pts de structure (mais elle ne possède pas la règle *Blindé*) et constitue un poste d'artilleur *protégé*.

Remorqueur magnétique : cet appareil situé à l'arrière du Shadow permet de tracter un véhicule ou tout autre objet métallique dont le poids ne dépasse pas trois tonnes. L'objet peut être monté sur roues, sur anti-grav ou il peut tout simplement traîner par terre (mais ça peut l'endommager) Mais comme ce système nécessite une certaine quantité d'énergie, le véhicule ne peut plus effectuer de *Boost* lorsque le remorqueur magnétique est enclenché.

BANSHEE : Seul appareil volant pouvant être utilisée par les troupes au sol, le chasseur léger banshee fournit un soutien aérien non négligeable pour les forces de l'Alliance. Bien qu'il ne soit que légèrement protégé contre les tirs, ce faible poids allié à de puissants moteurs lui permet de se déplacer rapidement dans les airs et d'effectuer des manœuvres d'évitement capables de le sauver de certaines attaques qui le réduiraient en miettes.

Type de véhicule : Véhicule aérien

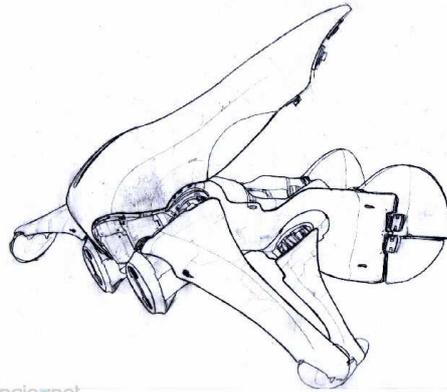
Points de structure : 100pts

Postes d'équipage : 1 pilote *renforcé* au milieu de l'appareil.

Armement (pilote) : mitrailleurs à plasma *jumelés* en *arme de coque* et un lanceur de torpilles à plasma.

Équipement : capteur de mouvement et radio longue portée.

Règles spéciales : *Suralimentation continue*



bungie.net

Artist Shi Kai Wang for HALO (1999)

Torpille à plasma :

Mode de tir : tir unique. L'arme met deux tours après chaque tir pour se recharger.

Technologie : arme à énergie

Dégâts : 40pts de dégât en direct, 20pts en indirect

Portée effective : 300 mètres

Règle spéciale : *Antichar, Aire d'Effet*, Le pilote peut passer un tour sans tirer pour verrouiller un véhicule ou une structure ennemie qu'il a en ligne de vue. En cas de verrouillage, tous les tirs de torpilles à plasma disposent d'un bonus de +10 en Capacité de Tir jusqu'à ce que la cible ainsi verrouillée soit détruite ou qu'elle ne soit plus en vue.

SÉRAPHIN : Utilisé comme principal appareil de bombardement, le Séraphin est également capable d'effectuer des attaques meurtrières à de grosses cibles durant les combats spatiaux. Son chargement de bombes et ses lanceurs de torpilles lourdes lui donnent une puissance de destruction peu égalable parmi les véhicules de sa catégorie.

Type de véhicule : Véhicule aérien

Points de structure : 200pts

Postes d'équipage : le cockpit renforcé peut accueillir 1 pilote, 1 copilote, et deux passagers. La soute ne possède pas de place assise, mais quand même assez de place pour contenir 10 personnes debout sans problème.

Armement : faisceau d'énergie sous le nez de l'appareil avec un angle de tir de 90°, chargement de six bombes au maximum et un lanceur de torpilles lourdes à plasma en arme de coque avec 7 torpilles.

Équipement : radar, radio longue portée. La soute possède quelques emplacements de rangement pouvant contenir jusqu'à 200kg de matériel.

Règles spéciales : *Blindé, Suralimentation continue*



Bombe à plasma :

Mode de tir : largage

Technologie : arme à énergie. Usage unique.

Dégâts : 50pts de dégât en direct, 25pts en indirect. Contre les boucliers, cette arme cause 75pts de dégât en direct, et 35pts en indirect.

Règles spéciales : *Antipersonnel, Grande Aire d'Effet.*

Bombe incendiaire :

Mode de tir : largage

Technologie : arme à munitions solides. Usage unique.

Dégâts : enflamme une vaste zone même si celle-ci n'est pas sensée pouvoir brûler. Toute unité d'infanterie prise dans les flammes subit 25pts de dégât par tour. Les boucliers énergétiques subissent 40pts par tour.

Règles spéciales : *Antipersonnel, Grande Aire d'Effet.*

Bombe incapacitante :

Mode de tir : largage

Technologie : inclassable. Usage unique.

Dégâts : une bombe incapacitante ne cause aucun dégât. A la place, elle libère une puissante vague d'ultrason qui diminue grandement les capacités des troupes à proximité. Toutes les unités d'infanterie se trouvant dans un rayon de 50 mètres autour du point d'impact subissent un malus de -20 à tous leurs tests pendant une durée déterminée par le MJ.

Règles spéciales : *Grande Aire d'Effet.*

Lanceur de torpilles lourdes à plasma :

Mode de tir : tir unique. L'arme met deux tours après chaque tir pour se recharger.

Technologie : arme à énergie

Dégâts : 500pts de dégâts en direct, 75pts en indirect

Portée effective : 500 mètres

Règle spéciale : *Antichar, Grande Aire d'Effet*, Une torpille lourde ne peut pas être tirée sans avoir été auparavant verrouillée sur une cible étant un véhicule, une tourelle ou un bâtiment. Verrouiller une cible prend un tour complet et nécessite d'avoir la cible en visuel.

Faisceau d'énergie :

Mode de tir : tir automatique (rayon continu). L'arme met un tours après chaque rafale pour se recharger.

Technologie : arme à énergie

Dégâts : 30pts de dégât par tir, 40pts contre les boucliers.

Portée effective : 200 mètres

Règle spéciale : *Antichar*, une rafale avec cette arme est considérée comme trois tirs au lieu de deux.

SPIRIT : Véhicule de transport principal utilisé dans les premières années de la guerre humano-covenant, la navette Spirit peut rapidement amener ou évacuer une force d'intervention complète, ce qui constitue l'un des aspects les plus importants d'une bataille.

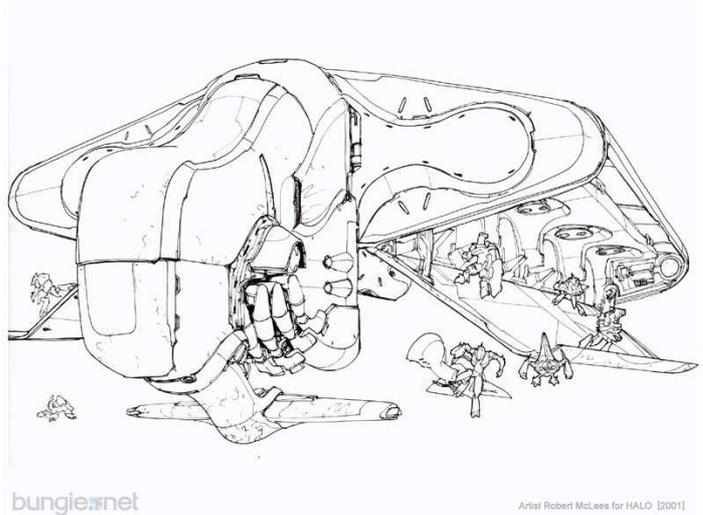
Type de véhicule : Véhicule aérien

Points de structure : 300pts, Blindé

Postes d'équipage : le cockpit renforcé situé à l'arrière peut accueillir 1 pilote et un artilleur. 5 passagers peuvent embarquer dans chaque aile renforcée sur les deux côtés de l'appareil. Le champ de gravité entre les ailes peut transporter deux Ghosts **ou** un exemplaire de véhicule de l'Alliance n'étant pas un Scarab **ou** deux caisses de matériel, chaque caisse pouvant contenir jusqu'à 100kg de matériel.

Armement : tourelle de défense Shade à l'arrière avec angle de tir de 360°.

Equipement : radar, radio longue portée.



PHANTOM : Dès son apparition sur les champs de bataille de la galaxie, le Phantom a connu un succès immense qui l'a vite conduit à remplacer les anciennes navettes de transport Spirit. Sa simplicité d'embarquement et de débarquement le rend beaucoup plus efficace dans les missions d'attaque rapide ou la vitesse de déploiement est indispensable, sans compter sa capacité de transport bien plus importante.

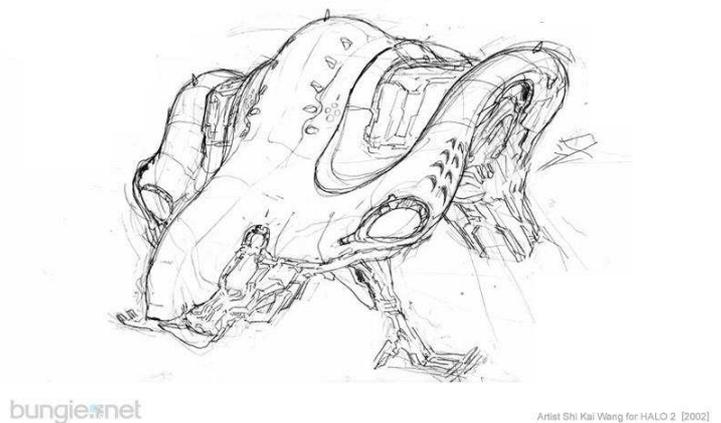
Type de véhicule : Véhicule aérien

Points de structure : 300pts, Blindé

Postes d'équipage : le cockpit renforcé situé à l'avant peut accueillir 1 pilote et un copilote. La soute renforcée possède suffisamment de place pour transporter jusqu'à 20 passagers. Le grappin magnétique situé à l'arrière peut transporter deux Ghosts **ou** un exemplaire de véhicule de l'Alliance n'étant pas un Scarab **ou** deux caisses de matériel, chaque caisse pouvant contenir jusqu'à 100kg de matériel.

Armement : tourelle de défense Shade à l'avant avec angle de tir de 360°. Des accès latéraux peuvent être ouverts sur les côtés de l'appareil pour faciliter le débarquement des passagers. Chacun de ces accès est équipé d'une mitrailleuse lourde à plasma.

Equipement : radar, radio longue portée, ascenseur gravitationnel.



SCARAB : *Ultime instrument de destruction des forces terrestres de l'Alliance, le quadripode Scarab était au départ un simple véhicule de forage tout terrain avant d'être transformé en tank d'assaut ultra-lourd. Sa taille impressionnante et ses énormes pattes mécaniques lui permettent d'enjamber la plupart des obstacles sans difficulté, et ses armes embarquées sont assez puissantes pour détruire à peu près n'importe quelle menace conventionnelle.*

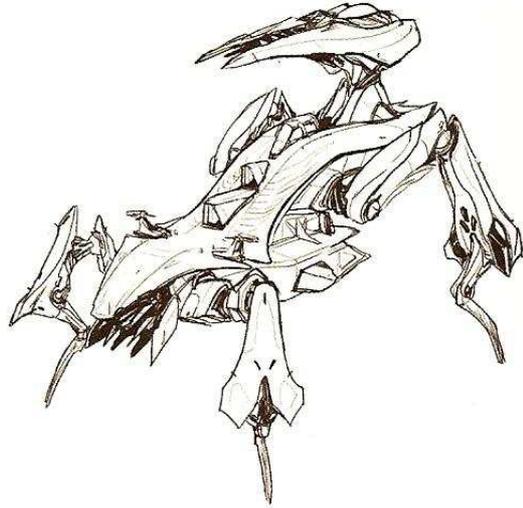
Type de véhicule : Véhicule lourd

Points de structure : 1000pts, *Blindé*

Postes d'équipage : le cockpit renforcé situé à l'arrière peut accueillir 1 pilote et 1 copilote. Les plates-formes peuvent accueillir jusqu'à 15 passagers, et la soute peut en contenir 20.

Armement : rayon de scarab en *arme de coque* à l'avant et tourelle à plasma lourde de Scarab au sommet avec un angle de tir de 360°. L'arrière de la soute et les plate-formes des côtés disposent de mitrailleuses lourdes à plasma.

Équipement : radar, radio longue portée.



Détruire un scarab : vu le nombre de points de structures sur ce profil et la règle *Blindé*, vous pouvez croire qu'un Scarab est virtuellement indestructible pour le simple fantassin. Mais il existe un moyen de détruire facilement ce monstre, et parfois sans même utiliser d'arme antichar. Pour ceux qui ont joué à Halo 3, ce sera facile à représenter.

Pour les autres, disons que le moteur du scarab est accessible à l'arrière du véhicule pour les soldats qui parviennent à l'aborder. Si vous n'avez aucun moyen d'atterrir directement sur l'une des plate-formes du Scarab, vous devez d'abord le mettre à terre en endommageant l'une de ses pattes.

Chaque patte possède 200pts de structure et dispose également de la règle spéciale *Blindé*. Mais dès qu'une seule des pattes voit ses points de structure atteindre zéro, le Scarab s'immobilise immédiatement et s'abaisse pour effectuer les réparations d'urgence. Pendant une durée égale à 7 rounds de jeu, l'accès arrière de la soute se trouve au niveau du sol, et n'importe quel fantassin peut y monter.

Une fois à l'intérieur, il faut monter sur les plate-formes supérieures pour atteindre le compartiment moteur du Scarab, qui se trouve à l'arrière juste en dessous de la tourelle à plasma lourde. Derrière un bouclier énergétique fixe d'une valeur de 50pts se trouve le moteur qui possède 50pts de structure.

Une fois que vous avez bousillé le moteur, éloignez-vous vite, car après 7 rounds de jeu, le Scarab explose, tuant toute personne se trouvant immédiatement à proximité.

Rayon de Scarab :

Mode de tir : tir automatique (rayon continu). L'arme met trois tours après chaque tir pour se recharger.

Technologie : arme à énergie

Dégâts : 150pts de dégât par tir contre tout type de cible, avec ou sans bouclier

Portée effective : 500 mètres

Règle spéciale : *Antichar*, une rafale avec cette arme compte comme trois tirs au lieu de deux

Tourelle à plasma lourde :

Mode de tir : tir semi-automatique. L'arme met un tours après chaque salve pour se recharger.

Technologie : arme à énergie

Dégâts : 30pts de dégât, 50pts contre les boucliers

Portée effective : 500 mètres

Règle spéciale : *Antichar*

PARTIE 4 :

CRÉER VOTRE PERSONNAGE

« Ce type me fait froid dans le dos. Non seulement il est diablement efficace avec un fusil, mais en plus il est capable de massacrer n'importe quel ennemi avec un sourire de dément. Je ne sais pas par quoi il est passé pour devenir une telle machine à tuer mais, quoi que ce soit, je ne le souhaite à personne. »

— sergent O'Brian à propos d'un de ses hommes

La phase de création de votre personnage est une partie extrêmement importante du processus du jeu de rôle, car même si vous ne l'accomplissez qu'une seule fois, elle influencera énormément votre façon de jouer jusqu'à ce que votre personnage meurt ou que vous décidiez de le remplacer par un autre. Certains des éléments que vous allez déterminer pour votre personnage dans les chapitres suivants ne pourront plus jamais être modifiés une fois votre première aventure commencée. C'est pourquoi nous ne pouvons que vous conseiller de bien réfléchir et de ne pas vous précipiter. Il n'y a rien de pire que de voir un joueur abandonner son personnage pour en créer un nouveau après seulement quelques séances de jeu parce qu'il l'avait créé en dix minutes simplement pour pouvoir jouer plus vite.

La meilleure façon de créer votre personnage est de lire intégralement tous les chapitres de cette section, y compris ceux concernant l'évolution futur des différentes catégories de personnages, avant même de commencer à prendre la moindre décision à ce sujet. Ce n'est que comme ça que vous pourrez créer votre perso en toute connaissance de cause et avoir une meilleure idée de la façon dont vous souhaitez le jouer.

Mais avant tout, nous précisons qu'il n'est pas nécessaire que votre personnage soit le reflet exact de votre personnalité, ni même celui de votre style de jeu dans les différents jeux vidéos sortis sur la licence de Halo. Pour être certains de créer un personnage qui vous plaira le plus longtemps possible, vous devez penser à ce que vous souhaitez accomplir dans cet univers et le type de comportement que vous voudriez y exprimer. Ce n'est pas parce que vous avez incarné pendant des années un gentil spartan défenseur de l'humanité qu'il faut négliger l'éventualité de créer une brute jiralhanae impitoyable. Pour les mêmes raisons, ce n'est pas parce que vous vous sentiez nul au tir de sniper dans les FPS qu'il faut croire que la malédiction du joystick vous poursuivra ici. Pour le moment, tant que vous n'avez pas fait votre choix, toutes les options vous sont encore ouvertes. Il s'agit maintenant de prendre une décision majeure et pour cela, vous devez être bien documenté.

Nous vous conseillons donc vivement de lire l'ensemble des chapitres suivants avant même de commencer le processus de création de votre avatar dans l'univers de Halo.



4.1. CHOISIR UN PLAN DE CARRIÈRE

« Maintenant que vous faite partie de nos armées, vous allez devoir vous ouvrir à la multitude de races intelligentes qui peuplent notre galaxie. Certaines d'entre elles seront vos alliées, et d'autres seront vos ennemies. Mais qu'elles méritent votre fureur ou votre soutien, vous devez connaître chacun d'entre elles autant que vous connaissez votre propre peuple. Car c'est en sachant de quoi elles sont capables que vous serez le plus à même de les aider ou de les détruire... »

— Ursa Lonnamee, ancien commandant des légions de l'Alliance et instructeur à l'Académie de Grande Bonté

Le choix du plan de carrière de votre personnage est sans aucun doute ce qui va le plus déterminer votre style de jeu dans *Halo : Héros et Hérétiques*. Tout d'abord, choisir un plan de carrière revient à choisir une race en particulier, et chaque race possède ses règles spéciales et des caractéristiques de base très différentes, ce qui les prédispose plus ou moins à certains rôles au sein d'une équipe de joueurs. De plus, ce même choix définit automatiquement la faction à laquelle il appartiendra au début de votre première aventure : le CSNU pour les humains ou l'Alliance pour toutes les autres races.

Il existe plusieurs raisons qui peuvent vous pousser à préférer une race plutôt qu'une autre pour votre personnage, mais la meilleure d'entre elle reste de choisir une race dont la culture et le mode de pensée vous plait. Que ce soit la brutalité barbaresque des jiralhanaes, la noblesse de combat des sangheilis ou l'individualisme des kig-yars, il y a peut-être quelque chose que vous aimeriez incarner. Une fois que vous avez trouvé le plan de carrière qui vous convient, l'essentiel de la création de votre personnage est déjà fait.

Par contre, pour des raisons d'intérêt du jeu, les drones yanme'es et les prophètes san'shyuums ne sont pas jouable dans *Halo : Héros et Hérétiques*, car ces deux races ne sont pas susceptibles de concevoir de véritables héros au sens où nous l'entendons ici. Les spartans toutes générations confondues sont également inaccessibles car ils seraient beaucoup trop puissants par rapport aux autres catégories de personnages et par conséquent sur-joués. En effet, depuis le tout premier jeu créé par Bungie en l'an 2001, ce formidable univers de space opéra a rassemblé d'innombrables fans derrière l'armure MJOLNIR de l'adjudant John-117. Durant des années, ces fans ont été habitués à incarner ce soldat sur-humain, sur-entraîné et équipé du meilleur matériel de l'humanité, à l'exception des quelques niveaux de Halo 2 passés à incarner l'Arbitre, qui n'en est que l'équivalent sangheili.

Ce n'est que récemment avec Halo 3 ODST que les fans peuvent enfin expérimenter un nouveau point de vue sur l'univers de Halo en incarnant un simple humain, bien qu'il s'agisse de troupes d'élites. Nous souhaitons encourager vivement ce changement de point de vue et c'est pourquoi les trois générations de spartans existants ne sont pas accessibles aux joueurs, quelle qu'en soit la raison. Nous avons estimé que donner la possibilité d'incarner un spartan serait une erreur monumentale et un profond irrespect à l'univers créé par Bungie, car il ne faudrait alors pas longtemps pour que les tables de jeu soient envahies de spartans. Leur utilisation a donc été totalement interdite.



4.1.1. Jouer un marine (UNICOM)

Sans le corps des marines du CSNU, l'humanité aurait depuis longtemps été balayée par ses ennemis, qu'il s'agisse de la rébellion ou de l'Alliance. Ces soldats sont nettement plus expérimentés que les simples Forces de Défense Planétaires qui ont la charge de protéger les diverses colonies humaines, et leur équipement est également beaucoup plus avancé. Contrairement à ces troupes défensives qui sont généralement stationnés toute leur vie sur la même planète, parfois sans jamais avoir à se battre s'ils sont chanceux, les marines connaissent une existence nettement plus mouvementée. Ils sont trimbalés d'une zone de combat à une autre, risquant leurs peaux un nombre incalculable de fois jusqu'à ce qu'ils meurent finalement ou atteignent l'âge de la retraite. Un certain nombre d'entre eux est également retiré du service à la suite de blessures trop grave pour leur permettre de continuer leur devoir, un destin que beaucoup de marines considèrent comme pire que la mort.

La grande majorité des membres du corps des marines sont des engagés volontaires qui ont choisi de rentrer dans l'armée pour servir l'humanité. On y trouve cependant une grande variété d'individus dont les modes de pensée et les motivations divergent plus ou moins fortement. Certains sont là pour défendre ceux qui comptent dans leur vie, d'autres se sont engagés pour faire comme leurs copains de fac, et d'autres veulent simplement goûter aux joies du combat pur et dur. Mais quelle que soit la raison qui les pousse à se battre, tous ces soldats donnent leur maximum lorsqu'ils se trouvent sur le champ de bataille. Ce sont des éléments fiables et polyvalents capables de faire face à n'importe quelle situation, du moment qu'ils sont correctement équipés et correctement dirigés.

Même s'ils ne sont pas aussi redoutables que les troupes de choc aéroportées de la Navy ou les célèbres et terrifiants spartans, les marines sont une menace non négligeable pour l'ennemi. Prendre ces combattants à la légère est une grave erreur qui se paye souvent très chère, surtout lorsque parmi ces troupes se trouvent quelques vétérans endurcis, chacun spécialisé dans un domaine bien particulier. Un simple soldat des marines est déjà un adversaire sérieux, mais les vétérans de ce corps d'armée sont des outils de guerre extrêmement efficaces, capables de causer d'énormes dégâts lorsqu'ils sont utilisés à bon escient. Les marines vétérans peuvent se spécialiser dans trois aspects différents du combat : l'attaque, la défense, et le harcèlement.

Ceux qui se spécialisent dans l'art de l'attaque sont désignés sous le terme de commandos. Ces hommes n'aiment tout simplement pas avoir à tenir une position et préfèrent largement chercher à percer les lignes défensives de l'ennemi pour atteindre les points vitaux de son dispositif militaire. Ils sont habitués à aller directement au cœur de l'action pour se forcer un passage jusqu'à leur objectif, et c'est pourquoi ils sont souvent envoyés en avant des armées plus importantes afin de fragiliser les fortifications ennemies et ainsi faciliter le travail des troupes régulières qui les suivent. Du fait de leur témérité et de leur détermination, ces soldats sont moins sensibles à la peur et n'hésitent pas à affronter des adversaires particulièrement effrayant comme les terribles guerriers sangheilis de l'Alliance. Mais cela ne signifie pas que ce sont des fous qui se contentent de foncer sur l'ennemi sans réfléchir : les commandos savent également analyser une situation et choisir la meilleure stratégie à adopter pour atteindre leur cible, quitte à devoir contourner certaines menaces trop importantes et employer des stratégies d'infiltration. Toutefois, ils ne se sentent jamais mieux à leur place qu'au milieu d'un champ de bataille lorsque les tirs fusent de partout.

A l'opposé, certains vétérans choisissent de se perfectionner dans un rôle défensif et sont alors désignés comme des artilleurs. Leur rôle est simple : tenir une position et éliminer tout ennemi qui se présente dans leur champ de tir. Un artilleur transporte généralement sur lui une puissance de feu formidable capable de tenir à distance un ennemi même largement supérieur en nombre. Lorsqu'ils sont intégrés dans un groupe de combat qui se déplace, ces vétérans constituent le principal soutien de tir lors des éventuelles fusillades, établissant rapidement un poste de tir avec leurs armes spéciales pour nettoyer la zone, causant plus de dégâts que n'importe qui d'autre dans le groupe. Un artilleur est capable de choisir les meilleurs points de défense avant de les fortifier pour les transformer en véritables bunkers impénétrables d'où il est extrêmement difficile de les déloger. Toute stratégie défensive du CSNU se doit d'inclure un ou plusieurs artilleurs pour être vraiment efficace, et affronter de face un artilleur relève presque toujours du suicide à moins de pouvoir le submerger sous une marée de corps.

Et enfin, les marines préférant harceler leurs ennemis depuis des positions éloignées perfectionnent leur maîtrise des fusils de précision pour devenir des tireurs d'élite. Ces soldats sont très communs dans les opérations spéciales car leurs tirs de soutien sont certes moins impressionnants que ceux des artilleurs, mais ils possèdent un impact psychologique beaucoup plus important, terrorisant leurs ennemis en les éliminant depuis une grande distance alors qu'ils se croyaient parfaitement à l'abri des tirs. Les tireurs d'élites plus expérimentés sont même habitués à opérer seul, loin de leurs coéquipiers, cherchant les positions les plus avantageuses d'où ils auront les meilleurs angles de tir afin de couvrir l'avancé du reste du groupe, avant de passer à une autre cachette afin de continuer leur travail d'ange gardien. Ce travail en solitaire les oblige à faire preuve d'une discrétion absolue, se déplaçant en silence pour contourner les forces ennemies et neutraliser les sentinelles isolées en leur brisant la nuque ou en leur coupant la gorge avec leur lame. Débusquer un tireur d'élite expérimenté est pratiquement impossible, à moins de mobiliser un bataillon entier pour le chercher ou qu'on accepte d'enterrer plusieurs kilomètres carré de terrain sous les bombes et les obus.



bungie.net

Artist Shi Kai Wang

Equipements standards des marines :

RECRUE :

- Pistolet M6A, M6C
- Uniforme du corps des marines
- Fusil d'assaut MA5B, MA5C
- Armure moyenne classe I
- Couteau de combat
- Holster
- Paquetage militaire
- Sac à grenade
- Ration de combat

SOLDAT :

- Armure légère classe I
- Grenades à fragmentation
- Accroche magnétique dorsale
- Fusil à pompe M90

FANTASSIN :

- Armure lourde classe I
- Fusil de combat BR-55
- Lance-roquette M41
- Accroche magnétique mineure
- Torche électrique
- Gilet par-balle

COMMANDO :

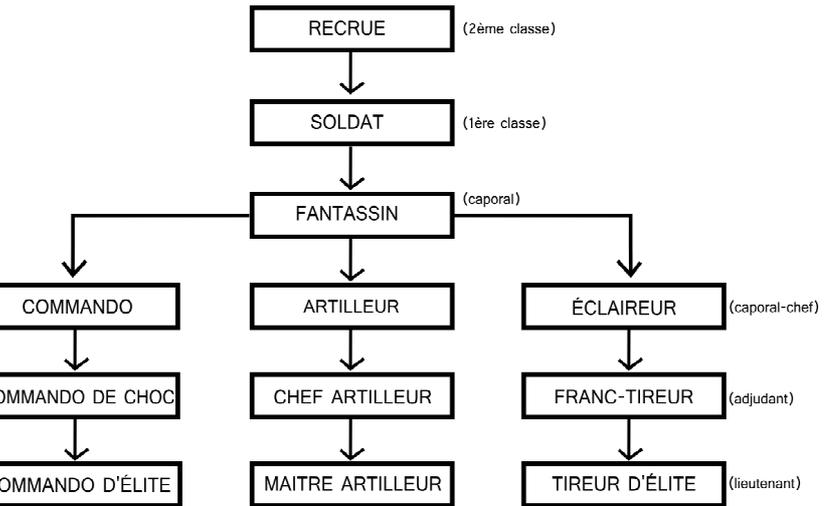
- Armure moyenne classe II
- Fusil d'assaut MA5K
- Grenades fumigènes
- Grenades incendiaires
- Pistolet M6C SOCOM
- Pistolet-mitrailleur M7S
- Plastique de découpe

COMMANDO DE CHOC :

- Grenades aveuglantes
- Grenades soniques
- Lance-flamme M7057
- Pistolet M6D
- Radio longue portée
- Tenue de cérémonie
- Visière tactique

COMMANDO D'ÉLITE :

- Fusil de combat BR-55-HB



Améliorations de caractéristiques des marines:

Caractéristiques	simple	intermédiaire	qualifié	expert
Capacité de Combat	100	250	500	750
Capacité de Tir	250	500	750	1000
Force	100	250	500	750
Endurance	250	500	750	1000
Agilité	500	750	1000	2500
Intelligence	500	750	1000	2500
Perception	500	750	1000	2500
Force Mentale	100	250	500	750
Sociabilité	250	500	750	1000

ARTILLEUR :

- Armure lourde classe II
- Charge explosive C-9
- Commande à distance
- Détecteur
- Grenades fumigènes
- Kevlar
- Lance-roquette M19
- Module lance-missile SGM-151
- Sac marin
- Tourelle auto-mitrailleuse AEI-486H

MAÎTRE ARTILLEUR :

- Grenades incendiaires
- Lance-flamme M7057
- Mine antichar LOTUS
- Mine antipersonnelle ANTLION
- Pistolet M6D
- Radio longue portée
- Tenue de cérémonie
- Visière tactique

ARTILLEUR D'ÉLITE :

- Spartan laser

ÉCLAIREUR :

- Armure légère classe II
- Caméra miniature
- Cape de camouflage
- Capteur de mouvement
- Dagues de jet
- Fusil de sniper S2AM
- Grenades fumigènes
- Jumelles
- Pistolet M6C SOCOM
- Pistolet-mitrailleur M7S
- Plastique de découpe

TIREUR DE PRÉCISION :

- Grenades aveuglantes
- Pistolet M6D
- Radio longue portée
- Tenue de cérémonie
- Visière tactique

TIREUR D'ÉLITE :

- Fusil sniper antichar STANCHION

4.1.2. Jouer un médecin (NAVLOGCOM/ UNICOM/ SRN)

Il est futile de croire qu'une mission peut se dérouler suffisamment bien pour ne jamais nécessiter de soigner les troupes engagées dans l'opération. C'est pourquoi une les effectifs de UNICOM comptent dans leurs rangs une grande quantité de médecins militaires chargés de soigner les blessés sur le théâtre des opérations. Ces spécialistes n'apportent peut-être pas une puissance de feu aussi impressionnante que celle des marines, durant un combat, mais les vies qu'ils sauvent sont un prix inestimable pour le CSNU, en particulier lorsqu'il s'agit d'affronter les troupes de l'Alliance. En dehors de UNICOM, la section NAVLOGCOM de la Navy compte également son lot de médecins militaires qui sont déployés généralement sur les lignes arrières pour s'occuper des blessés rapatriés depuis le front. Ces médecins sont généralement beaucoup moins de se battre et n'ont pour la plupart reçu aucune formation de maniement des armes, mais ils compensent cela par des compétences médicales nettement supérieures.

Parmi les médecins du CSNU, beaucoup sont des engagés volontaires qui ont reçu une formation médicale au sein d'un des nombreux centres de formations de médecine militaire dispersés sur les diverses planètes de l'empire humains. D'autres, par contre, étaient déjà médecins dans des institutions civiles avant de rejoindre l'armée afin de mettre leurs talents au service de ceux qui en ont le plus besoin. Ce sont généralement ces médecins plus expérimentés qui rejoignent le corps de la NAVLOGCOM en tant que spécialistes pour servir sur les vaisseaux de la flotte et dans les bases terrestres du CSNU. C'est grâce à ce corps médical que les armées de l'humanité sont parvenues à résister aussi longtemps à la menace de l'Alliance.

Les médecins militaires se contentent généralement de faire leur travail sans rien attendre en retour, leur rôle ayant tendance à développer leur altruisme pour assurer la survie de leurs patients. Cependant les plus doués et les plus méritants de ces praticiens peuvent recevoir le privilège de recevoir des formations avancées et de développer leur art à un niveau supérieur. Il existe habituellement trois voies de progression différentes pour les médecins militaires : les médecins de combat, les praticiens et les membres du personnel scientifique du CSNU.

Les médecins de combat sont ceux qui ne craignent pas de se rendre au front pour aller soigner les blessés au plus vite, sans que ces derniers aient besoin d'attendre d'être rapatriés pour recevoir les premiers soins et ainsi risquer de mourir avant d'avoir vu un seul médecin. Afin de pouvoir survivre au feu du champ de bataille, les médecins de combat suivent un entraînement au maniement des armes et équipements de combat de façon à non seulement pouvoir se défendre en cas de danger, mais aussi pour apporter une puissance de feu suffisante aux groupes de combat dans lesquels ils sont intégrés. En effet, beaucoup de chefs d'équipe n'aiment pas avoir à remplacer un soldat compétent contre un toubib désarmé, même si celui-ci fait très bien son travail. C'est pourquoi les médecins de combat cherchent autant à améliorer leurs compétences de combat que leurs compétences médicales. Cela ne les rend pas aussi habiles que les chirurgiens de l'armée, mais au moins ils ne risquent pas de mourir bêtement dès qu'ils se retrouvent seuls face à l'ennemi. L'ajout d'un médecin de combat à une escouade augmente toujours considérablement l'espérance de vie du groupe, et tant qu'il reste en vie, chaque soldat a toujours une chance de s'en tirer vivant.

A l'opposé des médecins de combat, les chirurgiens perfectionnent au maximum leur maîtrise de la médecine et des autres disciplines associées au rétablissement des blessés. Très peu d'entre eux sont des combattants, mais leurs mains sont capables de faire de véritables miracles du moment qu'ils ont les outils adéquats. A cette fin, ils sont formés à l'utilisation de la plupart des appareils médicaux de pointe du CSNU tels que les blocs opératoires semi-automatiques, les installations de production d'organes flash-clonés ainsi qu'à d'autres équipements pouvant les aider à maintenir leurs patients en vie, comme par exemple les tubes cryogéniques. Ceux que les médecins de combat ne peuvent pas guérir sur le terrain, les chirurgiens les soignent généralement sans le moindre problème ou incident. Il existe peut de choses que la médecine humaine n'ait pas appris à combattre au vingt-sixième siècle, et les chirurgiens sont une véritable encyclopédie médicale vivante, en plus d'avoir des doigts de fée.

Il arrive également que, parfois, des membres du corps médical du CSNU rejoignent la branche scientifique du SRN, la section 3, pour participer à des projets spéciaux en relation avec la médecine. Comme les chirurgiens, ils ont très peu voire aucune expérience du front et passent le plus clair de leur temps dans des laboratoires sécurisés à effectuer des analyses et échauffer des hypothèses pour leurs différents travaux. Leur savoir et les moyens technologiques mis à leur disposition sont généralement énormes, et ne se limitent pas toujours à la simple médecine pour s'étendre à d'autres domaines comme l'astrophysique, la création des Intelligences Artificielles ou la biologie générale. En tant que membres de la section 3 du SRN, ils ont parfois accès à des dossiers top secrets soit parce qu'ils travaillent dessus, soit parce que cela pourrait les aider dans leurs travaux courants. C'est pourquoi ces personnes sont généralement très recherchées par les entreprises privées souhaitant obtenir des informations vitales sur une technologie prototype ou par les rebelles cherchant à s'appropriier les travaux des forces loyalistes. Quoi qu'il en soit, ces membres de la section 3 sont toujours de précieux éléments à ne pas sous-estimer quelle que soit la tâche à accomplir, et leurs conseils peuvent souvent rendre possible ce qui paraissait irréalisable quelques instants plus tôt.



Equipements standards des médecins :

RECRUE :

- Armure légère classe I
- Uniforme du corps médical
- Paquetage militaire
- Holster
- Pistolet M6A
- Trousse de soin
- Ration de combat
- Stimulant

INFIRMIER :

- Container stérile
- Stérilisateur
- Poche de transfusion sanguine
- Pistolet-mitrailleur M7

MÉDECIN :

- Pistolet M6C
- Respirateur
- Kit de désinfection
- Torche électrique
- gilet par-balle

MÉDIC :

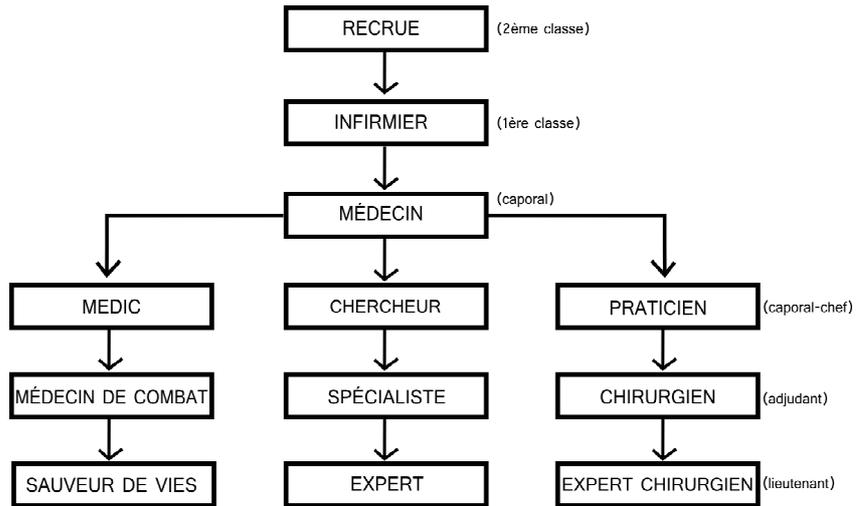
- Armure légère classe II
- Accroche magnétique dorsale
- Fusil d'assaut MA5C
- Fusil à pompe M90
- Visière tactique
- Sac à grenades
- Grenades à fragmentation
- Couteau de combat
- Harnais de sécurité

MÉDECIN DE COMBAT :

- Armure moyenne classe II
- Scanner
- Fusil de combat BR-55
- Grenades fumigènes
- Tenue de cérémonie
- Lance-grenade M319

SAUVEUR DE VIES :

- Injecteur médical semi-auto



Améliorations de caractéristiques des médecins :

Caractéristiques	simple	intermédiaire	qualifié	expert
Capacité de Combat	500	750	1000	2500
Capacité de Tir	250	500	750	1000
Force	500	750	1000	2500
Endurance	500	750	1000	2500
Agilité	100	250	500	750
Intelligence	100	250	500	750
Perception	250	500	750	1000
Force Mentale	100	250	500	750
Sociabilité	250	500	750	1000

CHERCHEUR :

- IA catégorie B
- Casque intégral
- Holopad
- Ordinateur personnel
- Combinaison NBC
- Ordinateur personnel

PRATICIEN :

- Ordinateur personnel
- Visière tactique
- Combinaison NBC
- Casque intégral
- Armure légère classe II

SPÉCIALISTE :

- IA catégorie A
- Scanner
- Transpondeur
- Combinaison anti-IEM
- Caméra miniature
- Bottes magnétiques
- Harnais de sécurité

CHIRURGIEN :

- Injecteur médical semi-auto
- Caméra miniature
- Bottes magnétiques
- Transpondeur
- Holopad
- IA catégorie C

EXPERT :

- IA catégorie A+

EXPERT CHIRURGIEN :

- IA catégorie B

4.1.3. Jouer un technicien (NAVLOGCOM/ UNICOM)

Le Génie militaire a toujours été un atout extrêmement important de l'humanité, quel que soit son combat. Le soutien logistique que sont capable d'apporter les techniciens spécialistes dans les différents domaines technologiques permettent de débloquer d'innombrables situations épineuses où les probabilités n'étaient pas en faveur des troupes alliés. Et c'est pourquoi le CSNU compte toujours un grand nombre de ces hommes et de ces femmes dont la maîtrise des équipements mécaniques et électronique dépasse de loin celle des simples combattants de l'armée. Que ce soit pour construire, détruire, réparer, ou encore pour crypter les communications alliés ou intercepter celles de l'ennemi, les soldats du Génie sont toujours les meilleurs. Leurs connaissances en mécanique, informatique et électronique leur permettent de remettre en état des équipements que d'autres personnes auraient considérés comme irrécupérables, et l'intégration de l'un de ces techniciens au sein d'une escouade a généralement pour conséquence de démultiplier le potentiel de ce groupe.

Tout comme pour les médecins militaires, les membres du Génie sont pour une part des engagés militaires et pour d'autre d'anciens travailleurs civils ayant déjà de solides connaissances dans les domaines techniques. Certains d'entre eux sont rattachés à UNICOM pour servir au sein d'escouades de combat de marines, et d'autres rejoignent la logistique de NAVLOGCOM pour accomplir des tâches de soutien sur les lignes arrières, loin du front. Mais quel que soit le niveau de danger auquel ils sont exposés, tous travaillent dur pour apporter au CSNU l'appui technologique dont ont besoin ses troupes, que ce soit sur le front ou ailleurs.

Lorsqu'ils rejoignent leur corps d'armée après leur formation initiale, les techniciens du Génie sont le plus polyvalent possible afin qu'ils puissent assister les troupes alliés dans le plus grand nombre de domaines possible. Cependant au fil du temps, la plupart d'entre eux se spécialise dans un domaine particulier pour augmenter le niveau de soutien qu'ils peuvent apporter dans ce même domaine. Il existe de très nombreux domaines de spécialisation possibles pour un technicien, mais les trois principaux que l'on peut retenir sont la mécanique, l'informatique et les explosifs.



Artist Shi Kai Wang for HALO [1999]

Les techniciens qui se spécialisent dans la mécanique sont désignés bien évidemment des mécaniciens. Ces hommes et ces femmes ont poussé au maximum leurs capacités à analyser, réparer et améliorer n'importe quel équipement mécanique qu'on leur confie. Entre leurs mains, l'espérance de vie et l'efficacité d'un appareil sont immédiatement décuplées, et c'est pourquoi les avant-postes du CSNU contiennent toujours un ou deux spécialistes de ce genre afin de maintenir en état de marche tout le matériel disponible, dusse-t-il avoir été frappé par un obus à plasma ou écrasés sous les chenilles d'un tank. De part la nécessité de les garder au plus près du matériel lorsque ce dernier vient à tomber en rade, les ingénieurs sont généralement formés au maniement des armes humaines et disposent d'équipement de combat avancé qui les aide à survivre aux environnements hostiles que l'ont rencontre souvent sur le front. Combiné à un médecin de combat, un ingénieur permet d'assurer la survie de tout ce qui sort du domaine d'expertise du toubib, augmentant considérablement l'efficacité de n'importe quel groupe de combat.

A côté des mécaniciens, on dénombre également les informaticiens qui, eux, se spécialisent dans le domaine de l'électronique et de l'informatique pour augmenter les capacités logistiques de leur unité. Ils sont les champions pour crypter et décrypter les transmissions radio, pour pirater les systèmes de sécurité ou réparer un ordinateur. Les plus expérimentés d'entre eux sont généralement assistés d'une IA qui leur a été confié personnellement afin de les assister dans leurs tâches, ce qui les rends encore plus efficaces pour les manipulations informatiques. Peu de programmes peuvent empêcher un informaticien vétérans de passer outre leurs protections pour faire ce qu'ils veulent dans les bases de données et les lignes de code d'un ordinateur ou d'un serveur, et seules les IA sont capable de les stopper complètement. Ces spécialistes sont donc énormément utilisés pour les missions d'infiltration et d'espionnage lorsque la discrétion est indispensable. N'importe quelle équipe un tant soit peu discrète et comptant dans ses rangs un informaticien vétérans a de grandes chances de passer outre tous les systèmes de sécurité sans jamais se faire repérer.

Un peu en dehors de l'objectif initial des techniciens, à savoir la préservation du matériel du CSNU, certains membres du Génie aiment se spécialiser dans l'art de détruire le matériel de l'ennemi, et reçoivent alors la désignation d'artificiers. Usant d'explosifs aussi couramment qu'un marine change le chargeur de son fusil d'assaut, les artificiers ont appris à manipuler ces matières dangereuses de façon à optimiser leur potentiel destructeur et à augmenter considérablement les dégâts qu'ils causent à leur cible. Ils sont également employés pour désamorcer les explosifs ennemis et repérer les éventuels pièges installés par les troupes ennemies sur le terrain, de façon à éviter des pertes aussi inutiles que stupides. C'est pourquoi les artificiers sont généralement intégrés à des unités de première ligne telles que les escouades d'assaut et les équipes de commandos afin de débayer le chemin et détruire tous les obstacles trop imposants pour les armes conventionnelles. Qu'il s'agisse d'une porte blindée, d'un pont suspendu ou d'un ascenseur orbital, la seule chose qu'il leur faut est le bon dosage d'explosif. Après, c'est comme si tout était déjà réduit en poussière.

Equipements standards des techniciens :

RECRUE :

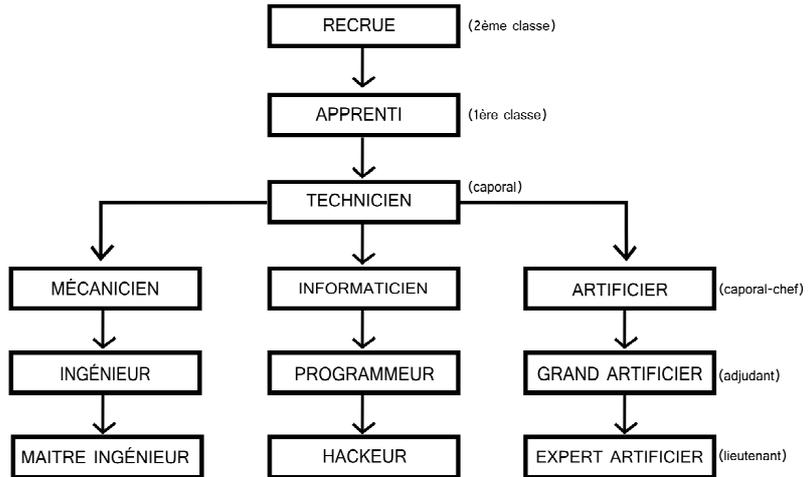
- Armure moyenne classe I
- Paquetage militaire
- Holster
- Pistolet M6A
- Uniforme du Génie militaire
- Fusil d'assaut MA5C
- Outils de mécanicien
- Ration militaire

APPRENTI :

- Couteau de combat
- Pistolet-mitrailleur M7
- Sac à grenades
- Grenades à fragmentation

TECHNICIEN :

- Torche électrique
- Ordinateur personnel
- Pistolet M6C
- Sac marin
- Gilet par-balle



Améliorations de caractéristiques des techniciens :

Caractéristiques	simple	intermédiaire	qualifié	expert
Capacité de Combat	500	750	1000	2500
Capacité de Tir	250	500	750	1000
Force	500	750	1000	2500
Endurance	500	750	1000	2500
Agilité	100	250	500	750
Intelligence	100	250	500	750
Perception	250	500	750	1000
Force Mentale	100	250	500	750
Sociabilité	250	500	750	1000

MÉCANICIEN :

- Armure moyenne classe II
- Visière tactique
- Radio longue portée
- Scanner
- Fusil de combat BR-55
- Fusil à pompe M90
- Grenades fumigènes
- Accroche magnétique dorsale
- Capteur de mouvement
- Détecteur

INFORMATICIEN

- Armure moyenne classe II
- Visière tactique
- Holopad
- Radio longue portée
- IA catégorie B
- Fusil de combat BR-55
- Accroche magnétique dorsale

ARTIFICIER

- Armure moyenne classe II
- Visière tactique
- Minuterie
- Charge explosive C-12
- Mine anti-personnelle ANTLION
- Fusil à pompe M90
- Fusil de combat BR-55
- Commande à distance
- Mine anti-char LOTUS
- Accroche magnétique dorsale
- Détecteur

INGÉNIER :

- Armure lourde classe II
- Armure légère classe II
- Dispositif d'automatisation
- Tenue de cérémonie
- Harnais de sécurité
- Lance-grenade M319
- Accroche magnétique mineure

PROGRAMMEUR :

- Tenue de cérémonie
- IA catégorie A
- Combinaison anti-IEM
- Scanner
- Fusil à pompe M90
- Fusil de précision DMR
- Accroche magnétique mineure

MAÎTRE ARTIFICIER

- Tenue de cérémonie
- Armure lourde classe II
- Charge de démolition C-9
- Lance-grenade M319
- Accroche magnétique mineure

MAITRE INGÉNIER:

- Outils de mécaniciens semi-auto

HACKEUR :

- IA catégorie A+

EXPERT ARTIFICIER :

- Charge IEM

4.1.4. Jouer un membre de la Navy (FLEETCOM)

Bien que la flotte du CSNU ne soit pas aussi puissante que celle de l'Alliance, elle a le mérite d'avoir combattu vaillamment cette faction à de nombreuses reprises et d'avoir gagné quelques batailles plus ou moins glorieuses. Car la maîtrise de l'espace est un avantage capitale pour le bon déroulement des opérations au sol, que ce soit pour pilonner les positions ennemis à coup d'artillerie navale ou pour faire évacuer les troupes lorsque tout est perdu. C'est pour cela que les équipages des nombreux vaisseaux du CSNU méritent autant de louanges que les soldats de l'armée de terre. Car bien que de nombreux soldats et officiers de UNICOM considèrent les membres de la Navy comme des lâches opérant de loin depuis l'orbite, la réalité est toute autre.

En effet, depuis le début de la guerre contre l'Alliance, la Navy n'a gagné que très peu de bataille, et presque à chaque fois cela ne fut que grâce à une supériorité numérique de l'ordre de trois contre un, tout en subissant malgré cela de lourdes pertes. La technologie des vaisseaux de l'Alliance étant nettement supérieure à celle des bâtiments de guerre du CSNU, tant au niveau de leur protection que dans leur puissance de feu, on peut dire qu'il est nettement plus risqué de participer à une bataille spatiale que de se trouver au milieu d'un affrontement sur la surface de n'importe quelle planète. Mais heureusement, la Navy peut compter sur un grand nombre de membres d'équipage talentueux qui rattrape nettement le retard technologique de l'humanité face à ses adversaires par leurs compétences.

La grande majorité de ces membres d'équipage sont d'ailleurs des engagés volontaires qui ont toujours rêvé de se rendre dans l'espace et de travailler sur un vaisseau. Leur grande passion pour tout ce qui touche à l'espace en fait des éléments forts et dynamiques capables d'exploiter au maximum des capacités d'un bâtiment et de le maintenir en état même dans les situations les plus critiques.

Lorsqu'ils intègrent la Navy, les membres d'équipage n'étant pas des officiers occupent généralement un grand éventail de tâches très diverses afin de pouvoir aider au plus urgent sur le vaisseau où ils sont assignés. Mais la grande majorité d'entre eux développent rapidement une spécialité qui les dirige alors vers l'un des différents domaines d'expertises rencontrés dans la Navy. Les trois principales spécialisations connues au sein de la flotte sont le pilotage, la sécurité et le commandement.

Les pilotes de la Navy sont ceux qui dirigent les navettes et vaisseaux spatiaux de la flotte, quelle que soit leur taille, une tâche qui est loin d'être aussi facile qu'on le pense. En effet, la maîtrise d'un appareil volant de petite taille demande déjà une bonne dose d'adresse et de capacités de calcul, sans compter la compréhension de tous les mécanismes lui permettant de fonctionner correctement. Lorsqu'un pilote passe à un engin plus gros, il doit cependant se concentrer uniquement sur le pilotage et laisser les préoccupations techniques aux mécaniciens de bord, car manœuvrer un vaisseau de plusieurs centaines de mètres de long nécessite de savoir gérer le système de propulsion correctement tout en calculant sa trajectoire en fonction des capacités motrices du bâtiment. Certains pilotes tendent à ne diriger que des navettes ou de petits appareils de combat tandis que d'autres se focalisent sur les plus gros bâtiments, et une troisième catégorie est capable de passer de l'un à l'autre sans aucune difficulté. Mais quelle que soit le vaisseau qu'il a la charge de manœuvrer, un pilote de la Navy bien entraîné est capable de prouesses remarquables lors des batailles auxquelles il participe.

La sécurité à bord d'un vaisseau, et plus particulièrement les gros vaisseaux tels que les frégates, croiseurs, destroyers et transports de troupes du CSNU, n'est que rarement confiée aux troupes embarquées à bord. Premièrement parce que la plupart du temps elles ne sont là que pour le temps du voyage, et ensuite parce qu'elles n'ont généralement qu'une connaissance limitée du vaisseau, de sa structure et de son fonctionnement. C'est pourquoi sur ces bâtiments de gros tonnage, la sécurité est confiée à un type de personnel bien particulier, composé de membres d'équipage ayant appris à se battre efficacement dans les milieux en gravité artificielle, voire même en gravité zéro. Lorsque le vaisseau n'est pas en phase de combat, ces hommes et ces femmes ont pour mission d'assurer le maintien de l'ordre à bord, de surveiller l'équipage et de vérifier le bon fonctionnement du bâtiment. Durant les batailles, par contre, ils organisent la défense du vaisseau contre les éventuelles troupes ennemies qui viendraient l'aborder, une tactique très utilisée par les troupes de l'Alliance afin de récupérer des coordonnées spatiales menant à d'autres colonies humaines. Dans les moments désespérés, ce sont souvent les chefs de la sécurité navale qui ont pour mission d'appliquer le protocole Cole en détruisant les données de navigation et, lorsque tout espoir est perdu, de faire s'autodétruire le vaisseau.

Ceux parmi les membres de la Navy qui ont le plus d'ambition et le plus de volonté peuvent parvenir à faire carrière en tant qu'officier de bord pour pouvoir commander leur propre vaisseau spatial. Il ne s'agit pas de le piloter directement, mais de diriger tous les aspects de son fonctionnement et chaque membre de son équipage en tant que capitaine de vaisseau, le seul maître à bord. De par la lourde charge qu'ils reçoivent, à savoir la gestion d'un bâtiment de guerre de la taille d'un building et d'un équipage pouvant s'élever à près de trois mille hommes, ces officiers doivent acquérir des connaissances très diverses telles que les capacités de fonctionnement des réacteurs, la portée des armes embarquées ainsi que leurs angles de tir, les forces astro-physiques pouvant influencer sur la trajectoire du vaisseau et les points vulnérables de sa structure. Bien entendu, ils ne connaissent pas toujours ces paramètres aussi bien que les spécialistes placés sous leurs ordres, mais quand même suffisamment bien pour comprendre leurs analyses et prendre rapidement la meilleure solution en situation d'urgence. Lorsqu'il est aux commandes de son vaisseau, celui-ci devient l'extension même de son corps et une arme au pouvoir redoutable.



**Equipements standards
des membres d'équipage :**

RECRUE :

- Armure légère classe I
- Uniforme de la Navy
- Paquetage militaire
- Holster
- Pistolet M6A
- Ration de combat
- Casque intégral
- Combinaison étanche
- Respirateur

MATELOT :

- Sac marin
- Pistolet-mitrailleur M7
- Harnais de sécurité
- Bottes magnétiques

MATELOT CONFIRMÉ :

- Torche électrique
- Outils de mécanicien
- Pistolet M6C

PILOTE :

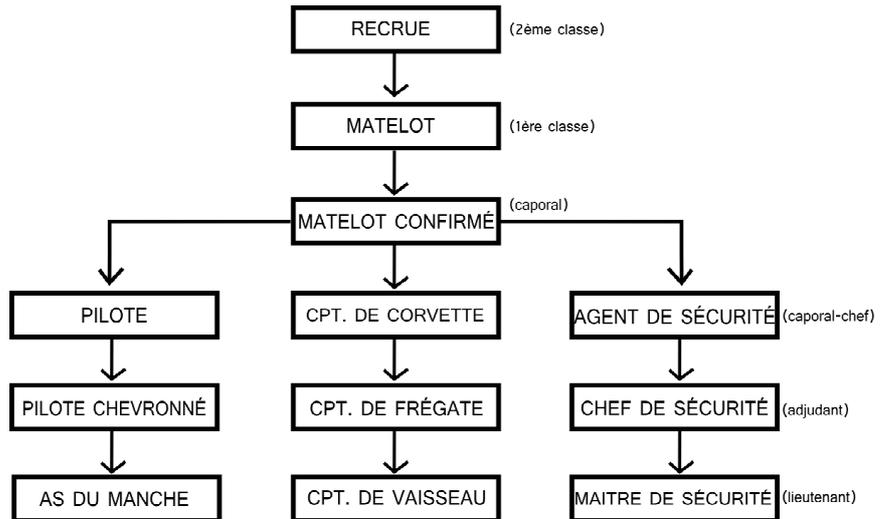
- Armure légère classe II
- Visière tactique
- Ordinateur personnel
- Combinaison anti-choc
- Accroche magnétique mineure

PILOTE CHEVRONNÉ :

- Tenue de cérémonie
- Caméra miniature
- Pistolet M6B
- Pistolet M6D
- Transpondeur

AS DU MANCHE :

- Holopad



Améliorations de caractéristiques des membres d'équipage :

Caractéristiques	simple	intermédiaire	qualifié	expert
Capacité de Combat	250	500	750	1000
Capacité de Tir	100	250	500	750
Force	500	750	1000	2500
Endurance	500	750	1000	2500
Agilité	100	250	500	750
Intelligence	250	500	750	1000
Perception	250	500	750	1000
Force Mentale	100	250	500	750
Sociabilité	500	750	1000	2500

CAPITAINE DE CORVETTE :

- Armure légère classe II
- Visière tactique
- Jumelles
- Accroche magnétique mineure
- Pistolet M6B
- Transpondeur

AGENT DE SÉCURITÉ :

- Armure moyenne classe II
- Visière tactique
- Fusil à pompe M90
- Fusil d'assaut MA5C
- Accroche magnétique dorsale
- Détecteurs
- Sac à grenades
- Grenades aveuglantes
- Capteur de mouvement

CAPITAINE DE FRÉGATE :

- Tenue de cérémonie
- IA catégorie C
- Holopad
- Pistolet M6D
- Fusil de précision MDR
- Accroche magnétique dorsale

CHEF DE SÉCURITÉ :

- Tenue de cérémonie
- Pistolet M6D
- Armure lourde classe II
- Grenades soniques
- Grenades incendiaires
- Lance-flamme lourd M7057
- Transpondeur

CAPITAINE DE VAISSEAU :

- IA catégorie B

MAÎTRE DE SÉCURITÉ :

- Dispositif d'automatisation

4.1.5. Jouer un agent (SRN SECTION 1/ SECTION 3)

Le Service de Renseignement de la Navy constitue l'équivalent des services secrets de l'ancienne Terre, du temps où les gouvernements n'étaient pas encore unifiés. Son rôle est vital pour le bon fonctionnement de l'administration des nombreuses colonies de l'empire humain, même si les méthodes qu'emploie cette organisation sont parfois assez peu éthiques ou glorieuses. Les innombrables agents travaillant pour la section 1 ont la dure tâche de collecter tous les renseignements pouvant aider le CSNU à maintenir l'ordre sur son territoire et à vaincre ses ennemis. Des hommes et des femmes de tous les horizons travaillent en secret pour le SRN, intégrant des institutions civiles ou des unités militaires afin de découvrir les petits secrets de chacun et savoir si certains représentent un danger potentiel. Cette tâche nécessite souvent de manipuler les gens et de changer de personnalité pour paraître plus proche de ceux qui peuvent leur fournir les précieux renseignements qu'ils cherchent.

La plupart des agents de la section 1 ont été recrutés sur dossier par les officiers du SRN qui ont vu en eux des patriotes souhaitant servir le CSNU par tous les moyens et disposant des compétences requises pour devenir agents. Après des tests psychologiques et un entraînement spécial, ces individus reçoivent des missions de faibles importances qui servent à évaluer leurs compétences et s'assurer de leur fiabilité. Ce n'est qu'après avoir prouvé son efficacité un certain nombre de fois qu'un agent peut espérer recevoir une mission de plus haute importance où ses aptitudes seront réellement exploitées. L'existence des agents de renseignement est un fait avéré, connu de tous, mais personne ne peut vraiment savoir qui en fait partie et c'est justement cela qui participe au maintien d'un empire aussi vaste que celui de l'humanité. Cependant il est arrivé plusieurs fois que certains agents apparemment fiables se trouvent être des sympathisants de la rébellion cherchant à infiltrer le SRN.

Une fois qu'un agent a atteint un certain niveau de compétence et d'accréditation auprès du SRN, il peut avoir l'opportunité de devenir un exécutant, c'est-à-dire un agent autorisé à tuer les cibles désignées par ses supérieurs, ou alors rejoindre la section 3 pour travailler sur les dossiers les plus secrets, et plus particulièrement l'étude des artefacts forerunners. Ceux qui ne choisissent ni l'une ni l'autre de ces deux alternatives continuent leur rôle d'informatique en se perfectionnant dans l'art de la recherche et de la récupération de renseignements, que ce soit par des techniques d'interrogatoires poussés ou une facilité à lire les émotions d'une personne sur son visage.

Les exécutants sont peut-être les individus les plus sinistres de tous les corps d'armée du CSNU. En effet, ils sont formés à kidnapper, capturer et même assassiner tout individu considéré comme une menace ou un obstacle par le SRN, que ce soit des rebelles, des sympathisants ou même des civils. Ils se dissimulent dans la foule ou dans le décor pour atteindre leur cible et savent très bien comment éviter les gardes ou les systèmes de sécurité censés protéger ces derniers. En théorie, il existe peu de cibles que les assassins du SRN ne peuvent pas atteindre, de la même façon que peu de secrets peuvent être gardés inconnus des agents de renseignement. Leur statut particulier leur donne accès à des informations top secrètes relatives à leur objectif ainsi qu'à du matériel de haute qualité qui leur facilite certaines tâches. Lorsqu'un assassin est intégré à un groupe de combat, généralement constitué d'un rassemblement de plusieurs spécialistes originaires de différents corps d'armée, cela signifie systématiquement que la cible qu'on lui a désignée est extrêmement difficile à atteindre et qu'il n'y parviendra jamais seul. Mais il est tout aussi certain que même les meilleurs soldats de l'armée ne pourront jamais atteindre cette même cible s'ils ne comptent pas au moins un assassin du SRN parmi eux.

Les agents les plus sûrs peuvent recevoir une proposition de rejoindre la section 3 pour participer aux projets spéciaux en tant que superviseurs ou observateurs pour le compte du SRN. Ils ont alors accès aux secrets les plus sombres et les plus importants des services de renseignement, comme la véritable nature des programmes SPARTAN ou les artefacts forerunners. Leur autorité sur le terrain dépasse toujours largement ce que laisse supposer leur grade, et leur niveau d'accréditation peut parfois être plus importants que celui des officiers supérieurs d'autres corps d'armée. Nombre d'entre eux reçoivent des IA qui leur sert d'expert scientifique et de base de donnée virtuelle pour accomplir leurs missions et collecter de nouvelles informations sur des sujets qui pourraient ébranler l'humanité s'ils venaient à être connus de la population. Leur travail fait partie des tâches les plus importantes du SRN, et leur arrivée sur une planète signifie généralement qu'il s'y passe quelque chose d'extrêmement important dont, malheureusement, presque personne n'entendra parler.

Si un agent décide de ne devenir ni un exécutant ni un superviseur de la section 3, celui-ci garde alors son statut d'agent de renseignement et continue de servir le SRN comme il l'a toujours fait : en récoltant des informations vitales sur tout ce qui peut aider le CSNU dans ses diverses opérations. Mais ayant gagné en expérience et en moyens, ces agents vétérans sont capables d'obtenir à peu près ce qu'ils veulent de n'importe qui sans avoir à sortir leur arme et parfois même sans avoir à y mettre de leur poche. Leur talent pour analyser les gens est tellement développé qu'ils peuvent aisément savoir quand quelqu'un leur ment ou leur dissimule quelque chose, ainsi que la méthode la plus adaptée pour découvrir la vérité de chacun. On dit que nul secret n'est à l'abri du SRN, et c'est encore plus vrai pour les agents vétérans.



Artist Shi Kai Wang for HALO [1999]

Equipements standards des agents :

RECRUE :

- Armure légère classe I
- Uniforme du SRN
- Holster
- Pistolet M6A
- Bottes magnétiques
- Paquetage militaire
- Ration de combat

AGENT :

- Combinaison étanche
- Casque intégral
- Respirateur
- Pistolet-mitrailleur M7

AGENT CONFIRMÉ :

- Caméra miniature
- Capteur de mouvements
- Gilet par-balle
- Harnais de sécurité
- Torche électrique

INFORMATEUR :

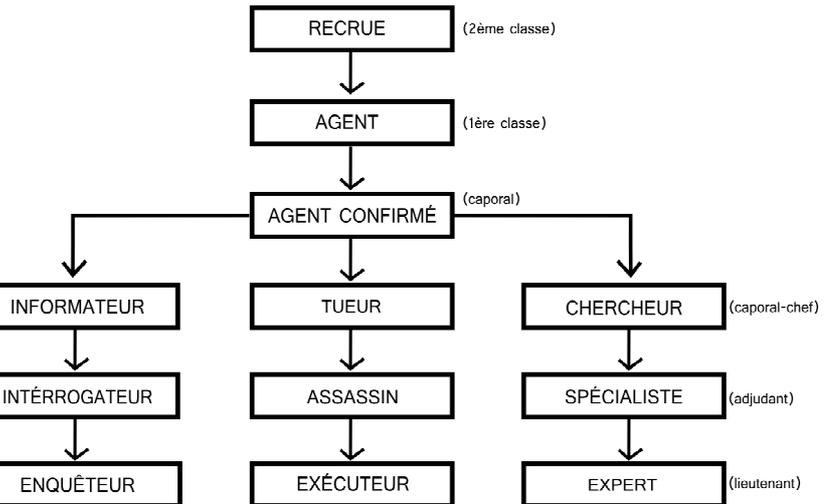
- Armure moyenne classe II
- Visière tactique
- Fusil d'assaut MA5C
- Accroche magnétique dorsale
- Couteau de combat
- Sac à grenade
- Grenades à fragmentation
- Cape de camouflage
- Jumelles
- Grenades aveuglantes
- Grenades fumigènes

INTÉRROGATEUR :

- Tenue de cérémonie
- Scanner
- Grenades soniques
- Holopad
- Fusil de combat BR-55
- Accroche magnétique dorsale
- Capteur de mouvements

ENQUÊTEUR :

- IA catégorie B



Améliorations de caractéristiques des agents :

Caractéristiques	simple	intermédiaire	qualifié	expert
Capacité de Combat	500	750	1000	2500
Capacité de Tir	250	500	750	1000
Force	500	750	1000	2500
Endurance	500	750	1000	2500
Agilité	250	500	750	1000
Intelligence	100	250	500	750
Perception	100	250	500	750
Force Mentale	250	500	750	1000
Sociabilité	100	250	500	750

TUEUR :

- Armure légère classe I
- Visière tactique
- Sac à grenades
- Grenades aveuglantes
- Grenades fumigènes
- Couteau de combat
- Accroche magnétique dorsale
- Fusil de précision DMR
- Capteur de mouvements
- Jumelles
- Cape de camouflage

CHERCHEUR :

- Armure légère classe II
- Visière tactique
- Ordinateur personnel
- Holopad
- IA catégorie B
- Combinaison NBC

ASSASSIN :

- Dagues de jet
- Fusil sniper 99D
- Combinaison thermo-isolante
- Silencieux
- Armure moyenne classe II

SPÉCIALISTE :

- IA catégorie A
- Scanner
- Combinaison anti-IEM
- Transpondeur

EXÉCUTEUR :

- Fusil à ondes compressées

EXPERT :

- IA catégorie A+

4.1.6. Jouer un sangheili

En tant que co-fondateurs de l'Alliance, les sangheilis sont les plus anciens alliés des prophètes san'shyuums. Leurs talents naturels pour la guerre et leur esprit doué pour la stratégie militaire en ont fait les instruments parfaits pour mener la conquête de la galaxie à la recherche des reliques forerunners perdues. Peut d'autres races peuvent se vanter de pouvoir tenir tête face à un sangheili en combat singulier et toutes les autres craignent ces puissants guerriers, le plus souvent pour d'excellentes raisons.

Car les sangheilis sont une race de combattants endurcie par des siècles de guerres civiles tenant parfois plus de la tradition que de véritables conflits, car rien ne forme mieux un guerrier que l'affrontement face à la mort elle-même. Ainsi, les sangheilis apprennent à se battre dès leur plus jeune âge et lorsqu'ils atteignent l'âge adulte, la grande majorité d'entre eux ont oublié à quoi ressemblait la sensation de peur. Pour eux, l'honneur passe avant tout, même avant leur serment d'allégeance envers les prophètes, et il vaut mieux mourir pour ses convictions que vivre en les oubliant lâchement.

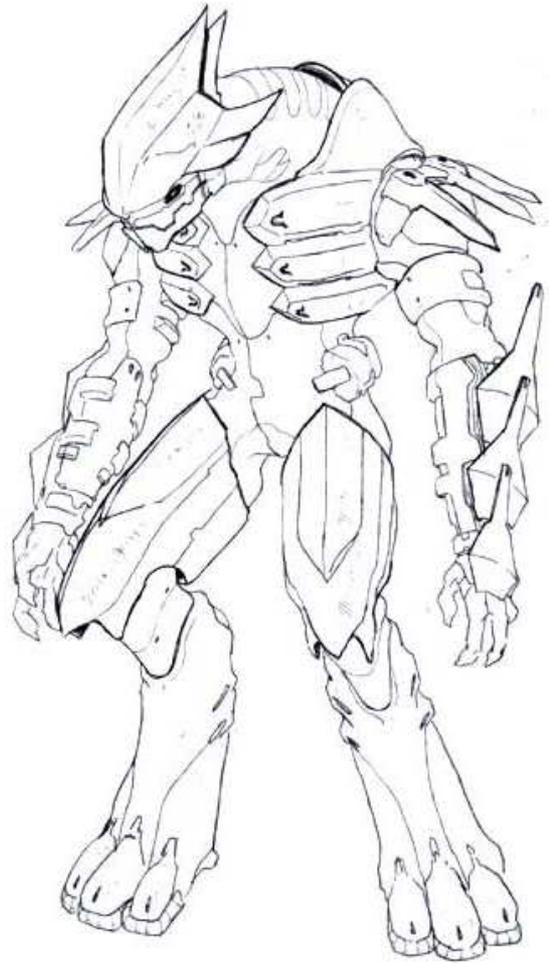
Ceux parmi les sangheilis qui sont choisis pour faire partie des armées de l'Alliance sont les meilleurs parmi les guerriers de Sangheilos et des nombreuses colonies que possède cette race conquérante à travers la galaxie. Certains d'entre eux passent d'abord par l'académie de Grande Bonté et deviennent ensuite officiers ou combattants d'élite, mais la grande majorité commence leur carrière militaire en tant que simple soldat. Toutefois, de par leur statut privilégié, même le sangheili le moins gradé garde une autorité absolue sur les membres de toutes les autres races de l'Alliance, quel que soit leurs grades, ce qui a tendance à créer des tensions en particulier avec les jiralhanaes qui envient ce privilège.

Le plus souvent, la montée en grade chez les sangheilis ne se gagne qu'en tuant un certain nombre d'ennemis sur le champ de bataille, mais certaines promotions peuvent également être obtenue par le simple mérite d'une mission brillamment exécutée. Les sangheilis qui survivent à suffisamment de combat et qui montent suffisamment en grade ont tendance à se spécialiser dans un domaine précis de la guerre. Jusque là, trois spécialisations majeures sont connues : le commandement, le combat à distance et le combat de proximité.

Les sangheilis qui décident de suivre la voie du commandement deviennent des chefs puissamment autoritaires et de grands stratèges, capables de mener leurs troupes à la victoire là où d'autres chefs d'équipe auraient échoué et perdu de nombreux soldats. Leur statut particulier au sein de l'armée leur donne accès à nettement plus de ressources et à un soutien accru des autres forces de l'Alliance, augmentant ainsi les chances de succès des troupes placées sous ses ordres. Contrairement aux généraux humains qui dirigent leurs assauts depuis l'arrière-garde, même les plus hauts gradés sangheilis ne reculent pas devant l'appel du combat et n'hésitent donc pas à mener leurs troupes directement en prenant part aux combats sur le terrain. A cette fin, ils sont généralement armés des terribles épées énergétiques sangheilis pour représenter leur autorité et leurs prouesses de combat, qui leur permettent généralement d'affronter sans crainte un ennemi cinq fois supérieur en nombre. Et même s'ils ne soient pas aussi habiles que les épéistes de leur race, ils compensent cela par une bonne maîtrise des armes à feu et un esprit de tacticien aiguisé les rendant extrêmement polyvalents.

Ceux qui se spécialisent dans le combat à distance deviennent des commandos, des guerriers habitués aux tactiques de combat pour petites unités et qui savent anéantir leurs ennemis par l'usage habile de leurs armes à feu. Ces soldats apprennent à gérer leur ligne de tir et celles de leurs alliés pour maximiser leur capacité de destruction, sans compter qu'ils sont généralement formés à l'utilisation d'absolument toutes les catégories d'arme. Certains d'entre eux participent même aux batailles aux commandes de véhicules de soutien ou d'armes d'artillerie lourde leur permettant de faire pleuvoir la mort sur leurs ennemis pour permettre l'avancée des troupes alliés. Les commandos sangheilis représentent l'infanterie d'assaut parfaite, adaptée pour toutes les situations offensives nécessitant une action rapide, violente et efficace. Là où les troupes régulières ne parviennent pas à percer les défenses ennemies, les commandos savent exploiter chaque faille qui se présente pour écraser toute résistance.

Et enfin, les sangheilis privilégiant le corps à corps sont peut-être les plus craints de tous, car ils ont appris à manier les puissantes épées à énergie qui font la grande réputation de cette race guerrière, les plus anciens d'entre eux parvenant même à en utiliser une dans chaque main. Les épéistes sangheilis ne craignent absolument aucun adversaire et ne reculent devant aucun défi, même s'ils savent qu'il est perdu d'avance. C'est ce qui fait qu'ils inspirent autant la peur chez leurs ennemis que le respect chez leurs frères de race qui admirent par-dessus tout le fait de se dévouer à un art de combat aussi dangereux et meurtrier. Beaucoup parmi les épéistes deviennent des assassins redoutés, d'autres montent en grade pour faire partie des chefs les plus charismatiques de l'armée, d'autres encore deviennent les gardes du corps de commandants sangheilis ou de prophètes san'shyuums, mais ce sont tous d'excellents combattants que peu d'individus peuvent espérer vaincre en combat loyal. C'est principalement chez ce type de guerriers que la notion d'honneur est la plus importante, et bien que cela les amène parfois à leur perte, il y a peu de chose aussi terrifiante qu'un épéiste sangheili fonçant vers vous avec la ferme intention de vous trancher en deux.



Equipements standards des sangheilis :

RECRUE :

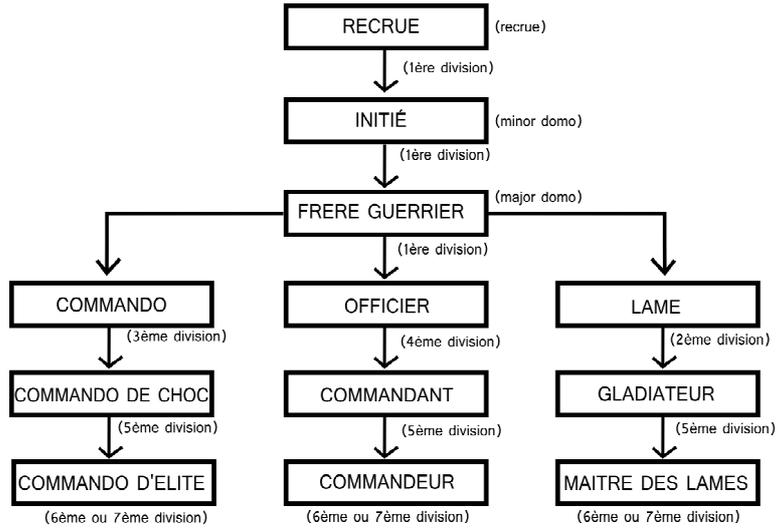
- Pistolet à plasma type 25
- Armure moyenne classe I
- Fusil à plasma type 25
- Ration de combat
- Bouclier énergétique régulier
- Accroche magnétique mineure
- Compartiment de transport
- Compartiment à grenades

INITIÉ :

- Armure légère classe I
- Grenades à plasma type 1
- Accroche magnétique dorsale
- Lame de combat

FRERE GUERRIER :

- Armure lourde classe I
- Needler type 32
- Batterie de suralimentation
- Radio longue portée
- Bottes magnétiques



Améliorations de caractéristiques des sangheilis:

Caractéristiques	simple	intermédiaire	qualifié	expert
Capacité de Combat	100	250	500	750
Capacité de Tir	250	500	750	1000
Force	100	250	500	750
Endurance	250	500	750	1000
Agilité	500	750	1000	2500
Intelligence	500	750	1000	2500
Perception	500	750	1000	2500
Force Mentale	100	250	500	750
Sociabilité	250	500	750	1000

COMMANDO :

- Armure moyenne classe II
- Carabine à plasma type 51
- Bouclier énergétique renforcé
- Grenades incendiaires type 3
- Réacteurs dorsaux
- Needler type 33
- Plastique de découpe
- Fusil sniper à plasma type 50

OFFICIER :

- Armure lourde classe II
- Charge explosive plasma type 7
- Commande à distance
- Détecteur
- Bouclier énergétique renforcé
- Canon à barreaux de combustible type 33
- Jumelles
- Caisson anti-grav
- Mitrailleur lourde à plasma type 52
- Visière tactique

LAME :

- Armure légère classe II
- Caméra miniature
- Camouflage optique primitif
- Capteur de mouvement
- Dagues de jet énergétiques
- Garot énergétique
- Bouclier énergétique renforcé
- Epée à plasma type 2
- Needler type 33
- Plastique de découpe

COMMANDO DE CHOC :

- Armure de cérémonie
- Grenades photonique type 5
- Grenades soniques type 4
- Canon à dispersion de plasma type 33
- Stimulant
- Visière tactique

COMMANDANT :

- Armure de cérémonie
- Grenades incendiaires type 3
- Canon à dispersion de plasma type 33
- Mine de proximité à plasma type 6
- Epée à plasma type 2
- Mortier à plasma type 52
- Transpondeur

GLADIATEUR :

- Armure de cérémonie
- Grenades photonique type 5
- Grenades soniques type 4
- Camouflage optique avancé
- Stimulant
- Visière tactique

COMMANDO D'ÉLITE :

- Bouclier énergétique ultra

COMMANDEUR :

- Bouclier énergétique ultra

MAÎTRE DES LAMES :

- Bouclier énergétique ultra

4.1.7. Jouer un jiralhanae

Bien qu'ils constituent la dernière race à avoir été intégrée dans l'Alliance à ce jour, les jiralhanaes ont su montrer leur volonté de servir l'Alliance et plus particulièrement les prophètes san'shyuums dans leur quête du Grand Voyage. Ce peuple guerrier et barbare place le combat au-dessus de tout, mais d'une manière très différente de celle pratiquée par les sangheillis : tandis que les fils de Sanghelios considèrent que la victoire réside dans l'honneur, les guerriers de Doisac considèrent que seule importe la force brute.

De la même façon que les sangheillis, les jiralhanaes sont endurcis par des guerres civiles incessantes entre les différentes meutes de leur monde natal, et les meilleurs d'entre eux sont généralement désignés pour rejoindre les rangs de l'Alliance en tant qu'infanterie d'assaut lourd. Cependant l'animosité régnant entre eux et les sangheillis fait qu'ils ont longtemps été tenu à l'écart des combats durant la Grande Guerre. Ce n'est que par l'intervention discrète des san'shyuums, et en particulier des trois grands prophètes, que les jiralhanaes ont pu participer de plus en plus activement aux conquêtes de l'Alliance.

Car ces guerriers sont un outil inestimable pour les hiérarques, non pas du fait de leurs prouesses martiales, mais de leur dévotion dépassant celles de toutes les autres races de l'Alliance. En effet, très peu de jiralhanaes osent mettre en doute les paroles des prophètes ou se questionner sur leur jugement, leur croyance étant plus dur que l'acier de leurs armures, ce qui fait qu'ils obéissent quasi aveuglément aux ordres de cette caste religieuse. C'est pour cela que les hiérarques décidèrent de constituer une section spéciale secrète au sein de la division des affaires intérieures de l'Alliance, dirigée uniquement par des combattants jiralhanaes fanatiques et prêts à mourir pour la cause du Grand Voyage.

Malgré les efforts des sangheillis pour freiner la montée en grade des soldats jiralhanaes, les membres les plus méritants de cette race finissent toujours par grimper les échelons. Une fois atteint un certain grade, la plupart des jiralhanaes se spécialisent dans l'une des trois spécialisations suivantes : le commandement, le combat à distance et le combat au corps à corps.

Ceux parmi les jiralhanaes qui décident de suivre la voie du commandement sont destinés à devenir des chefs de meutes puissants et redoutables dont l'autorité ne peut être contestée que par les prophètes san'shyuums et par les sangheillis qui, jusqu'aux terribles événements du Grand Schisme, gardèrent le commandement absolu sur toutes les armées de l'Alliance. De par leur rôle au sein des meutes de combat, les officiers jiralhanaes disposent d'une accréditation supérieure et peuvent ainsi recevoir une plus grande quantité de matériel ou demander des équipements de meilleure qualité pour les troupes placées sous leurs ordres, augmentant considérablement leur efficacité au combat. Ne se souciant que très rarement de l'aspect tactique d'une bataille, ils mènent généralement leurs troupes au combat, armés des énormes marteaux anti-gravité, symbole incontestable de leur autorité sur la meute. Ce sont des chefs robustes, puissants et diablement dangereux pour quiconque ose se mettre en travers de leur chemin.

Bien que le combat à distance ne soit pas le domaine de prédilection des jiralhanaes, ni celui pour lequel ils sont particulièrement redoutés, certains membres de cette race tendent à se spécialiser dans la maîtrise des armes à feu pour engager leurs ennemis de loin et de les affaiblir avant s'approcher pour les achever au corps à corps. Ces combattants apprennent à maîtriser un large éventail d'armes, depuis les fusils plasma aux armes lourdes et même aux véhicules terrestres de l'Alliance afin d'anéantir leurs cibles sous la puissance de leurs canons. Leurs prouesses au corps à corps restent dans la moyenne des jiralhanaes, mais restent quand même inférieures à celle de leurs officiers ou des spécialistes du combat de proximité. Ils n'en restent pas moins des menaces de très haut niveau pour n'importe quel adversaire et sont capable de percer les défenses d'une forteresse avec autant de facilité qu'un char écrase un homme.

Dans de rares cas, un marteau anti-gravité peut être remis à un guerrier jiralhanae n'ayant pas suivi la voie du commandement, et qui doit cet honneur à ses prouesses de combat remarquables. Cette catégorie de guerriers forme une infanterie d'assaut très particulière, dont l'unique but est de fondre sur l'ennemi pour l'écraser sous le poids de cette arme terrifiante et ainsi causer la terreur parmi l'infanterie adverse. Leurs talents au corps à corps dépassent largement celui des commandants et des chefs de meute jiralhanae, leur permettant de faire face à dix fois plus nombreux qu'eux pour en ressortir victorieux. Mais leur stratégie ne se résume pas toujours à foncer droit sur leurs proies en espérant pouvoir les atteindre en vie : ces guerriers savent également se montrer discret et surprendre leurs ennemis par des tactiques d'infiltration leur permettant de s'approcher sans être vu jusqu'à ce qu'il soit trop tard. Seuls les plus puissants combattants peuvent espérer survivre à un duel contre ce genre de combattant.



Equipements standards des jiralhanaes :

RECRUE :

- Armure moyenne classe I
- Fusil à plasma type 25-B
- Paquetage militaire
- Accroche magnétique mineure
- Sac à grenades
- Grenades à fragmentation type 2
- Ration de combat

COMBATTANT :

- Spiker type 25
- Lame de combat
- Bouclier énergétique standard

BRUTE :

- Armure lourde classe I
- Maueur type 52
- Sabre-grenade type 25
- Accroche magnétique dorsale
- Bottes magnétiques

COMMANDO :

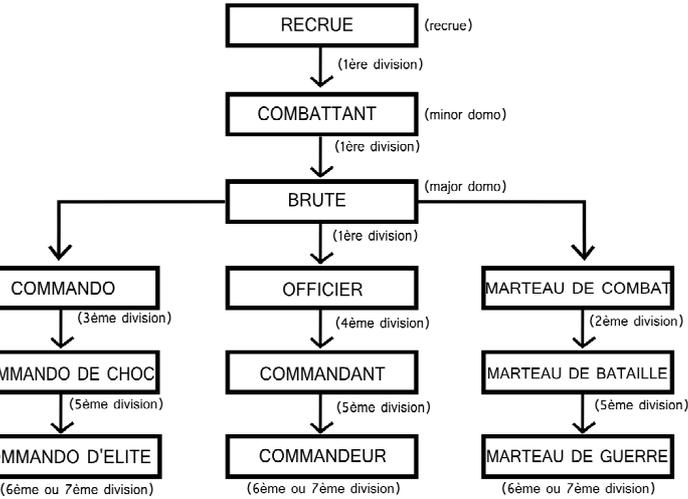
- Armure moyenne classe II
- Réacteurs dorsaux
- Carabine à plasma type 51
- Grenades incendiaires type 3
- Harnais de sécurité
- Bouclier énergétique renforcé
- Plastique de découpe
- Mitrailleuse lourde à plasma type 52

COMMANDO DE CHOC :

- Armure lourde classe II
- Armure de cérémonie
- Camouflage primitif
- Canon à dispersion de plasma type 33
- Visière tactique
- Stimulant

COMMANDO D'ÉLITE :

- Bouclier énergétique ultra



Améliorations de caractéristiques des jiralhanaes:

Caractéristiques	simple	intermédiaire	qualifié	expert
Capacité de Combat	100	250	500	750
Capacité de Tir	250	500	750	1000
Force	100	250	500	750
Endurance	100	250	500	750
Agilité	500	750	1000	2500
Intelligence	500	750	1000	2500
Perception	250	500	750	1000
Force Mentale	250	500	750	1000
Sociabilité	500	750	1000	2500

OFFICIER :

- Armure moyenne classe II
- Bouclier énergétique renforcé
- Charge explosive plasma type 7
- Détecteur
- Commande à distance
- Jumelles
- Mitrailleuse lourde plasma type 33
- Caisson anti-grav
- Visière tactique

COMMANDANT :

- Armure lourde classe II
- Armure de cérémonie
- Marteau anti-gravité type 2
- Canon à barreaux de combustibles type 33
- Mines de proximité à plasma type 6
- Transpondeur

COMMANDEUR :

- Bouclier énergétique ultra

MARTEAU DE COMBAT :

- Armure moyenne classe II
- Camouflage optique primitif
- Grenades incendiaires type 3
- Grenades photoniques type 5
- Marteau anti-gravité type 2
- Bouclier énergétique renforcé
- Capteur de mouvements
- Canon à dispersion de plasma type 33

MARTEAU DE BATAILLE :

- Armure lourde classe II
- Armure de cérémonie
- Stimulant
- Visière tactique
- Grenades soniques type 4
- Brouilleur

MARTEAU DE GUERRE :

- Bouclier énergétique ultra

4.1.8. Jouer un lekgolo

En terme de puissance destructrice pure, aucun guerrier de l'Alliance ne peut rivaliser avec un combattant Mgalekgolo complètement équipé. Cette forme qu'utilisent les colonies de vers lekgolos pour se battre est tout simplement un concentré de force et d'endurance, que les armuriers de l'Alliance ont rendu encore plus dangereux grâce à une armure lourde quasi impénétrable et un canon à plasma leur fournissant la puissance de feu d'une escouade complète. Personne n'apprécie la perspective de devoir affronter un lekgolo, et encore plus s'il doit le faire sans arme anti-char...

Une colonie de lekgolos choisit rarement de rejoindre l'Alliance de sa propre volonté. La plupart du temps, les Mgalekgolos rejoignant l'Alliance sont choisis par la communauté de Te, leur monde natale, afin de remplir l'ancestral contrat passé entre leur société et l'Alliance il y a maintenant plusieurs siècles. Lorsqu'une colonie est choisie pour rejoindre l'armée loyaliste des prophètes et des sangheilis, le plus souvent accompagnée d'une autre colonie avec laquelle elle a établi un fort lien mental, son expérience du combat est encore très faible et son comportement sur le terrain reste assez instinctif, pouvant les mener à faire des erreurs. Il arrive cependant que, cherchant à limiter le nombre de leurs semblables envoyés hors de leur planète, les lekgolos envoient parfois une seule colonie agissant alors en solitaire, ce qui ne la rend pas moins dangereuse.

Mais les lekgolos ont une faculté d'assimilation remarquable qui leur permet de s'adapter à leur nouveau rôle en un temps extrêmement limité pour devenir de véritables armes vivantes. En fait, ils finissent par devenir si redoutables que même les autres troupes de l'Alliance préfèrent s'écarter lorsque l'un de ces mastodonte arrive sur le lieu d'un combat. Non pas qu'ils seraient en danger et risquerait de se faire écrasé par ces géants en armures, mais c'est surtout qu'ils risqueraient plus de les gêner qu'autre chose. Néanmoins, il a été démontré de très nombreuses fois que les groupes de combat mixtes de l'Alliance appuyés ne serait-ce que par un seul lekgolo de combat est capable de renverser à peu près tous les obstacles qu'ils peuvent rencontrer.

Lorsqu'ils atteignent un certain niveau d'expérience, les lekgolos peuvent suivre trois voies différentes : le combat, le soutien et la protection.

Les lekgolos de combat sont ceux qui préfèrent affronter l'ennemi en première ligne, assez prêt pour les écraser sous le poids de leurs énormes boucliers, broyant leurs os et réduisant leur chaire en pulpe. Ce sont les plus violents ou les plus téméraires parmi les vétérans lekgolos, ceux que les officiers sangheilis préfèrent lâcher sur les positions retranchées de l'ennemi pour les laisser nettoyer le terrain. En dehors des affrontement, ces combattants restent aussi froids et impassibles que les autres individus de leur espèce, mais dès qu'ils ont quelqu'un ou quelque chose à tuer, c'est comme s'ils entraient dans une sorte de rage meurtrière impossible à arrêter sans usage d'une bonne quantité d'explosifs. Bien qu'il soit difficile de les différencier des autres types de vétérans, tous les lekgolos se ressemblent à peu près, on les reconnaît immédiatement sur le champ de bataille lorsqu'ils chargent vaillamment le premier ennemi qui a l'immense malheur de croiser leur route, un tempérament tenu en très haute estime par les guerriers sangheilis.

A l'opposé des lekgolos de combat se trouvent ceux qui choisissent de remplir plutôt un rôle de soutien en appuyant les mouvements de leurs alliés par la puissance de leur canon à plasma lourd. Ils adoptent une tactique d'approche lente et méthodique qui, même si elle n'est pas toujours appréciée des guerriers plus fougues, sait se montrer efficace dans de très nombreuses circonstances. Pendant qu'ils avancent implacablement vers leurs ennemis, ces lekgolos attirent l'attention de l'adversaire et encaissent sans broncher la majeure partie de sa puissance de feu, ce qui permet aux autres troupes de contourner les éventuels systèmes de défense pour attaquer sur les flanc ou par derrière. Et après la bataille, le vétéran lekgolo de soutien semble n'avoir subi aucun dégât alors qu'il a encaissé de quoi massacrer un peloton d'infanterie complet.

Entre ces deux spécialisations se trouvent les lekgolos de protection, ceux qui seront plus tard choisis pour former la garde d'honneur d'un officier sangheili ou, dans de rare cas, d'un chef de meute jiralhanae. Afin de pouvoir répondre à n'importe quel type de menace et pouvoir ainsi protéger efficacement la personne à laquelle ils sont rattaché, ces lekgolos développent autant leurs aptitudes pour le combat à distance que celles pour le combat de proximité, et bien qu'ils ne soient pas aussi compétents dans ces deux domaines que les vétérans spécialistes, ce n'est pas ce qui les rends moins dangereux. Car là où les lekgolos de combat ou de soutien possèdent chacun un point faible dans l'une ou l'autre de ces deux disciplines de combat, les protecteurs lekgolos ne souffre d'aucune faiblesse. Cela les rend extrêmement polyvalents, capables de suivre leur officier jusqu'au cœur du combat sans faillir et appliquer toute sorte de stratégies pour les appuyer et les protéger. Ces combattants sont très prisés par les commandeurs sangheilis souhaitant participer aux opérations de surface, car ils inspirent la peur dans l'esprit de l'ennemi et peuvent survivre à un feu nourri qui aurait raison de n'importe quel autre combattant, approchant lentement tout en pilonnant leurs cibles avec leur canon avant de se jeter au corps à corps pour finir le travail.



Equipements standards des lekgolos :

RECROUTE :

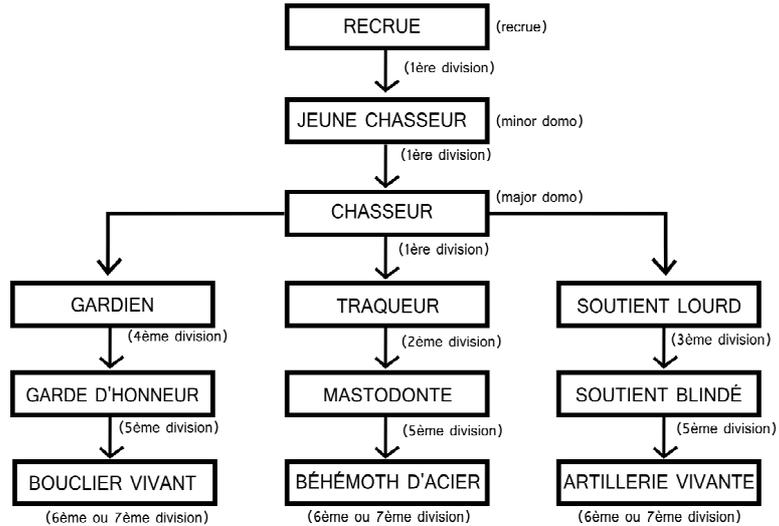
- Armure moyenne classe I
- Bouclier de combat lekgolo
- Canon d'assaut lekgolo type 33
- Rations de combat

JEUNE CHASSEUR :

- Bottes magnétiques
- Batterie de suralimentation

CHASSEUR :

- Armure lourde classe I
- Combinaison étanche
- Casque intégral
- Respirateur



GARDIEN :

- Armure moyenne classe II
- Visière tactique
- Mode de vision nocturne
- Mode de vision zoom
- Radio longue portée
- Caméra miniature

TRAQUEUR :

- Armure moyenne classe II
- Visière tactique
- Mode de vision nocturne
- Mode de vision zoom

SOUTIEN LOURD :

- Armure moyenne classe II
- Batterie surchargée
- Visière tactique
- Lunette de visée KF2
- Mode de vision zoom
- Mode de vision nocturne

GARDE D'HONNEUR :

- Armure lourde classe II
- Armure de cérémonie
- Scanner
- Capteur de mouvements
- Transpondeur

MASTODONTE :

- Armure lourde classe II
- Mode de vision infrarouge
- Brouilleur
- Capteur de mouvements

SOUTIEN BLINDÉ :

- Armure lourde classe II
- Système de refroidissement interne
- Mode de vision détecteur de mouvement

BOUCLIER VIVANT :

- Armure lourde classe IV

BÉHÉMOTH D'ACIER :

- Armure lourde classe IV

ARTILLERIE VIVANTE :

- Armure lourde classe IV

Améliorations de caractéristiques des lekgolos:

Caractéristiques	simple	intermédiaire	qualifié	expert
Capacité de Combat	250	500	750	1000
Capacité de Tir	250	500	750	1000
Force	100	250	500	750
Endurance	100	250	500	750
Agilité	500	750	1000	2500
Intelligence	250	500	750	1000
Perception	500	750	1000	2500
Force Mentale	100	250	500	750
Sociabilité	500	750	1000	2500

4.1.9. Jouer un kig-yar

Les kig-yars forment une société à part au sein même de l'Alliance du fait de son individualisme ultra-développé. Ayant préféré rejoindre les sangheillis et les san'shyuums plutôt que d'être anéanti par leurs armées, ce peuple n'accorde strictement aucune valeur au Grand Voyage ou à la quête des forerunners, car la seule chose qui compte pour eux sont les ressources matériel. Qu'il s'agisse d'armes, de nourriture, d'équipement et de métaux précieux ou tout simplement d'argent, les kig-yars n'hésitent pas à commettre des actes malfaisant comme le vol ou même le meurtre afin d'obtenir ce qu'ils veulent. Seule l'autorité des sangheillis et la force des races dites « supérieures » les empêchent de piller chacune des installations de l'Alliance pour ensuite les revendre ou les expédier à leurs semblable sur leur planète natale. C'est d'ailleurs l'une des raisons qui les pousse à se montrer aussi cruels envers les unggoy, la seule race qu'ils sont « autorisés » à maltraiter à l'intérieur de l'Alliance.

Un certain nombre des kig-yars rejoignant les armées loyalistes sont des criminels condamnés par leurs semblables, mais la plupart sont là par choix. Et le plus souvent, ce choix consiste à profiter des immenses ressources de l'Alliance pour s'enrichir et augmenter son influence jusqu'à pouvoir retourner sur Eayn. Car de tout temps, les kig-yars ont toujours été des pirates et des contrebandiers, saccageant tout ce qu'ils trouvaient et pillant tout ce qui pouvait avoir de la valeur, quitte à trancher quelques gorges au passage. Cette mentalité n'a pas disparu avec leur incorporation dans l'Alliance, et c'est pourquoi bon nombre des kigs yars enrôlés dans l'armée n'attendent qu'une occasion d'en tirer un profit personnel.

Du fait de leur penchant à l'opportunisme, les kig-yars sont rarement laissés sans surveillance lorsque du matériel de valeur est à portée de leur main. Toutefois, lorsqu'il s'agit d'effectuer une reconnaissance ou de surveiller le périmètre d'une base, ces soldats agissent souvent sans l'aide des membres des autres races. Ceux parmi les kig-yars qui survivent assez au champ de bataille pour devenir des vétérans se voient remettre des rôles plus importants et spécialisés dans l'un de ces trois domaines : la surveillance, l'exploration, ou l'assassinat.

Les kig-yars souhaitant rester en patrouille dans les installations de l'Alliance se spécialisent dans la surveillance, obtenant un rôle de défense loin du front, ce qui leur permet de rester au plus près des ressources alliés qu'ils peuvent éventuellement piller. Ils reçoivent alors la responsabilité de protéger une zone précise d'une base terrestre, d'un terrain occupé ou d'un vaisseau spatial, mais cela ne les empêche néanmoins pas d'être à l'abris d'une soudaine levée de renforts indispensables. Ces combattants apprennent à identifier rapidement les possibles points d'arrivée des troupes ennemies de façon à pouvoir leur faire face et les repérer beaucoup plus vite, bloquant leur avance en les affrontant là où le terrain est le plus avantageux. Ce sont des soldats très polyvalents capables de faire face à une grande variété de menace et qui savent parfaitement se défendre au corps si l'ennemi vient à s'approcher trop prêt. Les lignes de défenses qu'ils sont capables d'établir sur n'importe quel terrain les rendent capables de résister à un ennemi supérieur en nombre tandis que leurs aptitudes de détection en font des sentinelles particulièrement durs à berner.

A l'opposé, les kig-yars préférant la liberté des missions d'exploration en solitaire ou avec d'autres membres de leur race deviennent des éclaireurs, des pisteurs et des traqueurs. Leur rôle est d'identifier les potentielles menaces pour les troupes alliés et si possible, les éliminer ou les affaiblir par des tactiques de harcèlement à très longue distance. Pour cela, ils sont généralement équipés avec des armes les plus efficaces dans ce domaine, leur permettant d'affronter leurs adversaires d'assez loin pour éviter de se trouver à portée de toute réplique de la part de ces derniers. Les escouades d'infanterie de l'Alliance comptent généralement au moins un éclaireur kig-yar pour repérer les pièges et tireurs embusqués afin d'assurer la sécurité du groupe et lui permettre ainsi d'avancer le plus vite possible. Les kig-yars choisissant cette voie sont des aventuriers cherchant avant tout l'excitation des terres inconnues, remplies de richesses à récupérer. Tandis que leurs semblables employés comme sentinelles dans les zones occupées par l'Alliance pillent les ressources alliés, les éclaireurs s'évitent les répressions des autorités en préférant piller les ressources ennemies en toute légalité.

Les plus sanguinaires des kig-yars se détournent de la simple excitation de piller tout ce qui passe à portée de leur main pour préférer tuer et saigner à blanc leurs ennemis. Ils ne vivent plus que pour la simple joie d'ôter la vie d'individus parfois deux à trois fois plus robustes qu'eux, et cela sans même que ces derniers n'aient conscience de leur présence. Que ce soit par l'emploi d'armes silencieuses ou de lames toutes aussi discrètes, ces soldats de l'ombre sont les meilleurs pour infiltrer les lignes ennemies pour des missions d'espionnage ou d'assassinat. Leur grande agilité et leurs facultés de détection font d'eux des individus insaisissables qui savent où frapper pour causer le maximum de dégât et tuer sa cible sur le coup avant de disparaître l'instant suivant. Les autres races de l'Alliance évitent d'avoir affaire à ce genre de vétérans kig-yars pour qui l'honneur et la confiance ne signifient absolument rien, mais lorsqu'il s'agit d'éliminer une cible apparemment impossible à atteindre ou de pénétrer une forteresse ennemie, ils n'ont souvent pas d'autre choix que de faire appel à eux. ■



Equipements standards des kig-yars :

RECRUE :

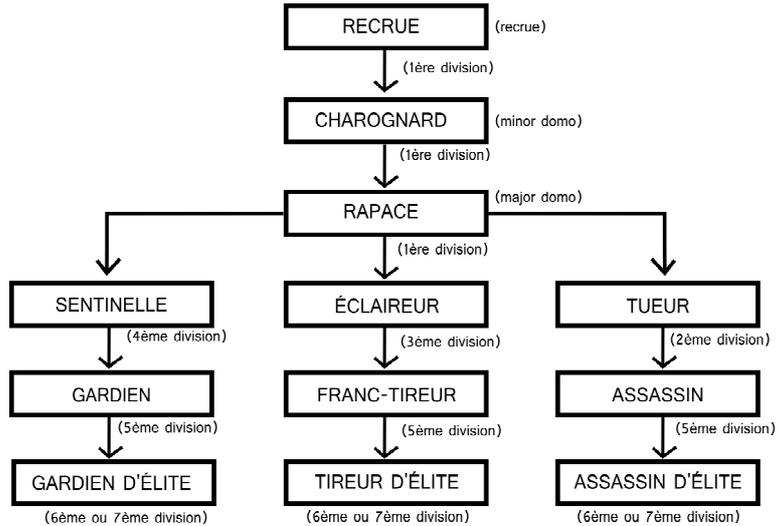
- Pistolet à plasma type 25
- Accroche magnétique mineure
- Armure légère classe I
- Gantelet de défense standard
- Paquetage militaire
- Ration de combat

CHAROIGNARD :

- Botte magnétiques
- Grenades à plasma type 1
- Sac à grenades
- Needler type 32

RAPACE :

- Armure moyenne classe I
- Fusil à plasma type 25
- Batterie de suralimentation
- Epée de combat kig-yar
-



SENTINELLE :

- Armure moyenne classe II
- Carabine à plasma type 51
- Gantelet de défense renforcé
- Combinaison étanche
- Casque intégral
- Respirateur
- Mine de proximité à plasma type 6
- Jumelles
- Needler type 33

ÉCLAIREUR :

- Armure légère classe II
- Fusil sniper à plasma type 50
- Carabine à plasma type 51
- Détecteur
- Gantelet de défense renforcé
- Fusil de focalisation type 51
- Jumelles
- Radio longue portée

TUEUR :

- Armure légère classe II
- Plastique de découpe type 9
- Camouflage optique primitif
- Needler type 33
- Dagues de jet énergétiques
- Garot énergétique
- Gantelet de défense renforcé
- Jumelles
- Plastique de découpe

GARDIEN :

- Grenades photonique type 5
- Grenades soniques type 4
- Visière tactique
- Capteur de mouvements
- Grenades incendiaires type 3

FRANC-TIREUR :

- Grenades incendiaires type 3
- Fusil needler type 31
- Fusil needler lourd anti-char type 30
- Mine de proximité à plasma type 6
- Visière tactique
- Camouflage primitif

ASSASSIN :

- Grenades photonique type 5
- Grenades soniques type 4
- Camouflage optique avancé
- Stimulant
- Visière tactique
- Capteur de mouvement

GARDIEN D'ÉLITE :

- Gantelet de défense ultra

TIREUR D'ÉLITE :

- Gantelet de défense ultra

ASSASSIN D'ÉLITE :

- Gantelet de défense ultra

Améliorations de caractéristiques des kig-yars:

Caractéristiques	simple	intermédiaire	qualifié	expert
Capacité de Combat	250	500	750	1000
Capacité de Tir	100	250	500	750
Force	500	750	1000	2500
Endurance	500	750	1000	2500
Agilité	100	250	500	750
Intelligence	250	500	750	1000
Perception	100	250	500	750
Force Mentale	250	500	750	1000
Sociabilité	500	750	1000	2500

4.1.10. Jouer un unggoy

Etant la race la moins importante sur l'échelle sociale de l'Alliance, les unggoy n'ont généralement pas les moyens d'évoluer suffisamment vite pour survivre à la terrible épreuve du feu. Enrôlés de force dans les armées loyalistes pour servir d'ouvriers à bord des vaisseaux ou de chair à canon sur les champs de bataille, leur existence ne semble posséder aucune valeur aux yeux des autres races. La vie d'un unggoy, quelles que soit les circonstances, n'est pas beaucoup plus importante que l'état de l'arme qu'il possède. Ces petits être tyrannisés par les castes dirigeantes n'ont pas d'autre choix que d'obéir, et cela les mène le plus souvent à leur perte. Cependant, les unggoy savent parfois se montrer des combattants rusés et efficaces s'ils ont la chance de vivre assez longtemps, que ce soit par chance ou en désobéissant aux ordres.

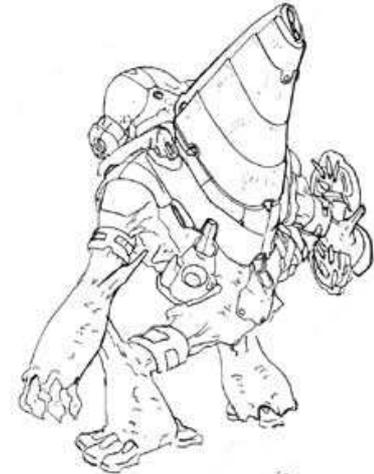
Car bien que leur niveau d'éducation sur Balaho soit nettement plus bas que celui des autres peuples alliés, leurs capacités à apprendre et leur volonté d'émerger de cette situation dégradante peut les pousser à devenir des spécialistes extrêmement compétents. Les plus courageux et les plus déterminés parmi cette race dite « inférieure » sont capables, s'ils en ont le temps, de maîtriser des techniques peu connues des autres races. Le domaine dans lequel un unggoy vétéran se spécialise dépend généralement de la fonction que lui ont attribuée ses maîtres lors de son intégration dans l'armée, ces tâches étant très souvent celles que les sangheillis et jiralhanaes rechignent à accomplir. Car en tant que caste dirigeante, ces guerriers ne parviennent même pas à considérer la possibilité d'être éloigné des combats pour des choses qui pourraient parfaitement être accomplies par d'autres.

Les unggoy sont donc généralement choisis pour effectuer les tâches ingrates comme surveiller les instruments de détection d'une base ou le transport et le rangement du matériel militaire. Mais les plus chanceux d'entre eux peuvent être affectés à des fonctions beaucoup plus importantes à travers lesquelles ils peuvent apprendre beaucoup pour devenir des spécialistes reconnus. Il existe trois fonctions principales qui peuvent faire d'un unggoy un élément nettement plus important pour son armée : la fonction d'artilleur, celle d'artificier, et celle de médecin de combat.

Les unggoy artilleurs reçoivent la responsabilité d'une arme lourde, d'une tourelle de défense ou d'une pièce d'artillerie afin d'utiliser leur puissance de feu contre les ennemis de l'Alliance. Malheureusement, cette tâche a tendance à les élever au rang de cible prioritaire pour les tireurs d'élite ennemis, avec pour conséquence un arrêt violent de leur carrière. Ces soldats doivent donc être d'une extrême vigilance et savoir reconnaître les signes précurseurs d'une attaque, une chose pas toujours évidente pour cette race si vite prompte à piquer une sieste. Avec le temps, l'habileté au tir de ces combattants grandit pour en faire des artilleurs accomplis beaucoup plus à l'aise avec les armes les plus imposantes de l'arsenal de l'Alliance, voir même avec certains véhicules légers comme le Ghost. Leur valeur de combat augmentant avec le temps, ils sont alors mieux considérés par les sangheillis, bien que les autres races supérieures les traitent toujours avec autant d'ingratitude. Ils n'en restent pas moins des éléments indispensables pour la défense d'une base ou la survie d'un groupe de combat de par la puissance de feu des armes qui leur sont confiées.

Certains unggoy sont forcés de transporter et de manipuler les divers engins explosifs que les troupes de l'Alliance utilisent durant leurs missions. Pour cela, ils reçoivent généralement un court entraînement de la part d'un vétéran de leur propre race qui leur enseigne les fondements de cette discipline. S'ils restent suffisamment longtemps à ce poste et donne satisfaction à leurs maîtres, ces soldats reçoivent alors du matériel de plus grande importance leur permettant de causer de sérieux dégâts aux forces ennemies. Ils apprennent à placer des pièges, monter des embuscade coordonnées avec leurs explosifs, et les plus persévérants d'entre eux parviennent même à maîtriser plusieurs notions de mécanique et ainsi parvenir à réparer les armes, armures et même les véhicules de l'Alliance. Ceux d'entre les unggoy qui parviennent à ce niveau de compétences sont des éléments indispensables pour une escouade envoyée en terrain ennemi et qui doit maintenir en état son équipement.

Les soins médicaux ne pouvant être assurés par aucune des autres races de l'Alliance, ce sont les unggoy qui reçoivent la responsabilité de soigner les blessures et guérir les infections. En effet, les sangheillis se refusent de faire couler le sang d'un soldat autrement que lors d'un combat loyal, car pour eux le sang équivaut à l'honneur d'un guerrier, et toutes les autres races n'ont que très peu de notions de la médecine. C'est pourquoi un petit nombre d'unggoys parmi les plus intelligents reçoit une formation de médecin dans le but de remettre sur pied les blessés ramenés du front, voir même de les soigner au milieu du champ de bataille. Avec le temps, leurs connaissances de l'anatomie et des maladies les plus courantes deviennent comparables à celles des médecins humains, sans pour autant qu'ils soient aussi efficaces que ces derniers mais suffisant pour assurer la survie de leurs semblables et des membres des autres races. Bien qu'ils soient assez mal considérés par les guerriers des castes dirigeantes, et en particulier les sangheillis du fait de leur lien puissant avec le sang, tous savent que sans les médecins unggoy le taux de pertes durant les batailles augmenterait à un niveau catastrophique.



Equipements standards des ungoys :

RECRUE :

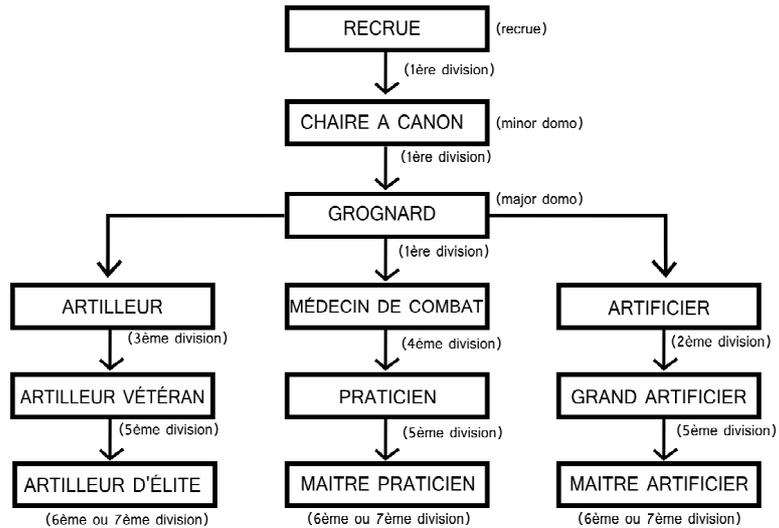
- Pistolet à plasma type 25
- Armure légère classe I
- Paquetage militaire
- Sac à grenades
- Grenades à plasma type 1
- Accroche magnétique mineure
- Ration de combat
- Respirateur

CHAIRE A CANON :

aucun

GROGNARD :

- Armure moyenne classe I
- Bottes magnétiques
- Batterie de suralimentation
- Needler type 32



Améliorations de caractéristiques des ungoys :

Caractéristiques	simple	intermédiaire	qualifié	expert
Capacité de Combat	500	750	1000	2500
Capacité de Tir	100	250	500	750
Force	500	750	1000	2500
Endurance	250	500	750	1000
Agilité	250	500	750	1000
Intelligence	100	250	500	750
Perception	250	500	750	1000
Force Mentale	500	750	1000	2500
Sociabilité	100	250	500	750

ARTILLEUR :

- Armure moyenne classe II
- Mitrailleuse lourde à plasma type 33
- Jumelles
- Capteur de mouvements
- Caisson anti-grav
- Needler type 33
- Canon à barreaux de combustion type 33
- Harnais de sécurité
- Grenades incendiaires type 3

MÉDECIN DE COMBAT :

- Armure moyenne classe II
- Container stérile
- Trousse de secours
- Poches de transfusion sanguines
- Stérilisateur
- Kit de désinfection
- Casque intégral
- Combinaison étanche
- Stimulant
- Needler type 33
- Grenades photoniques type 5
- Harnais de sécurité
- Ordinateur personnel

ARTIFICIER :

- Armure moyenne classe II
- Détecteur
- Commande à distance
- Minuterie
- Caisson anti-grav
- Charge explosive plasma type 7
- Mine de proximité à plasma type 6
- Ordinateur personnel
- Outils de mécanicien
- Needler type 33
- Plastique de découpe type 9
- Harnais de sécurité

ARTILLEUR VÉTÉRAN :

- Armure lourde classe II
- Mortier à plasma type 52
- Canon à dispersion de plasma type 33
- Ordinateur personnel
- Visière tactique
- Mortier à plasma type 52

PRATICIEN :

- Combinaison NBC
- IA de catégorie
- Grenades soniques type 4
- Visière tactique Bêta
- Canon à dispersion de plasma type 33
- Régénérateur de bouclier
- Holopad

GRAND ARTIFICIER :

- Charge de démolition à plasma type 8
- Armure lourde classe II
- Combinaison anti-IEM
- IA catégorie Bêta
- Visière tactique
- Charge IEM
- Holopad

ARTILLEUR D'ÉLITE :

- Lanceur de plasma autoguidé type 52

MAITRE PRATICIEN :

- IA catégorie Alpha

MAÎTRE ARTIFICIER :

- IA catégorie Alpha

4.2.11. Les TCAO (NAVSPECWEP)

Les Troupes de Choc Aéroportées Orbitales sont l'élite de l'infanterie de combat du CSNU. Seuls les meilleurs peuvent espérer être recrutés dans ce corps d'armée et seuls les plus forts survivent à l'entraînement intensif qui y est appliqué pour chaque soldat. Ces individus sont donc tous des combattants endurcis avant même de subir leur premier baptême du feu.

CONDITIONS :

Lorsque vous créer un personnage du CSNU, il ne peut pas être un membre des TCAO dès le début de sa carrière. Par contre, il pourra intégrer les TCAO plus tard lorsqu'il aura rempli certaines conditions qui feront de lui un bon candidat. Cette règle a pour but d'éviter que trop de joueurs ne se ruent sur ce corps d'armée très populaire et négligent les possibilités d'autres carrières toutes aussi intéressantes. Les conditions pour intégrer le corps d'armée des TCAO sont les suivantes :

- Avoir atteint le grade de caporal ou plus
- Posséder un alignement Loyal ou Héros
- Avoir acquis au moins trois talents de formations d'armes différentes
- Posséder un minimum de 40 dans les caractéristiques suivantes : Capacité de Combat, Capacité de Tir, Force et Endurance.
- Faire parvenir à vos supérieurs hiérarchiques une demande de mutation chez les TCAO

Une fois toutes ces conditions remplies, vous serez intégré dans les troupes de choc du CSNU et recevrez les avantages suivants :

- Vous ne dépendez plus de votre ancien corps d'armée pour ce qui est de l'approvisionnement, des soldes ou de vos ordres. Désormais, c'est la NAVSPECWEP qui se charge de vous, ce qui peut rendre les choses assez différentes. Votre uniforme change également, celui des TCAO étant très reconnaissable à son noir omniprésent. Cependant, votre plan de carrière n'est pas modifié et votre statut reste le même. Seuls les agents du SRN conservent leur ancienne allégeance pour des raisons de sécurité et continuent de rendre des comptes au Service de Renseignement de la Navy.

- Vous recevez 1000 crédits supplémentaires sur votre solde par rapport à ce que vous touchiez avant de rejoindre les TCAO.

- Vous recevez gratuitement les compétences *Gravité Zéro* et *Astrolargage*. Si vous les possédez déjà, ces compétences passent au niveau supérieur (+10 ou +20). Il est cependant impossible de dépasser +20 avec cette règle.

- Vous recevez la règle spéciale *Fierté de l'Elite* telle que décrite ci-dessous :

Fierté de l'Elite : les TCAO sont connus pour leur orgueil et leur grande fierté qui les empêche parfois de voir à quel moment il devient nécessaire de reculer devant l'ennemi, mais heureusement ils ont accès à plus de ressources que les membres des autres corps d'armée. Un personnage TCAO possède donc un bonus permanent de +10 en Commandement pour toutes les actions faisant appel à cette caractéristique. Par contre, s'il souhaite battre en retraite pendant un combat, il doit d'abord réussir un test de Force Mentale. S'il possède le talent *Sans Peur*, il reçoit un malus automatique de -10 pour ce même test.



HALO 3 ODST BUNGIE

4.2 RÈGLES SPÉCIALES DES RACES

« *Ne soyez pas naïfs : la cohabitation d'autant de races différentes ne peut se faire de façon entièrement pacifique. Il existe de nombreuses tensions dangereuses et de nombreux protocoles à respecter pour éviter de les faire éclater. Apprenez-les vite, sinon vous risquez de finir découpé par l'épée d'un sangheili ou écrasé sous le bouclier d'un lekgolo.* »

— Yayab, diacre unggoy de Grande Bonté

Comme nous l'avons précisé précédemment, chaque race possède des règles spéciales qui la différencient des autres espèces intelligentes de cet univers. Il est essentiel de bien les connaître toutes afin de ne pas commettre d'erreurs ou d'incohérences fâcheuses, et c'est pourquoi nous vous donnons ici les règles spéciales de chaque race de Halo, qu'elle soit jouable ou non jouable.

4.2.1 Les points de vie de chaque race

Le seul paramètre qui détermine le nombre de points de vie de base d'un personnage est la race à laquelle il appartient. Les autres paramètres tel que son sexe ou son corps d'armée n'ont aucune influence, à la seule exception des spartans qui sont un cas à part. Par contre, il est possible pour les personnages de joueur d'acquérir des points de vie supplémentaire au travers de talents spéciaux, et certains personnages importants créés par le MJ pourront avoir un nombre de points de vie différent de celui indiqué sur ce tableau :

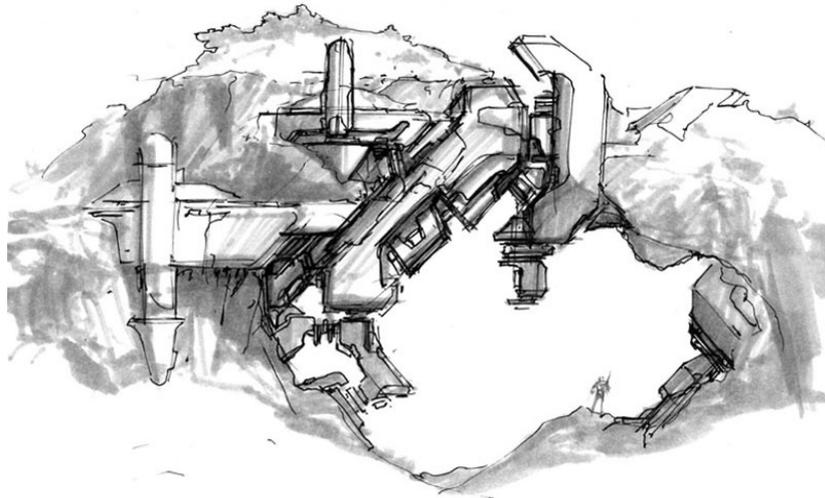
FACTION	INDIVIDU	PARTIE DU CORPS			
		TÊTE	TORSE	BRAS	JAMBE
PARASITE	<i>Forme d'infection</i>	1	NA	NA	NA
	<i>Forme porteuse</i>	30	40	30	30
	<i>Forme pure « destructeur »</i>	60	100	60	60
	<i>Forme pure « éclaireur »</i>	40	60	40	40
	<i>Forme pure « tireur »</i>	50	70	50	50
	<i>Soldat infecté</i>	30	50	30	30
	<i>Proto-Fossoyeur</i>	100	300	60	60
	<i>Fossoyeur</i>	600	1000	100	100
C.S.N.U. / REBELLES	<i>Humain</i>	30	50	30	30
	<i>Spartan-I</i>	60	80	60	60
	<i>Spartan-II</i>	70	100	70	70
	<i>Spartan-III</i>	50	70	50	50
ALLIANCE / HÉRÉTIQUES	<i>Huragok</i>	30	50	NA	NA
	<i>Sangheili / Jiralhanae</i>	50	70	50	50
	<i>Lekgolo</i>	70	100	70	70
	<i>Unngoy/ San'Shyuum / Kig-yars</i>	30	50	30	30
	<i>Yanme'es</i>	20	40	20	20
FORERUNNER	<i>Exécuteur</i>	NA	100	NA	NA
	<i>Moniteur</i>	NA	777	NA	NA
	<i>Sentinelle mineure</i>	NA	25	NA	NA
	<i>Sentinelle majeure</i>	NA	50	NA	NA
	<i>Tourelle de défense fixe</i>	NA	75	NA	NA

Note : sur ce tableau, nous indiquons le nombre de points de vie pour un seul bras et pour une seule jambe. Vous devez donc appliquer le même nombre de points de vie pour les deux bras et pour les deux jambes.

4.2.2. Règles spéciales des humains

Dépositaire : *Pour une raison encore inconnue, les humains ont reçu le plus grand don possible de la part des forerunners : le statut de Dépositaire. De cette manière, ils ont la possibilité d'activer toutes les structures que cette puissante civilisation a laissé derrière elle, même s'ils ne sont pas encore forcément prêts à comprendre leur fonctionnement.*

Les humains sont les seules créatures de l'univers capables d'activer les artefacts et structures forerunners inactives. Cependant, du fait de leur incompréhension des formidables procédés utilisés par cette civilisation, ils subissent un malus de -30 en Intelligence pour analyser les objets forerunners sans l'aide d'une IA, et sont totalement incapables de réparer la plupart de ces objets. Certains mécanismes seront parfois réparables s'ils sont assez simples et ne nécessitent pas un matériel trop évolué, et dans ces cas là le MJ décidera du malus en Intelligence qui s'applique pour tenter une réparation.



bungie.net

Artist Eddie Smith for HALO [2000]

4.2.3. Règles spéciales des sangheilis

Fils de Sanghelios : *Les sangheilis possèdent une longue tradition guerrière basée sur le courage, la fierté et l'honneur. Pour ces combattants, le respect de ces préceptes est plus important que leur propre vie, car le contraire jetterait la honte non seulement sur eux mais sur toute leur lignée. Ils apprennent alors à ne jamais laisser leur esprit être affecté par la peur, un sentiment qu'ils considèrent comme étant la première faiblesse de leurs ennemis.*

Tous les sangheilis possèdent la règle spéciale *Colosse* et sont immunisés à la peur, quelle que soit son origine. Ils n'ont donc jamais à effectuer de test de Force Mentale pour résister à la peur ou à l'intimidation, mais par contre ils devront toujours en faire pour résister à la persuasion, la colère, et autres influences possibles sur leur mental, ainsi que pour rester concentrés lorsqu'ils subissent des dégâts.

4.2.4. Règles spéciales des lekgolos

Lien télépathique : *Les lekgolos communiquent par un procédé télépathique dont le fonctionnement échappe encore totalement aux autres races de l'Alliance. Ils sont également capables d'échanger entre eux des sensations, des pensées et des émotions à un niveau inimaginable. Mais lorsqu'ils ont besoin de communiquer avec les membres d'autres races, ils se contentent de projeter dans leurs esprits une imitation de parole dans le langage adapté, afin de ne pas trop les déstabiliser ou les effrayer.*

Un lekgolo peut toujours discuter librement avec un ou plusieurs des autres membres de son groupe tant qu'ils sont dans un rayon de 300 mètres, quelle que soit leur race. De plus, un lekgolo peut voir ce que voit un autre lekgolo situé dans cette zone, ce qui lui permet de repérer des ennemis n'étant pas dans son propre champ de vision pour éviter de leur tirer dessus en aveugle. Ce genre de communication ne peut être ni brouillée ni interceptée excepté par un autre lekgolo se trouvant dans un rayon de 300m.

Tank bipède : *Les combattants lekgolos constituent l'infanterie la plus solide connue à ce jour. Leur résistance naturelle combinée aux meilleurs systèmes de protections de l'Alliance en font de véritables chars d'assauts individuels capables d'encaisser une puissance de feu phénoménale sans faiblir.*

Tous les lekgolos possèdent les règles universelles *Blindé* (uniquement pour leur armure) et *Colosse*. Mais à cause de la zone dénudée à la base de leur dos, n'importe quel attaque effectuée par derrière ignore la règle *Blindé* si elle obtient au moins un degrés de réussite ou qu'il s'agit d'un *Tir Ciblé* ou d'un *Coup Ciblé* visant cette zone spécifique.

Mobilité réduite : *La principale faiblesse des lekgolos lorsqu'ils utilisent leur forme de combat est leur cruel manque d'agilité. En effet, malgré leur force redoutable, le poids des protections qu'ils portent les rend assez lents et peu capables d'accomplir certaines actions nécessitant une dextérité corporelle même moyenne.*

Le poids et la taille des lekgolos fait qu'ils ne peuvent jamais être jetés à terre ou saisis par un adversaire, mais cela les ralentit également et ils ne peuvent donc pas effectuer les actions suivantes : se jeter à terre, manœuvre d'évitement, attaque rapide, contre-attaque, aborder un véhicule.

Bouclier de combat : *Forgés dans le métal le plus résistant que puisse manipuler les armuriers de l'Alliance, ces énormes boucliers possèdent une résistance s'approchant légèrement de la matière hyper-condensée des forerunner. Cet équipement rend les lekgolos capables de stopper les attaques les plus meurtrières d'un simple geste.*

Un lekgolo dispose d'une réaction spéciale qu'il peut tenter contre tous les tirs provenant de devant lui : *lever son bouclier*. Comme toutes les réactions, elle nécessite un test d'Agilité représentant les réflexes du personnage. Une réussite annule totalement l'attaque portée contre lui, sauf si l'arme possède la règle *Arme à Air d'Effet*, auquel cas les dégâts sont seulement divisés par deux et le reste est ensuite divisé par deux si l'arme ne possède pas la règle *Antichar*. En cas d'échec, le lekgolo reçoit les dégâts normalement tout en suivant sa règle *Blindé*, mais il sera considéré comme ayant levé son bouclier après cette attaque. Son bouclier peut également lui servir à *parer* une attaque au corps à corps, même portée contre une épée énergétique ou un marteau anti-gravité.

Un lekgolo peut également *lever son bouclier* durant son tour pour se mettre en position défensive. Ceci est considéré comme une action diverse et ne l'empêche pas d'utiliser son canon d'assaut. Cependant, tant qu'il porte son bouclier levé, il ne peut se déplacer qu'à vitesse lente.



Force titanesque : *Pour évaluer la force d'un lekgolo, il ne suffit pas de faire la simple somme des forces individuelles de tous les organismes qui le composent. Car la puissance qu'ils peuvent libérer en se rassemblant croît de façon exponentielle avec leur nombre, ce qui fait qu'une forme de combat standard possède la force de démolir une porte blindée ou de passer à travers un mur ou simplement de réduire en bouilli les ennemis qui seraient assez fous pour l'approcher de trop près.*

Un lekgolo possède toujours la règle *Colosse*, et les dégâts qu'il cause au corps à corps sont toujours multipliés par 3. Par contre, il ne peut pas effectuer d'attaque éclair ou de contre-attaque. Cette force titanesque peut également être utilisée pour d'autres actions dont la nature est laissée à l'imagination du joueur.

4.2.5. Règles spéciales des kig-yars

Charognards : *les kig-yars aiment se repaître de la chair de leurs ennemis, et on leur donne même parfois des prisonniers humains ou des condamnés de l'Alliance comme nourriture. Cette particularité a beau répugner les autres races et les rendre peu enclins à apprécier les kig-yar, elle a l'avantage de les nourrir et ainsi de leur redonner de la force pour rester opérationnels.*

Un kig-yar peut dévorer les cadavres des ennemis, voir même ceux des PNJ alliés lorsqu'il ne s'agit pas de sangheili ou de jiralhanae (ce qui serait un crime grave). Cela lui permet de survivre sans avoir à emporter de ration militaire pour se nourrir. De plus, le fait de dévorer un cadavre frais au sang encore chaud lui permet de récupérer tous ses points de santé une seule fois par jour.

Infanterie légère : *la race des kig-yars n'est pas connue pour sa robustesse. En effet, les corps de ces créatures sont particulièrement fragiles, même en comparaison avec les unngoys, ce qui limite le type d'armure qu'ils sont capables de supporter.*

Si un combattant kig-yar choisi de porter une armure lourde, il subit un malus de -10 à tous ses tests, comme s'il était *fatigué*.

4.2.6. Règles spéciales des unngoys

Kamikazes : *Les unngoys sont des êtres assez peureux. Lorsque ces derniers se mettent à paniquer devant l'adversaire, certains d'entre eux peuvent devenir assez désespérés pour se jeter sur l'ennemi avec leurs grenades activées.*

Un PNJ unngoy qui possède cette règle active immédiatement deux grenades à plasma et se met à courir vers l'ennemi le plus proche s'il obtient au moins deux degrés d'Échec à un test de Force Mentale.

Suceurs de méthane : *le métabolisme des unngoys est assez différents des autres races intelligentes rencontrées dans la galaxie. Alors que ces dernières respirent de l'oxygène, ces petits êtres ont besoin de méthane pour survivre. Cela cause parfois des problèmes de soutien logistique pour alimenter ce type de troupe lors d'une guerre, et des bataillons entiers d'unngoys sont parfois morts pour des simples raisons d'épuisement des réserves de méthane...*

Un personnage de joueur unngoy doit recharger la réserve de méthane de son armure au moins une fois par jour sous peine de tomber dans le coma (pour économiser son souffle).

4.2.7. Règles spéciales des yanme'es

Infanterie volante : *Les yanme'es sont habitués à voler dans des environnements à la faible gravité ou dans l'espace, ce qui fait qu'ils ne parviennent pas à se maintenir trop longtemps dans les airs lorsque la gravité devient plus forte. Cela n'en fait pas moins une infanterie volante très efficace pour accomplir des missions de harcèlement ou de diversion pour soutenir les autres troupes de l'Alliance.*

Les ailes des yanme'es font que ces créatures sont toutes considérées, en terme de règles, comme étant équipées de réacteurs dorsaux pouvant les maintenir dans les airs pendant un maximum de trois tours. Durant un vol, ils peuvent tenter de *Saisir* un ennemi ou un objet pas trop lourd et de le soulever quelques instants. Cela peut amener à des actions particulièrement intéressantes.

4.2.8. Règles spéciales des jiralhanaes

Brutes animales : *La forte gravité de Doisac, le monde natal des jiralhanae, a fait de cette race une espèce extrêmement forte et robuste dont les capacités physiques ne sont égalées par aucune autre espèce connue, exceptée les lekgolos lorsqu'ils s'assemblent en une forme de combat. Leur férocité au combat est bien connue, tout comme leur incroyable résistance à la douleur lorsqu'ils font face à l'ennemi.*

Les jiralhanes possèdent tous la règle *Colosse* et chargent l'ennemi le plus proche au lieu de fuir lorsqu'ils ratent un test de Force Mentale pour résister à la peur. De plus, lorsqu'ils sont au corps à corps, les jiralhanaes ignorent les effets des handicaps légers qu'ils peuvent posséder sur le moment et considèrent les handicaps lourds comme des handicaps légers.

4.2.9. Règles spéciales des huragoks

Poches de gaz : *Le corps des huragoks est composé de nombreuses poches de gaz dont ils peuvent faire varier la densité par leur seule volonté. Cela leur permet de flotter librement dans les airs quelles que soient les conditions atmosphériques ou la gravité s'appliquant sur leur environnement.*

Les huragoks effectuent toujours leurs déplacements en flottant au-dessus du sol à une altitude pouvant varier de quelques centimètres à une centaine de mètres. Toutefois, ils sont incapables de se faire des déplacements à vitesse rapide.

Ingénieur : *Les huragoks ont été découverts par les troupes de l'Alliance sur d'antiques installations forerunners abandonnées. Ces êtres possèdent une connaissance inégalée de la technologie de cette race disparue, et par conséquent de toute autre technologie existante, qu'elle soit humaine ou extraterrestre.*

Les huragoks sont des êtres incapables de se battre et ne chercheront jamais à se défendre, mais ils ne fuiront pas pour autant si un combat survient au beau milieu de leur zone de travail. Ils sont totalement passifs, et ne font même pas attention aux éventuels morts ou blessés parmi les leurs durant un affrontement. Par contre, les huragoks ne subissent jamais aucun malus pour analyser ou réparer un objet, quelle que soit sa complexité ou son origine. Leur rôle principale est d'entretenir tout appareil dont ils ont la charge, et ils accompliront toujours cette tâche dès qu'elle s'avère nécessaire, même si cela met en danger leur propre vie.

Ingénieur de combat : *Il arrive parfois que certains groupes de combat de l'Alliance disposent d'un ingénieur huragok en tant qu'unité de soutien logistique pour entretenir leur matériel de campagne. Ces ingénieurs de combat sont alors équipés d'une armure contenant des charges explosives destinées uniquement à détruire l'huragok si jamais il se retrouve coupé de son escouade ou qu'il tente de la quitter de sa propre volonté.*

Les charges d'auto-destruction portées par l'armure d'un huragok de combat sont reliées aux signes vitaux d'un chef d'escouade qui peut être un sangheili ou un jiralhanae et qui est alors responsable de l'huragok de combat. Cela fait que ces explosifs se déclenchent automatiquement si ce chef d'escouade est tué ou mis hors de combat, mais peuvent également être activées avec une commande à distance portée par ce même chef d'escouade. Contrairement à ce qui a été représenté dans le jeu *Halo 3 : ODST*, les huragoks de combat ne donnent pas un bouclier énergétique à toutes les unités alliées autour d'eux, mais peuvent réparer leurs armures en plein combat sans se soucier des projectiles et des explosions qui fusent de partout.

4.2.10. Règles spéciales des san'shyuums

Autorité incontestable : *En tant que guides spirituels de l'Alliance, les san' shyuums sont des êtres sacrés qui doivent être respectés et adorés par tous les autres peuples qui doivent obéir au moindre de leurs désirs. Peu de personnes dans l'Alliance peuvent se vanter d'être aller contre la volonté des prophètes sans en avoir subi de lourdes conséquences.*

Les ordres donnés par un san 'shyuum priment sur tout autre ordre pouvant être donné par la hiérarchie militaire de l'Alliance et ne peuvent être annulés que par un san'shyuum de plus grande importance. Désobéir volontairement à l'ordre d'un san'shyuum ou contester sa parole peut être considéré comme un crime extrêmement grave, voir même comme de l'hérésie. La clémence des prophètes envers ceux qui accomplissent ces crimes dépend de la race et du grade du coupable : un unngoy se fera facilement exécuter pour avoir remis en cause le concept du grand voyage, mais un commandant sangheili peut se risquer à ignorer l'ordre d'un san'shyuum et espérer être pardonné pour cela.

4.2.11. Règles spéciales des sentinelles forerunners

Protocoles de confinement : *Les sentinelles sont les gardiens des vestiges laissés par les forerunners lorsqu'ils ont activé Halo il y a plus de cent mille ans. Elles ont la charge de défendre ces installations contre les intrus, mais leur priorité absolue est d'empêcher le Parasite de se répandre.*

N'importe quelle forme du Parasite constitue une cible prioritaire pour les sentinelles, et ces dernières tireront à vue sur ces abominations. Elles ne se soucieront des autres ennemis éventuellement présents en même temps que si ces derniers les attaquent et qu'ils représentent un niveau de menace suffisamment élevé pour gêner leur mission de purification. Ce paramètre devra être estimé par le MJ en fonction de la situation.

Corps de métal : *Toutes les variantes de sentinelles sont fabriquées avec un matériau extrêmement solide qui ne se détruit pas facilement, ce qui en fait des ennemis particulièrement résistants à la plupart des armes standards.*

De par leur nature métallique, les sentinelles sont toutes considérées comme possédant la règle *Blindée*, mais les armes à énergie n'étant pas des lance-flammes et des grenades incendiaires ignorent cette règle lorsqu'elles sont utilisées contre des sentinelles, de la même façon que les armes possédant la règle *Antichar*. De plus, les sentinelles forerunners sont incapables d'effectuer de réactions mais sont considérées comme disposant d'une valeur d'Agilité de 100 pour le jet d'Initiative au début d'un combat.

4.2.12. Règles spéciales des formes du Parasite

Arme biologique : *Le haut niveau d'adaptation et d'expansion du Parasite en fait un ennemi extrêmement dangereux, un fléau infectieux capable de conquérir des planètes entières à partir de seulement quelques spores. Cependant, ses combattants possèdent une faiblesse qui est la relative fragilité de leurs corps décomposés qui peut brûler assez facilement.*

Les formes du Parasites sont très résistantes contre les armes à munitions solides car elles ne causent que des dégâts localisés, tandis que les armes à énergie ou à plasma sont beaucoup plus efficaces dans le sens où elles brûlent leurs cibles. Du coup, les formes du Parasite suivant cette règle sont considérés comme possédant la règle *Blindé* contre toutes les armes à munitions solides ne possédant pas également la règle *Aire d'effet* ou *Antipersonnelle*.

Zombie : *La faculté de parasiter les corps des races humanoïdes est sans aucun doute ce qui fait du Parasite une menace si grande. Et le fait qu'un même corps puisse être réutilisé tant qu'il n'est pas tombé en lambeau pose un énorme problème aux soldats ne possédant pas les armes adaptées.*

Les formes du Parasite suivant cette règle peuvent revenir à la vie avec tous leurs points de santé si une forme d'infection du Parasite reprend possession de leur corps et que celui-ci n'est pas détruit. Pour détruire un corps de forme parasitée, il faut causer 60pts de dégâts supplémentaires à son torse. De plus, la règle *headshot* ne s'applique plus à la tête de l'individu, mais à l'endroit où la forme d'infection est accrochée à l'intérieur de son corps. Cet emplacement varie selon la race de l'individu parasité.

L'Esprit de la horde : *L'étape ultime de l'évolution du Parasite est la formation d'un Fossoyeur, une méga-entité qui rassemble toutes les consciences de ses innombrables soldats afin de coordonner toutes leurs actions. Affronter un Fossoyeur signifie faire face à des armées de formes de combats douées d'une même intelligence redoutable et enrichies de la connaissance de milliards d'individus.*

Un proto-Fossoyeur ou un Fossoyeur contrôle toutes les actions de toutes les formes du Parasite d'une même colonie et reçoit toutes les informations que celles-ci collectent sur leur environnement. En terme de règle, si un ennemi ou un objectif vital est repéré, toutes ces entités le savent immédiatement et réagissent de façon parfaitement coordonnées. Ces entités partagent également les mêmes connaissances issues des mémoires de toutes les créatures qui ont été parasitées, ce qui fait que chaque individu contrôlé par le Fossoyeur ou le proto-Fossoyeur est considéré comme possédants toutes les Formations à leur niveau le plus élevé et possède automatiquement une valeur d'Intelligence de 100 sur son profil.

Souche pure : *Bien que la principale force utilisée par le Parasite pour conquérir l'univers soit les corps même de ses ennemis, il existe des souches plus évoluées ne nécessitant pas la possession d'une quelconque créature pour devenir une menace sérieuse. Ces formes pures sont de plus capable de changer rapidement de morphologie, adaptant leur structure corporelle selon les besoins de la situation.*

Les forment du Parasite possédant cette règle sont capables de passer librement d'une forme pure à une autre autant de fois qu'elles le veulent. Cela leur prend un tour de jeu complet pendant lequel elles doivent rester immobiles et ne peuvent absolument rien faire d'autre. Tout le long de cette transformation, l'individu conserve le profil et les règles de sa forme précédente. Par contre, les points de vie qu'il peut avoir perdu avant la transformation ne sont pas soignés (Exemple : un éclaireur n'a plus que 20 points de vie au torse car il en a perdu 40 ; il se transforme en Destructeur ; les points de vie au niveau de son torse passent donc de 20pts à $100 - 40 = 60$ points de vie). Les créatures possédant cette règle sont également insensibles à la règle *headshot*.

4.2.13. Règles spéciales des spartans

D.A.G.S.N. : La DAGSN (Direction des Affaires Guerrières Spéciales de la Navy), est l'organisme spécialement conçu pour les spartans-II afin de leur donner une autorité supérieure sur les troupes régulières du CSNU et ainsi leur permettre d'accomplir leurs opérations sans être gênés par des ordres « parasites ». Sur simple présentation de leur identité et de leur ordre de mission, les spartan-II peuvent prendre le commandement de n'importe quelle force militaire alliée qui doit alors les assister ou les laisser accomplir leurs objectifs sans les gêner.

Un spartan-II disposant d'ordres de mission en règles peut prendre le commandement de n'importe quelle troupe tant qu'aucun officier supérieur n'est présent pour contester son autorité.

Démon : Un spartan-II est toujours impressionnant dans son armure MJOLNIR. L'image de ces guerriers est vite devenu un symbole d'espoir et de courage pour les troupes du CSNU, tandis que les diverses races de l'Alliance les ont immédiatement désigné comme des démons, des obstacles placés par les dieux pour tester leur foi et pour prouver qu'ils sont dignes d'accomplir le Grand Voyage.

Tout PNJ de l'Alliance ayant en vue un spartan-II ou un spartan-III le considère immédiatement comme une cible prioritaire. Par contre, les PNJ ungoys n'étant pas dirigés par un membre d'une race « supérieure » doivent effectuer un test de Force Mentale dès qu'ils voient un spartan-II. En cas d'échec, ils fuient automatiquement.

Fantômes : Les spartans-III sont des experts pour ce qui est de dissimuler leur présence, que ce soit en effaçant leurs traces, en masquant leurs odeurs ou tout simplement en se fondant dans le décor. Même sans le système de camouflage optique de son armure SPI, un spartan-III est toujours extrêmement difficile à repérer.

Tout personnage cherchant à détecter ou à repérer un spartan-III sans vision infrarouge subit toujours un malus de -20 en Perception. Ce malus disparaît dès que le spartan-III trahit sa présence (en tirant avec une arme sans silencieux, en discutant même à voix basse, en marchant dans l'eau, etc...). Cependant les spartan-III ont souvent l'habitude de porter des combinaison thermo-isolantes en-dessous de leurs armures SPI...

Gel hydrostatique : L'armure MJOLNIR dispose d'un système de gel hydrostatique permettant de chauffer ou refroidir la combinaison dans les conditions extrêmes et d'absorber les chocs trop violents.

Un spartan-II peut survivre sans équipement supplémentaire dans les milieux à températures extrêmes et ignorer les chocs assez violents. Pour représenter la limite des chocs ignorés, nous considéreront qu'un spartan-II peut supporter jusqu'à une chute de 20 mètres en atterrissant sur un sol dur sans aucun dommages. Au-delà de cette limite, c'est le MJ qui décidera des dégâts subits.

Interface neuronale : Une armure MJOLNIR possède un ordinateur miniature intégré qui gère la plupart de ses fonctions mécaniques, et qui se connecte aux implants neuraux du spartan afin que celui-ci puisse maîtriser entièrement son armure par sa simple pensée.

Tant qu'un personnage spartan-II ou un spartan-III a son casque d'équipé, il effectue toutes les actions suivantes instantanément tant qu'elles sont effectuées avec l'équipement de base du spartan : *changer le système de vision, activer/désactiver les bottes magnétiques, injection de stimulant, activer/désactiver la radio, utiliser la commande à distance*. Ces actions ne comptent donc jamais dans la limite d'action possibles par tour et elles ne nécessitent l'usage d'aucune des deux mains du spartan pour être accomplies car elles sont gérées par les circuits internes de l'armure.

Poings d'acier : Les augmentations corporelles combinées avec l'interface neuronale de l'armure MJOLNIR ont doté les spartans-II d'une force exceptionnelle, capable de percer le blindage d'un char à main nue ou de fracasser le crâne d'un homme sans efforts. Cela fait d'eux des adversaires redoutables au corps à corps, surtout lorsqu'ils utilisent leurs poings...

Les dégâts causés par un spartan-II au corps à corps sont toujours multipliés par trois lorsqu'il utilise ses poings. Les mêmes dégâts causés par un spartan-III sont multipliés seulement par deux.

Spartans : Lors de leur entraînement, les spartans ont appris à affronter leur peur, à la maîtriser, et même à l'utiliser comme stimulant pour continuer le combat. Car ils doivent continuer la lutte coûte que coûte, et ne jamais fuir.

Tous les spartans sont immunisés à la peur, quelle que soit son origine. Ils n'ont donc jamais à effectuer de test de Force Mentale pour résister à la peur ou à l'intimidation, mais par contre ils devront toujours en faire pour résister à la persuasion, la colère, et autres influences possibles sur leur mental, ainsi que pour rester concentrer sur une tâche lorsqu'ils subissent des dégâts.

4.3 RÈGLES SPÉCIALES DES FACTIONS

« *Tout ce que je veux, c'est que chacun reste à sa place : la Navy en orbite et les marines au sol. Parce que de toute façon, une fois que mes hommes auront repris cette planète avec leur sang, ce sont les amiraux qui récolteront les médailles à leur place.* »

— Général Harris Lionheart

Le plan de carrière que vous choisirez vous indiquera quelle faction rejoindra votre personnage au début de son histoire en fonction de sa race. Cependant il existe deux autres factions militaires que vos personnages pourront éventuellement rejoindre là aussi en fonction de l'espèce à laquelle ils appartiennent : les rebelles pour les humains ou les hérétiques pour les autres. Le fait d'appartenir à telle ou telle faction détermine de nombreux paramètres comme la hiérarchie à laquelle votre personnage devra se soumettre, le type de mission qu'il recevra, les ennemis qu'il devra affronter et les privilèges qui lui seront offerts. Nous vous indiquons donc ici toutes les règles en rapport avec les quatre factions jouables dans *Halo : Héros et Hérétiques*.

4.3.1 Les grades du CSNU

Le grade d'un personnage permet de déterminer sa valeur de Commandement. Lors de la création de votre personnage, celui-ci est au niveau le plus bas de sa hiérarchie et il devra ensuite faire ses preuves pour que ses supérieurs le récompensent en lui offrant une meilleure position. Le grade que possède votre personnage dépend avant tout du nombre total d'XP qu'il a accumulé durant toute sa carrière, vous pouvez voir dans le tableau ci-dessous les valeurs limites de chacun des grades existant au sein du CSNU :

Catégorie	Grade des Forces Terrestres	Grade des Forces Navales	Commandement	XP
Soldat du rang	Soldat - 2 ^{ème} classe	Matelot	20	0-500
	Soldat - 1 ^{ère} classe	Matelot breveté	25	501-1000
	Caporal	Quartier-maître	30	1001-1500
	Caporal-chef	Quartier-maître 1 ^{ère} classe	35	1501-2000
Sous-officiers	Sergent	Second maître	40	2001-3000
	Sergent-chef	Maître	45	3001-4000
	Adjudant	Premier maître	50	4001-5000
	Adjudant-chef	Maître principal	55	5001-6000
Officiers	Sous-lieutenant	Enseigne, 2 nd classe	60	6001-7000
	Lieutenant	Enseigne	65	7001-8000
	Capitaine	Lieutenant de vaisseau	70	8001-9000
	Major	Lieutenant de corvette	75	9001+
Officiers supérieurs	Commandant	Capitaine de frégate	80	NA
	Lieutenant-colonel	Capitaine de vaisseau	85	NA
	Colonel	Vice-amiral	90	NA
	Général	Amiral	95	NA
	Maréchal	Seigneur amiral	100	NA

Note : La catégorie des officiers supérieurs n'est pas accessible aux personnages de joueurs et n'est représentée là qu'à simple titre indicatif pour que vous connaissiez les grades se trouvant au-dessus de vous. Vous ne pourrez jamais accéder à ces grades en aucune façon, premièrement parce qu'ils ne sont pas obtenus simplement par des actions guerrières, et deuxièmement parce que ce genre d'officier ne se risquerait pas trop à combattre lui-même sur le terrain. La valeur de Commandement de base de votre personnage ne dépassera donc **jamais** 75, ce qui est la première faiblesse des héros humains face à ceux de l'Alliance, dont même les plus importants commandants participent aux batailles.

Cependant, vous pouvez parfaitement être rétrogradés si le MJ estime que vous déshonorez votre uniforme, que ce soit en faisant échouer une mission ou en déclenchant une bagarre au milieu de la cantine. Selon la gravité de vos actions, la diminution de votre grade sera d'autant plus importante. Mais vous pourrez tout de même regagner les échelons si vous lavez votre réputation par un comportement plus digne. La quantité totale de XP accumulé par votre personnage ne représente pas un grade automatique, mais le grade maximum qu'il peut posséder en fonction de ses actions. Seul le MJ peut déterminer si vous méritez ce grade maximum ou non.

4.3.2 Les soldes du CSNU

Chaque soldat humain reçoit de l'argent en récompense de ses actions au sein de son armée, sous la forme d'une solde qu'il touche tous les dimanches. La hauteur de cette solde dépend de son grade ainsi que du corps d'armée dans lequel il se trouve, comme le montre le tableau ci-dessous :

Grade	Marines	Eclaireurs	Médecins de Combat	Soldats du Génie	Pilote de la Navy	Agent du SRN
2 ^{ème} classe	4.000	4.000	5.000	5.000	6.000	7.000
1 ^{ère} classe	4.300	4.300	5.300	5.300	6.300	7.300
Caporal	4.600	4.600	5.600	5.600	4.600	7.600
Caporal-chef	5.000	5.000	6.000	6.000	7.000	8.000
Sergent	5.500	5.500	6.500	6.500	7.500	8.500
Sergent-chef	6.000	6.000	7.000	7.000	8.000	8.000
Adjudant	6.500	6.500	7.500	7.500	8.500	9.500
Adjudant-chef	7.000	7.000	8.000	8.000	9.000	10.000
Sous-lieutenant	8.000	8.000	9.000	9.000	10.000	11.000
Lieutenant	9.000	9.000	10.000	10.000	11.000	12.000
Capitaine	10.000	10.000	11.000	11.000	12.000	13.000
Major	11.000	11.000	12.000	12.000	13.000	14.000

4.3.3 Rejoindre les rebelles

Il existe de nombreux groupuscules indépendantistes à travers l'espace humain, le plus important d'entre eux étant le Front des Rebelles Uni, cependant tous ont pour point commun qu'ils comptent dans leurs rangs non seulement des civils souhaitant se libérer du régime autoritaire du gouvernement de la Terre, mais aussi des soldats renégats du CSNU ayant sympathisé avec l'un ou l'autre de ces mouvements rebelles. Contrairement à ce que la section 2 du SRN essaye de faire croire à la population, les rebelles disposent de moyens logistiques très importants et des ressources financières colossales alimentées par des opérations douteuses et le marché noir avec des contrebandiers ou des pirates. Ces moyens ne sont peut-être pas aussi gigantesques que ceux du CSNU contre qui les rebelles ne peuvent même pas espérer pouvoir rivaliser en terme de puissance, mais ils leur permettent de survivre et de mener la vie dure aux forces loyalistes depuis des décennies. Des agents doubles et des sympathisants se trouvant au sein de l'armée du CSNU continuent de fournir du matériel et des informations aux forces indépendantistes, ce qui rend leur éradication encore plus difficile. Mais la première force des rebelles est qu'ils sont persuadés que leur colonie et les autres colonies humaines s'en sortiront nettement mieux par elles-mêmes sans avoir de compte à rendre au gouvernement de la Terre.

Si vous partagez cette idée ou si vous souhaitez simplement combattre le régime autoritaire du CSNU, vous aurez l'occasion de rejoindre cette deuxième faction humaine à partir du moment où votre personnage cumule suffisamment de points de rébellion pour obtenir un alignement Rebelle. Cependant vous devez savoir que ce choix entraînera des conséquences lourdes et pour la plupart irréversibles, à savoir :

- Vous ne serez plus considéré comme un ennemi par les rebelles ayant connaissance de votre changement d'allégeance, cependant d'autres groupes de rebelles peuvent vous être toujours hostiles en fonction des tensions entre les différents mouvements. De plus, si votre changement d'allégeance vient à être connu des autorités du CSNU, vous serez automatiquement pourchassé par les forces loyalistes et devrez donc agir en conséquence pour éviter de vous faire prendre. Cela vous obligera donc à quitter les rangs du CSNU et à rester caché aux yeux de ses agents, ce qui fait que vous ne bénéficierez plus du soutien de cette faction.

- Bien qu'il existe de rares membres des TCAO qui aient rejoint le camp des rebelles, il n'existe pas de centre de formation pour ce corps d'armée au sein de cette faction. Donc si vous êtes obligés de quitter le CSNU pour les raisons expliquées plus haut mais qu'à ce moment vous n'êtes pas encore devenu TCAO, vous ne pourrez jamais le devenir. Dans le cas où vous êtes déjà TCAO lorsque vous quittez l'armée loyaliste, vous ne perdez nullement les avantages et règles spéciales conférés par ce corps d'armée.

- Comme la rébellion dispose de nettement moins de ressources que le CSNU et doit subvenir d'abord à la survie des nombreux civils dont elle a la charge, si vous êtes obligé de quitter le CSNU, vous touchez 2000 crédits de moins sur votre solde par rapport à ce que vous recevriez chez les loyalistes.

- Du fait de la situation délicate des mouvements rebelles, ces derniers sont parfois forcés de faire du commerce et de s'allier à des extraterrestres hérétiques ayant quitté l'Alliance ou à des pirates et des contrebandiers kig-yars. Vous pourrez donc interagir avec des PNJ hérétiques et participer à des aventures aux côtés de joueurs hérétiques du moment que vous avez une bonne excuse pour vous allier momentanément.

4.3.4 Le grade, la race et le Commandement au sein de l'Alliance

Tout comme pour les soldats du CSNU, le grade maximal pouvant être atteint par des personnages de l'Alliance est déterminé par le total d'XP dépensé par ces personnages tout au long de leur carrière. Cependant, les personnages de l'Alliance ne sont pas confinés dans un seul corps d'armée et peuvent évoluer dans différentes divisions de l'Alliance au cours des différentes étapes de leur plan de carrière.

Lors de la création de votre personnage, celui-ci se trouve automatiquement dans la 1^{ère} division de l'Alliance. Lorsqu'il atteindra certaines étapes de son plan de carrière, il pourra accéder à une autre division qui correspondra mieux à son rôle et qui vous donnera une valeur de Commandement plus élevée, mais vous n'êtes jamais obligé de changer de division lorsque cela arrive et vous pouvez parfaitement rester dans la 1^{ère} division durant toute la vie de votre personnage. Les divisions qui vous sont ainsi « débloquées » sont indiquées sur le plan de carrière de votre personnage.

Mais contrairement aux forces du CSNU où tous les hommes sont égaux en autorité par rapport au grade, la valeur de Commandement de chaque personnage ne dépend pas seulement de son rang dans les armées de l'Alliance. En effet, les races dites « vassales » possèdent une autorité moindre que les races dirigeantes. Ceci est représenté par le tableau ci-dessous :



DIVISION	XP	GRADE	COMMANDEMENT EN FONCTION DE LA RACE				
			Unggoys	Kig-yars	Jiralhanaes	Lekgolos	Sangheilis
I ^{ère}	0-500	Recrue	10	10	20	20	30
	501-1000	Minor Domo	20	20	30	30	40
	1001-1500	Major Domo	30	30	40	40	50
II ^{ème} III ^{ème} ou IV ^{ème}	1501-2000	Recrue	35	35	45	45	55
	2001-3000	Minor Domo	40	40	50	50	60
	3001-4000	Major Domo	45	45	55	55	65
V ^{ème}	4001-5000	Recrue	50	50	60	60	70
	5001-6000	Minor Domo	55	55	65	65	75
	6001-7000	Major Domo	60	60	70	70	80
VI ^{ème}	7001-9000	Exécuteur	65	65	75	75	85
	9001+	Inquisiteur	NA	NA	80	NA	90
VII ^{ème}	7001-9000	Guerrier	65	65	75	75	85
	9001+	Capitaine	NA	NA	80	NA	90

Pour les 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} division, vous pouvez voir que les grades sont équivalents. Cela est dû au fait que ces trois divisions représentent chacune un corps d'armée spécialisé dont l'autorité sur le terrain est à peu près semblable et se situe entre la 1^{ère} et la 5^{ème} division. Vous rejoignez l'une de ces trois sections en fonction de la spécialisation que vous choisissez pour votre personnage à ce point de son plan de carrière. Pour chaque race de l'Alliance, nous avons précisé sur son plan de carrière quelle division vous rejoignez pour chaque spécialisation, mais retenez que vous ne pouvez en choisir qu'une seule et qu'ensuite vous ne pouvez plus en changer.

4.3.5 La 6^{ème} division de l'Alliance

La 6^{ème} division est le bras armé des prophètes servant à éradiquer la menace constante de l'Hérésie au sein de l'Alliance. Il arrive parfois que, dans les moments de grand péril, cette division se retrouve sous les ordres d'un Arbitre assigné d'une mission spéciale lui donnant toute autorité. C'est donc une organisation extrêmement importante qui tient à ce que ses guerriers restent fidèles à la voix des prophètes. Du fait de son rôle si particulier, cette division possède des règles spéciales bien à elle qui servent à définir comment votre personnage doit interagir avec ses membres, qu'il en fasse partie ou non :

- Quelle que soit sa race, n'importe quel personnage de l'Alliance peut rejoindre la 6^{ème} division mais pour cela il doit avoir accumulé un minimum de 7001 XP dépensé et il doit également posséder un alignement Fanatique. Par contre, seuls les sangheilis et jiralhanaes peuvent atteindre le grade d'inquisiteur s'ils atteignent la limite de 9001 XP et qu'ils conservent leur alignement.
- Si à un moment ou à un autre un personnage faisant partie de la 6^{ème} division ne possède plus un alignement Fanatique, il risque d'être mal vu par les autres membres de cette division. Si cet état de fait tend à persister et à être connu des autorités, il peut recevoir des réprimandes de la part de ses supérieurs, voir même être radié de l'ordre et renvoyé dans une autre division de l'armée. Pour finir, suivant les consignes de sécurité dictées par les prophètes, aucun membre de la 6^{ème} division ne peut la quitter sans être immédiatement déclaré *hérétique* et pourchassé par les exécuteurs.
- Les inquisiteurs de la 6^{ème} division peuvent réquisitionner absolument tout le matériel qu'ils jugent nécessaire à l'accomplissement de leur mission. De ce fait, un personnage de joueur possédant ce grade d'inquisiteur peut obtenir n'importe quel objet de l'arsenal de l'Alliance sans avoir à le payer, tant que le MJ estime qu'il reste dans le domaine du raisonnable (ne vous attendez pas à pouvoir réquisitionner un scarab à chaque aventure ou un exemplaire de chaque accessoire de combat). Il peut également se servir de cette autorité pour équiper les éventuels autres personnages de joueur qui le suivent ainsi que pour prendre le commandement de PNJ alliés.
- Bien entendu, il n'existe pas de 6^{ème} division dans l'organisation militaire des hérétiques, car l'existence d'un tel organisme d'enquête interne ne ferait que diminuer la confiance entre eux et risquer des affrontements inutiles.

4.3.6 Déterminer le chef d'équipe

Par simple respect du protocole militaire humain, ce chef d'équipe d'un groupe de personnages du CSNU sera toujours le personnage ayant le grade le plus élevé du groupe. Si plusieurs personnages possèdent le grade le plus élevé, les joueurs qui les contrôlent doivent se mettre d'accord sur lequel d'entre eux sera chef d'équipe.

Au sein de l'Alliance, le commandement des troupes n'est malheureusement pas accordé uniquement en fonction du grade mais également en fonction de la race. C'est pourquoi lorsqu'il s'agit de choisir un chef d'équipe d'un groupe de héros, vous devez respecter un ordre de priorité spécial qui implique que l'autorité des membres de certaines races supplantent celle de toutes les races « inférieures » à elles, quels que soient leurs grades respectifs. Par exemple, même un unggoy des troupes d'élite ne sera jamais désigné chef d'équipe s'il se trouve une seule recrue sangheili de la 1^{ère} division dans le groupe. Voici ci-dessous l'ordre décroissant de l'autorité des diverses races de l'Alliance :

**Sangheilis > Jiralhanaes > Lekgolos > Kig-yars
> Unggoys**



Cette règle peut poser certains problèmes lorsque des soldats inexpérimentés se trouvent aux commandes d'une équipe de vétérans, mais cela représente parfaitement la chaîne de commandement de l'Alliance et les erreurs stratégiques qui peuvent en résulter sur le terrain. Il est de la responsabilité des chefs d'équipe de garder en vie leurs troupes, et c'est une chose qu'ils doivent découvrir par eux-même dès le départ, quitte à ce que la pilule soit dure à avaler.

4.3.7 Les soldes de l'Alliance

Chaque soldat de l'Alliance reçoit de l'argent en récompense de ses actions au sein de son armée, sous la forme d'une solde qu'il touche chaque septième jour d'un cycle. La hauteur de cette solde dépend de sa race ainsi que de son grade au sein de l'armée, comme le montre le tableau ci-dessous :

DIVISION	GRADE	SOLDE EN FONCTION DE LA RACE			
		Unggoys	Kig-yars	Jiralhanaes	Sangheilis
I ^{ère}	Recrue	400	500	600	700
	Minor Domo	450	550	650	750
	Major Domo	500	600	700	800
II ^{ème} III ^{ème} ou IV ^{ème}	Recrue	550	650	750	850
	Minor Domo	600	700	800	900
	Major Domo	650	750	850	950
V ^{ème}	Recrue	700	800	900	1000
	Minor Domo	800	900	1000	1100
	Major Domo	900	1000	1100	1200
VI ^{ème}	Exécuteur	1100	1200	1300	1400
	Inquisiteur	NA	NA	illimité	illimité
VII ^{ème}	Guerrier	1000	1100	1200	1300
	Capitaine	1100	1200	1300	1400

Comme vous pouvez le voir, les lekgolos ne touchent pas de soldes. En effet, ces combattants sont des armes de destruction massive à eux seuls et n'ont nullement besoin d'équipement supplémentaire pour devenir plus efficace. Ils ne perçoivent donc aucune forme de paiement par l'Alliance, qui envoient de l'argent directement au gouvernement de Te, leur planète natale.

4.3.8 Rejoindre les hérétiques

Depuis la création de l'Alliance, il y a toujours eu des personnes pour contester la religion scandée par les san'shyuums et douter du Grand Voyage qu'ils promettent. Certains d'entre eux ont même eut la chance de trouver une preuve attestant l'un des nombreux mensonges des grands prophètes concernant les humains, les forerunners, le Parasite ou les Halos, ces anneaux sacrés si longtemps recherchés. Cependant le Grand Conseil ne laisse aucune place pour le doute ou la contestation, et ces individus sont alors aussitôt qualifiés d'hérétiques pour être pourchassés par les autorités de l'Alliance, en particulier la 6^{ème} division qui a pour ordre d'éradiquer toutes les pensées impures. Nombre d'entre eux sont capturés, torturés et exécutés, le plus souvent en place publique afin de montrer à tous ce qu'il en coûte de mettre en doute la parole des san'shyuums. Mais malgré cette politique extrémiste et inquisitoriale, les hérétiques deviennent de plus en plus nombreux chaque année et s'organisent pour tenter de renverser le pouvoir des prophètes et montrer la vérité à leurs semblables.



Si vous souhaitez comme eux défendre la vérité et combattre le régime tyrannique des prophètes, vous aurez l'occasion de rejoindre cette deuxième faction extraterrestre à partir du moment où votre personnage cumule suffisamment de points de rébellion pour obtenir un alignement Hérétique. Cependant vous devez savoir que ce choix entraînera des conséquences lourdes et pour la plupart irréversibles, à savoir :

- Vous ne serez plus considéré comme un ennemi par les hérétiques ayant connaissance de votre changement d'allégeance, cependant d'autres groupes d'hérétiques peuvent vous être toujours hostiles en fonction des tensions entre les différents mouvements qui diffèrent par rapport à la façon dont ils souhaitent combattre la religion des prophètes. De plus, si votre changement d'allégeance vient à être connu des autorités de l'Alliance, vous serez automatiquement pourchassé par les forces loyalistes et devrez donc agir en conséquence pour éviter de vous faire prendre. Cela vous obligera donc à quitter les rangs de l'Alliance et à rester caché aux yeux de ses agents, ce qui fait que vous ne bénéficierez plus du soutien de cette faction.

- Contrairement à l'Alliance qui souhaite s'assurer de la pureté religieuse de ses soldats, les hérétiques ne possèdent pas de division des affaires internes pour surveiller leurs membres. De ce fait, il n'existe pas de 6^{ème} division parmi les hérétiques, quelle que soit le mouvement auquel ils appartiennent. Si vous faisiez partie de la 6^{ème} division lorsque vous êtes forcé de quitter l'Alliance, vous rejoignez la 7^{ème} division des hérétiques.

- Comme les hérétiques disposent de nettement moins de ressources que l'Alliance et doivent subvenir d'abord à la survie des nombreux civils dont ils ont la charge, si vous êtes obligé de quitter l'Alliance, vous touchez 200 crédits de moins sur votre solde par rapport à ce que vous recevriez chez les loyalistes.

- Du fait de la situation délicate des mouvements hérétiques, ces derniers sont parfois forcés de faire du commerce et de s'allier à des rebelles humains et des renégats ayant quitté le CSNU, voir à des pirates et des contrebandiers humains. Vous pourrez donc interagir avec des PNJ rebelles et participer à des aventures aux côtés de joueurs rebelles du moment que vous avez une bonne excuse pour vous allier momentanément.



4.4 L'IDENTITÉ DE VOTRE HEROS

« Je connais le nom de chaque guerrier qui soit passé dans mon unité, vivant ou mort. Chacun d'entre eux est un héros qui a marqué mon esprit de par ses actes et ses paroles qui pouvaient abattre des armées entières. Je suis fier d'avoir combattu aux côtés de tels guerriers. »

— Kreg 'Helronee, capitaine de la 7^{ème} division

C'est cette partie de la création de votre personnage qui va réellement vous permettre de personnaliser votre avatar pour en faire votre véritable représentant dans l'univers de Halo. Il y a beaucoup de choses dans l'identité de votre personnage qui ne dépendent pas de son plan de carrière ou de la faction à laquelle il appartient, comme par exemple son passé, sa personnalité et ses aptitudes spéciales héritées de ses gènes ou de ses antécédents. Nous vous donnons donc ici tout ce qu'il vous faut pour perfectionner le profil de votre héros.

4.4.1 Homme ou femme ?

L'armée du CSNU, que ce soit sur la terre ferme ou dans l'espace, a toujours été une armée mixte qui recrute aussi bien des femmes que des hommes. Les femmes se sont révélées être des combattantes aussi efficaces que leurs homologues masculins et affrontent les mêmes dangers avec un égal courage. Leur emploi sur tous les fronts de toutes les guerres a prouvé de nombreuses fois qu'elles étaient une valeur sûre pour le CSNU, quel que soit le domaine de compétence considéré.

De l'autre côté du front, l'armada de l'Alliance est loin d'être une armée mixte, les femelles étant considérées comme des êtres faibles et peu fiables, quelle que soit leur race. Il est cependant possible que par un coup du destin ou par un malheureux hasard, une femelle ait été intégrée dans les forces militaires de l'Alliance. Ce fait n'a jamais été confirmé par aucune des informations officielles que nous possédons actuellement sur l'univers de Halo, excepté le cas exceptionnel d'une capitaine kig-yar dans le livre *Contact Harvest*, mais nous avons jugé qu'il serait extrêmement injuste de ne pas autoriser les joueurs à incarner un membre du « sexe faible » parmi les diverses races de l'Alliance.

En terme de règles, il n'y a absolument aucune différence entre les hommes et les femmes de chaque race. Le choix de l'un ou l'autre des deux sexes n'implique aucun handicap particulier. Cependant, ce paramètre peut donner lieu à des événements particuliers selon la volonté du MJ, les personnages féminins ayant tendance à vite attirer l'attention de certains individus, particulièrement au sein de l'Alliance où les convictions misogynes sont profondément ancrées...

4.4.2. Le nom de votre héros

Cette partie peut sembler anodine, mais le nom d'un personnage est une chose toute aussi importante que tout le reste de son profil. Il est important que ce nom soit réaliste, original (ne prenez pas des noms de personnages existants de Halo, par pitié) et qui corresponde un tant soit peu au personnage afin d'être une extension de son caractère.

4.4.3. Son histoire et sa personnalité

Ce n'est qu'en connaissant le caractère de votre héros que vous saurez exactement comment il réagira sur le champs de bataille, comment ils se comportera, la façon dont il parlera avec ses coéquipiers ou ses ennemis, qu'est-ce qui l'émerveillera et qu'est-ce qui le mettra hors de lui. Il vous est totalement possible de calquer votre propre personnalité sur celui de votre héros, ou alors créer une mentalité tout à fait différente de la vôtre. Afin de vous aider dans cette partie de la création, nous vous avons concocté une petite liste de questions qui peuvent vous guider :

- *Quel est votre tempérament habituel ?* Êtes-vous plutôt calme ou bien colérique ? Amical ou froid ?
- *Comment êtes-vous devenu soldat ?* Pourquoi vous êtes-vous engagé ou quelles sont les circonstances de votre enrôlement ?
- *Quelles sont vos préférences personnelles ?* Qu'est que vous adorez et qu'est-ce que vous haïssez par-dessus tout ? Quel est votre plus grand souhait et votre plus grande peur ?
- *Quel est votre objectif ultime ?* Avez-vous un ennemi juré ou une promesse à tenir ? A quoi rêvez-vous entre vos missions ? Qu'est-ce qui vous pousse à continuer le combat ?

4.4.5. Ses valeurs de caractéristiques

Tous les personnages ne commencent pas avec les mêmes valeurs de caractéristiques. En effet, leurs aptitudes mentales sont le résultat de leurs gènes, de leurs origines et de leur passé, ce qui fait qu'il est extrêmement rare de rencontrer deux personnages avec exactement les mêmes valeurs.

Pour déterminer les valeurs de caractéristiques de base pour votre personnage, vous allez devoir effectuer un jet de dès pour chaque caractéristique, excepté pour le Commandement qui dépend uniquement de votre grade. Chaque jet consiste à lancer 1D10 puis à ajouter au résultat la valeur indiquée dans le tableau ci-dessous pour la caractéristique que vous cherchez à déterminer en fonction de la race de votre personnage :

RACE	A	CC	CT	E	F	FM	I	Perc.	Soc.
Humain	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Unggoy	30	20	30	30	20	30	40	30	40
Kig-yar	40	30	40	20	20	30	30	40	20
Jiralhanae	20	40	30	40	40	30	20	30	20
Lekgolo	10	30	30	40	40	30	30	30	30
Sangheili	30	30	30	30	30	30	30	30	30

Chacun de ces jets doit obligatoirement être effectué en présence d'un MJ pour vérifier le respect de cette règle. Une fois que vous avez effectué un jet pour chaque caractéristique et déterminé leur valeur de base pour votre personnage, notez les résultats sur une feuille puis, si vous n'êtes pas satisfait des résultats obtenus, vous êtes autorisé à relancer UNE SEULE FOIS tous les jets de caractéristiques pour essayer d'obtenir un meilleur résultat (vous ne pouvez pas décider de relancer uniquement les résultats qui ne vous arrangent pas).

Après avoir effectuée cette éventuelle deuxième série de jet de caractéristiques, notez les nouveaux résultats sur une feuille et comparez-les avec les résultats de la première série. Vous êtes autorisé à choisir l'une ou l'autre des deux séries de résultats pour déterminer les caractéristiques de base de votre personnage (vous ne pouvez pas mélanger les résultats des deux séries pour créer le profil parfait).

Comme vous avez pu le remarquer sur le tableau ci-dessus, alors que les humains et les sangheilis sont assez équilibrés du fait de leur grande polyvalence, les autres races possèdent des valeurs de base plus fortes dans certaines caractéristiques (indiquées en vert) mais également des valeurs plus faibles dans d'autres (indiquées en rouge). Cela permet de renforcer les différences d'aptitudes entre les différentes races et montrer clairement les forces et faiblesses de chacune d'entre elles. Par exemple, les kig-yars sont d'excellents tireurs, possèdent une grande agilité et une perception avancée qui en font d'excellentes sentinelles, mais en contrepartie ils sont faibles, fragiles, et leur tempérament individualisme et hostile envers les autres races les rend très peu sociables.

Ces avantages et ces inconvénients permettent de guider les joueurs dans leur manipulation de chacune des races de Halo, de façon à ne pas voir d'incohérences trop fortes comme par exemple un jiralhanae qui parvient à comprendre le mécanisme de fonctionnement d'un réacteur sub-spatial pour le réparer, ou un unggoy qui parvient à remporter un bras de fer contre un Mgalekgolo...

4.4.6. Ses traits particuliers

Au début du processus de sa création, chaque personnage possède un certain nombre de points de création pour choisir ses traits particuliers qui permettront de lui donner un profil unique à travers des avantages et faiblesses non négligeable par rapport à ses pairs. Il existe deux type de traits particuliers : les Qualités, qui vous coûtent chacun un certain nombre de points de création, et les Défauts, qui eux vous en redonnent. Vous pouvez choisir autant de Qualités que vous souhaitez tant que vous avez suffisamment de points de création, mais par contre vous ne pouvez prendre que trois Défaut au maximum car sinon votre personnage n'aurait jamais été intégré au service actif.

Voici ci-dessous un tableau désignant le nombre de points de création accordé au départ pour chaque race jouable :

RACE	Unggoys	Kig-yars	Lekgolos	Jiralhanaes	Humain	Sangheilis
POINTS DE CRÉATION	7	7	6	5	5	5

LISTE DES QUALITÉS

Altération génétique (5) : Cette qualité est accessible uniquement aux personnages humain. Votre héros est un humain dit de « type II » car il ou elle est né(e) et a grandi dans un environnement différent des normes de la Terre. Un entraînement et un suivi médical rigoureux ont permis de limiter les effets les plus néfastes, mais les types II conservent certaines particularités physiologiques propres à leurs origines inhabituelles.

Note : vous ne pouvez choisir qu'une seule altération génétique parmi les 4 proposées ci-dessous.

- **Type II G⁻ :** Les personnages nés dans l'espace et ayant vécu la majorité de leur vie sur des vaisseaux, des stations spatiales ou des planétoïdes à faible gravité sont particulièrement à l'aise en apesanteur. Leur physique est généralement très longiligne, avec un corps mince plus haut que la moyenne. Ils possèdent de base la formation *Gravité Zéro* de base ainsi qu'un bonus de +5 en Agilité.
- **Type II G⁺ :** A l'inverse, les personnages originaires de planètes à gravité élevée sont plus trapus et robustes. Ils disposent d'un bonus de +5 en Force et en Endurance.
- **Type II R⁺ :** Les personnages nés sur un monde dont les rayonnements solaires sont nettement plus fortes que sur Terre ont généralement un corps capable de mieux résister aux radiations ou aux expositions à des concentrations élevées d'énergie concentrée. Ces personnages subissent toujours 5pts de dégât de moins lorsque des armes à énergie attaquent leur santé.
- **Type II R⁻ :** Par opposition, les personnages qui ont passé le début de leur vie sur un monde peu exposé aux rayonnements d'une étoile ont tendance à développer une fragilité aux diverses énergétiques et possèdent des traits assez particuliers. Très reconnaissables à leur peau très pâle, la plupart d'entre eux sont albinos. Tous sont parfaitement nyctalopes, ce qui leur permet de voir aussi clairement dans l'obscurité qu'en plein jour sans l'aide d'aucun équipement.

Ami bien placé (5) : Votre personnage connaît quelqu'un au sein de son armée qui, de par sa position ou son rang, peut lui procurer des avantages particuliers. Il peut s'agir d'une connaissance de longue date, d'un ancien coéquipier ou d'un membre de la famille, mais dans tout les cas vous avez une bonne raison de pouvoir lui demander un service de temps en temps si vous parvenez à le contacter (la fréquence acceptable pour ce genre de services sera déterminée par le MJ). Si vous choisissez cette qualité pour votre personnage, vous devez inventer un PNJ qui sera son « ami bien placé » en lui donnant un nom, un grade et un poste au sein de la faction à laquelle appartient votre personnage. Voici les postes que vous pouvez donner à ce PNJ et les avantages que concède chacun d'entre eux lorsque vous faites appel à cet ami bien placé :

- **Officier supérieur de l'armée de terre :** permet de réussir automatiquement une demande de soutien de la part des forces militaires terrestres de votre faction quelle que soit la situation.
- **Officier supérieur de la flotte :** permet de réussir automatiquement une demande de soutien de la part des forces militaires spatiales de votre faction quelle que soit la situation.
- **Officier de la logistique :** permet d'obtenir gratuitement ou à prix réduit (pour payer les pot-de-vin) un seul équipement de l'arsenal du moment qu'il est accessible à votre faction.
- **Agent de renseignement :** permet d'obtenir des informations top secrets sur un seul élément de l'univers (personnage, lieu, vaisseau, organisation, etc.).

Aptitude innée (4) : certaines personnes sont naturellement douées dans un domaine particulier, ce qui les amène à le maîtriser nettement plus facilement que leurs semblables. Si vous prenez cette qualité, indiquez entre parenthèses une Compétence dans lequel vous souhaitez spécialiser votre personnage. Votre personnage obtient immédiatement le niveau maximum de cette compétence sans avoir à dépenser de points d'expérience.

Aptitudes télépathiques (4) : votre personnage est un expert dans l'art de lire les émotions ou les pensées superficielles des autres. Il peut tenter de déterminer si un interlocuteur lui ment, lui dissimule des informations ou possède des intentions cachées grâce à un test de Psychologie avec un bonus de +15.

Belle plastique (3) : le personnage a été gâté par la nature et possède un corps assez séduisant. Cet avantage lui apporte un bonus de +15 en Sociabilité dans ses relations avec le sexe opposé de son espèce (séduction, persuasion, etc...). Le personnage risque fort de se faire surnommé « Belle Gueule », « Canon », ou tout autre qualificatif plus ou moins grivois et d'attirer l'attention de certaines personnes...

Chanceux (5) : Que ce soit sa bonne étoile, Dame la Chance ou une quelconque puissance supérieure, votre personnage semble avoir en permanence quelque chose qui veille sur lui, le protège et l'aide dans tout ce qu'il fait. Chaque fois que votre personnage utilise un Point de Destin, vous pouvez lancer deux dès à dix faces. Si au moins l'un des deux dès donne un 7, votre personnage récupère immédiatement le Point de Destin qu'il vient de dépenser. Pour chaque point de création supplémentaire, vous rajouter un dés par jet avec un maximum de quatre.

Diplômé de l'académie (3) : le personnage a effectué une formation d'officier au sein de l'une des prestigieuses académies militaires de sa faction. Il commence donc sa carrière directement avec le grade de sous-officier pour les humains ou de major domo de la 5^{ème} division pour les autres races. Cependant cela ne modifie pas ni le plan de carrière du personnage ni la valeur limite d'XP qu'il doit accumuler pour progresser plus haut dans la hiérarchie de sa faction.

Ecran psychique (2) : pour une raison inconnue, l'esprit du personnage est étanche aux investigations télépathiques comme celles des prophètes, des lekgolos et du Parasite.

Fierté personnelle (3) : que ce soit de façon inconsciente ou volontairement, le personnage s'est juré d'être le meilleur dans un type d'action particulier, même s'il n'a pas forcément les capacités pour cela. Lorsque vous choisissez cette qualité, vous devez préciser le domaine dans lequel votre personnage affiche sa fierté (maîtrise d'une arme ou d'un véhicule, esquive, attaque au corps à corps, connaissances en science ou technologie, cryptographie, etc...). Si un autre personnage de joueur obtient de meilleurs résultats que votre propre héros dans le type d'action choisi, le MJ peut vous accorder un bonus de +10 pour effectuer ce même type d'action jusqu'à ce que sa fierté ait été rassurée. Mais attention : si vous échouez à deux tests de suite alors que vous disposez de ce bonus, celui-ci disparaît et votre personnage subit un malus de -15 en Force Mentale pour représenter son orgueil blessé.

Héritage (3) : cette qualité est exclusive aux jiralhanaes. Le personnage est le descendant d'un chef de meute qui lui a légué son marteau, symbole de son autorité sur la meute. Le marteau anti-gravité type 2 devient alors un équipement standard pour le personnage dès sa création. L'utilisation d'un point de création supplémentaire donne au personnage le droit de graver l'emblème de sa meute afin de prouver sa descendance, ce qui lui donne un bonus de +10 en Commandement et en Sociabilité pour toute interaction avec n'importe quel autre personnage jiralhanae appartenant à la même faction que lui.

I.A. personnelle (3) : d'une manière ou d'une autre laissée à l'imagination du joueur, le personnage a hérité d'une Intelligence Artificielle qui, par défaut, est de catégorie C pour les humains ou de catégorie Gamma pour les autres races. Vous pouvez augmenter le niveau de l'IA en dépensant un point de création par niveau.

Optimiste (3) : le héros ne perd jamais espoir car il est persuadé que les choses peuvent toujours s'arranger, même dans les pires situations. Tous les malus de Force Mentale qu'il est amené à subir sont divisés par deux, exceptés ceux pour rester concentrer sur une tâche.

Pessimiste (3) : le personnage pense que l'univers tout entier est un champ de bataille où seuls ceux qui restent constamment sur leurs gardes peuvent espérer survivre. Du coup, il se méfie de tout et reste attentif au moindre changement survenant autour de lui. En terme de règles, le personnage est toujours considéré comme effectuant l'action prolongée *Se mettre sur ses gardes*, sauf lorsqu'il décide d'accomplir une autre action prolongée.

Sang noble (3) : cette qualité est exclusive aux sangheilis. Le personnage est descendant d'une longue lignée d'épéistes et il est considéré comme ayant hérité de leurs gènes indispensables au bon maniement des épées à énergie. L'épée à énergie type 2 devient alors un équipement standard pour le personnage dès sa création, mais celui-ci ne peut pas se marier avec une femelle sangheili, bien qu'il puisse procréer avec dans le but d'assurer la pérennité des gènes épéistes. L'utilisation d'un point de création supplémentaire donne immédiatement au personnage le talent *Combat à deux mains (corps à corps)*, ce qui l'autorise alors à porter et à utiliser deux épées à énergie en même temps.

Tête brûlée (2) : du fait d'un tempérament téméraire, le personnage a du mal à respecter le règlement militaire, d'où un dossier des plus chaotiques, entaché de nombreuses rixes et actes d'insubordination. Le personnage est plus facilement autorisé à agir contre les ordres qu'il a reçu lors d'une mission, mais suivant le nombre de fois qu'il le fait et la gravité des événements que cela provoque, le MJ peut se réserver le droit de faire rétrograder plus ou moins sévèrement.

Volonté inébranlable (4) : certains diront que le personnage est borné, voir psychorigide, mais cela peut s'avérer être très utile car cette détermination le rend moins influençable. Il dispose d'un bonus de +15 à tous les tests nécessaires pour résister à une influence extérieure quelle qu'elle soit (persuasion, intimidation, hypnose, ou tout simplement la peur en situation de combat).

LISTE DES DÉFAUTS

Personne n'est parfait, quelle que soit sa race. Vous pouvez choisir des *Défauts* pour votre personnage afin de regagner un nombre des points de création d'une valeur indiqué entre parenthèse afin de pouvoir choisir d'autres *Qualités*. Cependant, votre personnage ne peut pas posséder plus de trois *Défauts*, car sinon il mériterait d'être retiré du service actif.

Amnésie (1) : pour une raison des plus obscures (accident, lavage de cerveau, traumatisme...), le personnage ignore tout de son passé. Le traumatisme n'ayant pas altéré ses autres capacités, il est resté au service actif, et le MJ peut alors utiliser ce défaut pour tisser une intrigue particulière.

Code de l'honneur (2) : le personnage s'est fixé une ligne de conduite qu'il s'est juré de ne jamais transgresser. Ce code d'honneur intime doit être soumis à l'appréciation du MJ afin de ne pas avoir de conditions stupides (comme ne plus jamais manger de sucreries après le dîner ou de ne plus arracher les ailes des papillons...). Si le personnage vient à violer ce règlement personnel, selon la gravité de l'évènement, il subit un malus permanent de -10 ou -20 en Force Mentale pour le reste de l'aventure ou jusqu'à ce que le MJ décide qu'il s'est remis de ses émotions.

Cruel(le) (2) : le personnage aime voir et faire souffrir, ce qui le rend naturellement assez peu sympathique. Il subit alors un malus permanent de -10 en Sociabilité, ainsi qu'un malus de -15 pour soigner tout autre personnage que lui-même. Ce défaut interdit l'accès à la compétence Charisme.

Défiguré(e) (2): le personnage a été gravement blessé au visage et en a conservé des traces visibles. Il subit un malus en Sociabilité de -30 pour les actions de séduction et de -10 pour toutes les autres actions sociales. Il est cependant possible que le MJ réduise ou fasse disparaître ce malus pour les relations avec des alliés ayant côtoyé longtemps le personnage et ayant vu en lui des côtés agréables derrière ses cicatrices. Ce défaut est incompatible avec la qualité *Belle plastique*.



Dépendance mineure (1) : le personnage a développé une accoutumance à un produit quelconque (cigarette, alcool, café, tranquillisants, chocolat, ...). S'il ne peut satisfaire son besoin, le MJ peut l'obliger à effectuer un test de Force Mentale pour voir s'il résiste à ce manque. Si le personnage échoue à ce test, il subit un malus permanent de -10 à tous ses tests, comme s'il était *affaibli*. Notez que ce malus peut être cumulé à celui de la fatigue si le personnage est également *affaibli* ou carrément *épuisé*.

Désagréable (1) : pour une raison ou pour une autre liée à son tempérament, son vocabulaire ou ses habitudes, le personnage a du mal à être sympathique avec les gens qui l'entourent, ce qui a tendance à l'handicaper dans ses relations sociales. Il subit donc un malus permanent de -15 en Sociabilité. Ce défaut est incompatible avec la qualité *Charismatique*.

Ennemi(s) intime(s) (1) : comme si les extraterrestres ne suffisaient pas, un ou plusieurs individus de la même faction que le personnage sont prêts à tout pour lui faire du tort, si ce n'est avoir sa tête. Les raisons de cette haine peuvent être multiples : une vengeance, une histoire de dette aux jeux ou une affaire amoureuse ayant mal tourné... Les ennemis peuvent aussi être également d'anciens compagnons d'arme s'estimant trahis, sanctionnés ou blessés par la faute du personnage. Le fait que le personnage ait des ennemis peut servir de ressources à l'inspiration du MJ pour créer une intrigue qui les impliquerait directement.

Glacial(e) (2) : le personnage possède un cœur de pierre, ne laissant place à aucune émotion. Ce tempérament lui permet de garder plus facilement son calme, mais le rend assez peu sympathique. Il subit donc un malus permanent de -15 en Sociabilité. Il est cependant possible que le MJ réduise ou fasse disparaître ce malus pour les relations avec des alliés ayant côtoyé longtemps le personnage et ayant vu en lui des côtés agréables derrière ce cœur de pierre. Ce défaut est incompatible avec la qualité *Charismatique*.

Idéaliste (1) : le personnage tend à avoir des idées généreuses, voire chevaleresques, et qui le heurtent au pragmatisme rude dont les militaires doivent faire preuve en ces temps de péril. Le MJ peut obliger le personnage à effectuer un test de Force Mentale pour décider d'accomplir certaines actions comme achever un ennemi désarmé, abandonner un allié en difficulté ou refuser une tâche aussi héroïque que dangereuse. Un éventuel malus à ce test pourra être appliqué au choix du MJ selon la nature exacte de la situation et de l'action envisagée par le personnage.

Obéissance aveugle (2) : le crâne du personnage est rempli des pages du règlement du CSNU. Les ordres sont les ordres et ne se discutent pas. De ce fait, il fera tout pour les suivre, même au péril de sa vie, sauf s'il réussit un test de Force Mental avec un malus automatique de -20.

Phobie (1) : il s'agit d'une peur totalement incontrôlée. Lorsque le personnage se trouve en présence de ce qui le terrifie (araignée, hauteur, mais aussi combattant Iekgolo ou épée plasma de sangheili...), il doit effectuer un test de Force Mental avec un malus de -10 pour garder son sang froid et agir normalement. Ce paramètre sera assurément utilisé par le MJ, même si la peur choisie semble peu commune.

Susceptibilité excessive (1) : l'irritabilité du personnage est telle qu'il a du mal à garder son calme lorsqu'il reçoit des ordres qui ne lui plaisent pas, se voit refusé une demande ou simplement lorsqu'il rencontre un mode de pensée différent du sien. De ce fait, il subit un malus de -10 en Sociabilité à chaque fois qu'il cherche à convaincre, persuader ou faire preuve de tact dans une discussion. Ce défaut est incompatible avec la qualité *Charismatique*.

Superstition (2) : très porté sur la mystique et la religion, le personnage peut vite devenir dépressif lorsque les « signes » ou ce qu'il tient comme tels ne sont pas bons (dégradation de la situation, mauvais jets de dés...). Chaque fois que le MJ estime que les choses ne se déroulent suffisamment mal, il peut imposer un test de Force Mentale avec un malus adapté à la gravité de la situation. En cas d'échec, le personnage panique, fuit ou passe un tour de jeu complet à prier pour calmer ses dieux.

Xenophobie (1) : le personnage déteste tellement les aliens qu'il peut agir en dépit du bon sens. Dans certaines situations particulières où cette haine peut être éveillée (coéquipier mortellement blessé, massacre de civils, vitrification d'une planète,...) le MJ peut l'obliger à effectuer un test de Force Mentale avec un malus dépendant directement de l'importance de l'évènement. En cas d'échec, il perd son self-control et cherchera par tous les moyens à tuer le plus d'aliens possibles, même si cela nécessite de transgresser les ordres.

PARTIE 5 : SÉCTION DU MAÎTRE DE JEU

« Quoi qu'il vous arrive, quelle que soit la profondeur de merde dans laquelle vous serez plongés sur le terrain, souvenez-vous qu'il existe peut-être une puissance supérieure qui veille sur vous et qui aura les moyens de sauver vos miches, que ce soit Dieu, la Navy ou les spartans. »

— discours du lieutenant Harrington avant la bataille de Mallagat

Il ne peut pas y avoir de partie sans Maître de Jeu, c'est aussi simple que cela. Le Maître de Jeu assure de nombreux rôles indispensables pour le bon déroulement d'une aventure, ce qui fait que même s'il ne possède pas son propre personnage ou qu'il ne peut pas l'utiliser pour cette aventure, c'est lui qui mène la danse à chaque instant.

Tout d'abord, le MJ représente le destin, le hasard, la chance, autant de puissances objectives qui pourront à la fois tendre la main aux joueurs et les jeter du haut d'un précipice impitoyablement. C'est lui qui contrôle tous les PNJ que rencontreront les participants de l'aventure, et ces PNJ pourront tout aussi bien être amis ou ennemis. Dans une aventure, le MJ est une sorte de dieu qui peut absolument tout faire tant que cela reste dans la logique de l'univers de Halo et en respectant les règles dictées par ce livre. Il peut parfaitement faire apparaître un vaisseau ennemi en orbite à tout moment, déclencher une avalanche ou une tempête de sable, ou juste donner un rhume à l'un des personnages de joueur. Bien entendu, il n'ira jamais jusqu'à s'acharner sur un personnage jusqu'à sa mort, car il devra également s'assurer que la partie de jeu ne soit pas entachée par un décès tragique qui obligera l'un des participant à rester en spectateur pour le reste de la séance. Il sera donc à la fois l'adversaire et l'ange gardien des joueurs, une ambiguïté difficile à tenir et qui requiert certaines qualités.

Cette partie du livre de règle traite donc d'abord des droits et des devoirs du MJ afin de préciser son rôle, ses capacités et la façon dont il doit gérer une partie de jeu, avant de donner toutes les informations nécessaires pour créer et alimenter une aventure. Afin de préserver l'intérêt de vos parties, il est préférable que cette partie soit lu uniquement par seuls ceux qui souhaitent devenir MJ, ne serait-ce que temporairement ou occasionnellement. Ne vous inquiétez pas : il n'y a rien d'extrêmement important pour vous si vous n'êtes qu'un simple joueur.



5.1. LES DEVOIRS DU MAÎTRE DE JEU

« Vous êtes les descendants de mes créateurs. Les héritiers de tout ce qu'ils ont abandonné derrière eux. Vous êtes forerunner. Mais cet anneau... est à MOI ! »

— 343 Guilty Spark s'adressant au spartan John-117

Le maître de jeu est de toute évidence le membre le plus important de votre cercle de jeu, car il est unique et a de nombreuses responsabilités dont il doit s'acquitter du mieux qu'il peut. Tout le monde ne peut pas être maître de jeu, car cela requière beaucoup de qualités et demande une implication dans l'aventure encore supérieure à celle des joueurs. Cette première partie du livre constitue donc un résumé des différents devoirs que vous aurez si vous décidez de devenir maître de jeu, ne serait-ce que le temps d'une partie :

5.1.1. L'omniscient du jeu

Vous serez celui vers lequel se tourneront les joueurs lorsqu'ils ont un trou de mémoire ou qu'ils ne sont pas sûr de quelque chose. Que ce soit une règle de jeu, une information particulière sur l'univers de Halo ou la situation actuelle des différents héros participant à l'aventure, vous devez avoir la réponse ou un moyen de connaître la réponse rapidement. Il est donc indispensable que :

- Vous ayez une grande connaissance de Halo (factions, planètes, races, chronologie, etc...)
- Vous connaissez assez bien les règles de *Halo : Héros et Hérétiques* (inutile d'essayer de tout connaître par cœur, mais essayer de retenir le maximum et surtout les bases).
- Vous connaissez d'avance les grandes lignes de l'aventure en cours ou vous avez une idée à peu près globale de l'histoire que vous aller créer, afin de pouvoir anticiper sur les actions des joueurs et décrire clairement ce qui se passe.
- Vous avez à vos côtés toute la documentation nécessaire pour retrouver une information dont vous ne vous rappelleriez plus (livres de règles, copie des feuilles de personnages des joueurs, accès via Internet à *Wiki.Halo.fr*, etc...).

Sachez également que la quasi totalité des règles contenues dans ce livre sont basées sur l'univers de Halo tel que nous le connaissons tous, et sont donc conçues à partir des standards instaurés par les studios de Bungie. Donc si vous avez un doute sur une règle à appliquer dans une circonstance particulière, utilisez vos connaissances de cet univers et votre logique pour retrouver ou inventer une règle adaptée à la situation.

5.1.2. Le juge absolu

A de nombreuses occasions, les règles de base de *Halo : Héros et Hérétiques* ne seront pas suffisantes pour savoir comment réaliser une action ou quel effet aura un certain événement, ou encore quel type de modificateur peut créer une situation particulière. Dans ces cas là, il sera de votre responsabilité de créer des règles temporaires pour régler la situation et permettre au jeu de continuer dans la joie et la bonne humeur. Seulement, ces règles doivent être logiques, raisonnables et réalistes par rapport aux règles de base. Donc quand ce genre de problème se présente à vous, suivez bien ces conseils :

- Surtout, prenez votre temps pour décider de la règle à inventer.
- Cherchez s'il existe une règle de base officielle qui se rapproche le plus de la situation présente.
- Utilisez vos connaissances de Halo et votre expérience personnelle pour vous aider à décider d'une règle adaptée.
- N'essayez pas d'être trop compliqué. Cela ne ferait que perdre du temps inutilement et embrouiller l'esprit des joueurs lorsqu'ils devront appliquer cette règle.
- Restez objectifs et impartial : n'essayez pas de favoriser un joueur en particulier ou au contraire vous acharner sur lui parce qu'il vous a piqué la dernière chips du paquet ^^.

5.1.3. Le guide des âmes égarées

Parfois, certains joueurs se sentiront un peu perdus, soit parce qu'ils n'arrivent pas vraiment à se représenter le décor autour d'eux ou parce qu'ils ne savent pas quoi faire, dans quelle direction aller. Cela peut être dû à une difficulté d'imagination ou à des informations insuffisantes pour percevoir les possibilités qui s'offrent à eux. Dans ce genre de situation, vous aurez pour mission de les guider afin que la partie ne s'immobilise pas et garde un rythme passionnant.

Précisez bien aux joueurs que s'ils ont un problème de compréhension, ils peuvent vous poser toute sorte de question, tant que cela ne concerne pas des choses que les personnages devraient trouver seuls. S'ils ont besoin de précisions sur des éléments du décor ou comment ils sont répartis dans l'espace, utilisez soit les informations données dans la description de l'aventure soit votre imagination pour inventer des détails supplémentaires. Ceci est une tâche un peut difficile car elle peut mener à d'autres égarements temporaires, donc n'hésitez pas à répondre de temps en temps « *cela n'a aucune importance* ».

Et si le groupe de héros va soudain dans une mauvaise direction, essayer de les réorienter d'une façon plus ou moins subtile. Par exemple, faites s'effondrer le couloir devant eux ou s'écraser une navette pour bloquer le chemin, ou encore faites apparaître un nombre tellement impressionnant d'ennemis qu'ils comprendront immédiatement qu'ils ne pourront jamais passer par là. Généralement, vous n'en aurez pas besoin car les chemins possibles dans l'aventure tels qu'ils sont décrits dans les cartes officielles sont conçus de façon à orienter clairement les joueurs, mais ce ne sera pas toujours le cas et il vous faudra alors créer ce genre de barrière virtuelle.

5.1.4. Le maître des éléments

N'oubliez jamais que vous avez tous les pouvoirs sur l'aventure. Si les choses deviennent trop faciles ou trop difficiles pour l'équipe de joueurs et que cela diminue l'intérêt de l'aventure, vous êtes autorisés à agir en conséquence pour corriger ça. Par exemple, si un groupe d'ennemis se fait massacrer alors qu'ils devaient constituer un moment particulièrement difficile de la mission, donnez-leurs des renforts inattendus ou changez légèrement leurs caractéristiques lorsque vous le pouvez encore. Ou encore si les joueurs sont sur le point de se faire exterminés bêtement, donnez-leur un avantage significatif qui leur ferait reprendre le dessus.

Et surtout, n'oubliez pas que les personnages de joueurs sont sensés ne jamais mourir tant qu'au moins un membre du groupe est encore en vie. Dans ces aventures, il n'y a pas de points de sauvegarde, donc si l'équipe est éliminée, elle devra recommencer depuis le début. Cela peut s'avérer très frustrant et causer des disputes inutiles dans le groupe, donc cherchez à garder les personnages des joueurs en vie autant que vous le pouvez sans leur donner l'impression d'être invulnérables.

Car vous avez également pour mission de faire évoluer la mentalité des joueurs. Chacun d'eux doit s'imprégner de la dureté de cet univers et comprendre qu'il s'agit d'un combat pour la survie, même si c'est un jeu. Ceux qui tentent des actions suicidaires en pensant qu'ils ont une chance doivent donc rapidement comprendre ce genre d'erreur afin qu'ils se calment et réfléchissent avant d'agir, quitte à ce que la pilule soit dure à avaler. Par exemple, si un médecin se met à courir droit vers une escouade de dix grognards et d'un élite en leur tirant dessus avec son pauvre M6C et complètement à découvert, faite en sorte que tous les grognards lui lancent chacun une grenade et il comprendra vite son erreur. Soyez donc impitoyable avec les imbéciles qui croient toujours contrôler un surhomme capable de foncer bêtement dans le tas et de survivre.

5.1.5. Le cinématographe

Parfois, afin de faire évoluer l'action dans le sens prévu par votre scénario, vous aurez besoin d'imposer aux joueurs de faire telle ou telle chose afin qu'ils ne s'égarant pas de la trame prévue. A cette fin, les règles de *Halo : Héros et Hérétiques* vous autorisent à prendre le contrôle d'absolument tous les éléments d'une aventure, même les personnages de joueurs, dans ce que nous appelons ici une **cinématique**.

En gros, une cinématique est un court moment de l'histoire où vous racontez l'histoire tout seul, et les joueurs doivent attendre la fin de la cinématique pour reprendre le contrôle de leurs personnages respectifs. Le but principale de ces cinématiques est de vous permettre de décrire calmement une suite d'évènements sans être interrompu par les joueurs voulant à tout prix intervenir (par exemple, un sniper qui veut tirer dès que vous lui présentez une cible qui est sensée accomplir une action intéressante, voir vitale, pour l'aventure). Prenez bien conscience que le contrôle que vous avez sur les personnages de joueurs durant les cinématique devra rester extrêmement limité afin de ne pas donner l'impression de vous les accaparer.

Vous pouvez déclencher une cinématique à tout moment, mais nous vous conseillons de ne pas le faire trop souvent pour éviter d'ennuyer les joueurs qui, après tout, sont là pour jouer. Pour en déclencher une, il vous suffit de prononcer bien haut CINÉMATIQUE afin que tous les joueurs vous entendent.

Note : Les missions officielles créées par *Reclaimers Studios* regorgent de cinématiques en tout genre car il s'agit généralement de scénarios complexes avec beaucoup de dialogues préparés, d'actions qui ne doivent pas être interrompus et d'autres évènements susceptibles d'être gâchés par des joueurs trop réactifs. De ce fait, prévenez toujours les joueurs de cet aspect du scénario avant de commencer une mission officielle.

5.1.6. Le pacificateur

Nous avons remarqué durant les tests du jeu que les équipes composées de plusieurs types de personnages très différents ont vite tendance à développer des tensions plus ou moins fortes les uns envers les autres. Ce phénomène est particulièrement important dans les équipes de personnages de l'Alliance, car ces derniers ne sont pas seulement différents au niveau de leurs capacités, mais aussi au niveau de leur race et de toutes les relations difficiles qui y sont rattachées selon l'histoire officielle de Halo.

Il est donc fort probable qu'au bout de quelques temps passés ensemble (attention, cela peut être très rapide), les joueurs se mettent à se chamailler entre eux en se lançant de petites blagues plus ou moins « racistes » (suceur de méthane, face de poule et autres noms d'oiseaux...). Si vous ne réagissez pas rapidement, cela peut vite dégénérer en une bagarre entre les personnages des joueurs. Et ce n'est jamais très joli à voir lorsqu'un petit unggoy réussit à énerver suffisamment un lekgolo pour recevoir le bouclier de celui-ci sur le coin de la figure. Faites donc très attention à ce que l'ambiance reste sympathique. Cela ne veut pas dire que vous devez interdire la moindre raillerie entre les joueurs : vous devez définir clairement la limite entre la plaisanterie sans arrière-pensée et la méchanceté volontaire.



5.1.7. Le maître de la difficulté

Afin de représenter fièrement les divers niveaux de difficulté instaurés dans les jeux vidéos Halo, nous avons choisis divers paramètres pouvant rendre une aventure plus facile ou plus risquée selon les désirs des joueurs. Ces paramètres ne sont que des indications destinées à vous aider à créer une histoire qui sera adaptée au niveau de difficulté choisi.

1. Le nombre de PNJ :

C'est le paramètre le plus facile à visualiser, mais celui qui peut causer le plus de problèmes. En effet, il peut paraître excitant de plonger les héros dans une bataille de dimensions épiques faisant intervenir des dizaines de combattants à chaque rencontre, mais cela est extrêmement difficile à gérer avec les règles de combat actuelles pour ce jeu. Il est donc recommandé de ne pas faire intervenir trop de PNJ dans un même combat.

Pour ceux qui chercheraient quand même à créer des affrontements de masse, nous conseillons vivement de regrouper les tours de jeu de plusieurs PNJ ensemble en les faisant tous accomplir les mêmes actions. Cela est facile avec les groupes d'ennemis composés d'individus tous identiques, donc privilégiez ce genre de troupe si vous souhaitez faire dans le carnage.

2. Le type de PNJ :

Pour un même nombre d'ennemi, il est parfaitement possible de les adapter à n'importe quel niveau de difficulté en déterminant leur catégorie. Cinq unggoy sont nettement moins dangereux que cinq lekgolos...

La race, le corps d'armée et le grade de chaque PNJ peut rapidement modifier la difficulté de n'importe quelle action effectuer contre lui. Il est plus facile d'embrouiller une simple recrue des troupes de l'armée standard que de faire croire à un colonel des marines que vous étiez bien dans votre chambrée la nuit dernière au lieu d'aller faire la fermeture de trois bistros.

Ces paramètres permettent de modifier la difficulté sans augmenter le nombre de PNJ, ce qui évite la surpopulation durant les combats.

3. L'équipement des PNJ :

En tant que MJ, vous êtes totalement libre de choisir le type d'équipement que portera chacun des PNJ présents durant une aventure, à moins qu'il ne s'agisse d'un personnage spécial avec un équipement bien défini. Bien entendu, il faut rester logique : un unggoy ne portera jamais d'épée à plasma. Moins invraisemblable mais tout de même compréhensible, un sangheili n'utilisera que très rarement un fusil de sniper, car cette race préfère largement le combat de proximité.

Nous avons établi dans les profils des PNJ un descriptif de l'équipement standard de chaque catégorie de personnage. Mais ces données ne sont là que pour vous donner une idée de ce que le combattant moyen de telle ou telle classe de PNJ porte normalement sur lui, et vous pouvez parfaitement choisir de ne pas utiliser ces informations ou de les adapter à votre style de jeu. Cela peut vous permettre de représenter l'effet des crânes de Halo 2 et de Halo 3, comme par exemple le crâne Attrape en donnant deux fois plus de grenades à chaque PNJ. Veillez toutefois à ne pas sortir du cadre logique de l'univers Halo afin de conserver le fun au sein de l'aventure.

Note : Ce paramètre s'applique également à la récupération d'objets sur les corps de PNJ. En considérant la situation des joueurs et le niveau de difficulté, vous pouvez décider de ce qu'ils peuvent trouver après la bataille selon que vous souhaitez les aider ou non. Car les choses seraient bien trop simples s'ils pouvaient récupérer trois munitions de lance-roquette sur le corps de n'importe quel ennemi, non ?

4. L'environnement

Il y a énormément de choses que vous pouvez modifier au niveau de l'environnement des joueurs pour leur rendre la vie plus facile ou au contraire pour la rendre abominable.

Le premier élément facile à modifier est le climat. Que ce soit en faisant apparaître un brouillard ou faire tomber une pluie torrentielle, vous pouvez aisément transformer une mission de routine en parcours du combattant.

N'hésitez pas non plus à choisir des environnements très différents de ce que vous connaissez. Les déserts de sables, les plaines gelées de la toundra et les épaisses jungles équatoriales possèdent toutes des avantages et des inconvénients que les joueurs devront apprendre à utiliser rapidement s'ils espèrent survivre. Et il y a une grande différence entre une ville intacte et une ville en ruine au niveau des possibilités de déplacement.

D'autres paramètres environnementaux peuvent également être modifiés en fonction de la difficulté. Le simple fait d'ajouter une tour d'observation de tireurs d'élite, une tourelle automatisée ou une sécurité électronique particulièrement retorse sur une porte ajoutera du piment à n'importe quelle aventure.

5.2. LES RÈGLES DE BASE DES PNJ

« *Les unggoy sont des couards faibles et stupides, mais au moins ils savent tenir une arme et marcher. Cela suffit au moins à détourner l'attention de l'ennemi en lui offrant plus de cibles.* »

— commandant Ultar 'Vadonee de la 1^{ère} division

Les PNJ (Personnages Non Joueurs) sont tous les autres personnages intervenant dans les aventures auxquelles participeront les joueurs. Afin que leur comportement sur le terrain soit en accord avec les standards de l'univers de Halo tel qu'il a été créé par *Bungie*, nous avons établi plusieurs règles spéciales pour vous aider à les faire agir comme ils le devraient. Mais bien entendu, vous pouvez adapter ces règles ou en ignorer certaines pour vous simplifier la vie ou rester dans votre style de jeu.

5.2.1. Les PNJ spéciaux

Certaines aventures font intervenir des personnages spéciaux qui sont très différents des profils de PNJ standards. Le plus souvent, ils représentent des boss à la fin d'une mission, le dernier et le plus important obstacle pour la réussite du groupe de héros, mais ils peuvent également être des alliés spéciaux qui ont un rôle important dans le déroulement de la mission. Le groupe de joueurs peut être chargé de l'escorter jusqu'à un endroit précis ou alors de faire équipe avec lui pour qu'ils accomplissent un objectif particulier, ou il peut s'agir simplement d'un combattant qui vient les aider dans un moment difficile.

Dans tous les cas, les profils de ces PNJ spéciaux seront toujours donnés dans le descriptif des aventures dans lesquelles ils interviennent. Nous avons également créé quelques profils de PNJ spéciaux à la fin de ce livre que vous pourrez librement intégrer à l'une des aventures que vous inventerez par vous-même, mais vous pouvez également chercher à créer un personnage spécial par vous-même qui sera nettement plus en relation avec l'histoire que vous faites vivre aux joueurs.

5.2.2. La force mentale des PNJ

Les PNJ sont les personnages qui ont le plus souvent besoin d'effectuer des tests de Force Mentale. Car tandis que les héros sont des combattants endurcis plus ou moins insoucians du danger qu'ils affrontent, ce n'est pas le cas des simples soldats. C'est pourquoi les PNJ doivent tenter de surmonter leurs peurs s'ils ne veulent pas fuir lorsque la situation tourne en leur défaveur. Les circonstances pouvant provoquer un test de Force Mentale sont très diverses et nous avons essayé d'en lister les principales ici, mais il peut en exister d'autres qui seront déterminées par le MJ lorsqu'elles surviendront :

- mort d'un officier supérieur
- mort d'un grand nombre d'alliés
- apparition d'une menace importante (char, infanterie largement supérieure en nombre, sangheili ou jiralhanae de très haut rang, spartan, Parasite...)

Cependant, tant qu'un officier supérieur allié est présent sur le terrain, un PNJ utilise la caractéristique de Force Mentale de cet officier au lieu de la sienne, du moins tant que cela n'empiète pas sur le duo de règles spéciales *Haine des Elites* et *Haine des Brutes*. Cela représente la capacité des leaders et chefs d'équipe à maintenir le moral de leurs troupes sur le terrain.

5.2.3. Les caractéristiques à 0 et à 100

Certains PNJ disposent des caractéristiques atteignant les valeurs extrêmes de 0 ou de 100 afin de mieux représenter certains aspects de leur race ou de leurs aptitudes individuelles.

- Une caractéristique possédant une valeur de 0 signifie que le PNJ échouera toujours aux tests impliquant cette caractéristique et ne pourront effectuer aucune action associée à cette même caractéristique. Par exemple, les ingénieurs Huragoks sont une espèce pacifique et ne savent pas se battre, d'où une CC et une CT de 0.

- A l'opposé, une caractéristique possédant une valeur de 100 signifie que le PNJ réussira toujours les tests impliquant cette caractéristique. Par exemple, les formes du Parasite possèdent une FM de 100 car ils ne connaissent par la peur.

Bien entendu, les modificateurs ne permettent pas de monter une caractéristique de 0 ou de descendre une caractéristique de 100.

5.2.4. Le comportement des PNJ

Afin de respecter les comportements des divers types de combattants instaurés par standards de l'univers de Halo établis par *Bungie*. Ici se trouve un résumé des différentes règles spéciales que vous pourrez rencontrer dans les profils de PNJ des diverses races :

Guerrier

De nombreux soldats sont avant tout des combattants de corps à corps. Ils ne se sentent à leur vraie place qu'en affrontant leur ennemi en face, suffisamment près pour lui broyer le crâne à main nues...

Les PNJ possédant cette règle ont fortement tendance à se jeter sur leur adversaire dès qu'ils le peuvent, et ils ne refusent jamais un défi au corps à corps. S'il possède un bouclier énergétique et que celui-ci est désactivé, le PNJ entre aussitôt en folie furieuse et prend son arme de corps à corps principale pour se précipiter sur l'ennemi le plus proche. Le MJ peut cependant tenter un test d'Intelligence afin d'éviter cette action qui peut s'avérer parfois suicidaire. S'il le réussit, le PNJ résiste à la tentation et peut agir normalement.

Martyr

Il peut arriver que, sur le coup d'une grande panique ou parce qu'il se sait condamné, un soldat tente d'emporter le plus d'ennemis avec lui avant de mourir, par un moyen ou par un autre.

Un PNJ qui possède cette règle peut activer une grenade ou un engin explosif au choix du MJ s'il obtient au moins deux degrés d'échec à un test de Force Mentale dans une situation désespérée (pour lui). Il cherche ensuite à causer le plus de dégâts en se suicidant avec l'explosif.

Panique !

Il est important qu'une armée soit disciplinée, que ce soit par la peur ou par la confiance en ses officiers. Malheureusement, certains soldats de bas étages ou de nature particulièrement lâche ont tendance à fuir le combat dès que les choses tournent trop mal.

Les PNJ qui possèdent cette règle ne peuvent pas utiliser la Force Mentale d'un autre personnage allié à portée pour effectuer leurs tests, sauf si celui-ci possède la règle *Suivez-moi !*

Repli stratégique

Les officiers et combattants des races guerrières ont horreur de fuir, mais ils savent également que certaines situations nécessitent de se replier sur une position plus sûre avant de retourner au combat.

Les PNJ qui possèdent cette règle ne fuient pas lorsqu'ils ratent leurs tests de Force Mentale. A la place, ils cherchent à s'éloigner du combat ou simplement se mettre à couvert. Tant qu'ils sont en vie, ils transmettent cette règle à tous les PNJ alliés ne possédant pas la règle *Panique*.

Stupides

La guerre n'est pas menée uniquement par des soldats professionnels et bien entraînés. Lorsque les temps sont difficiles, ou pour éviter de perdre des troupes plus coûteuses, il est préférable d'envoyer des unités inexpérimentées qui auront au moins l'avantage d'occuper l'ennemi.

Cette règle est assez floue et dépend de la volonté du MJ. En bref, les PNJ possédant cette règle doivent agir très bêtement lorsqu'ils ne sont pas dirigés par un officier ne possédant pas cette règle. Il est donc demandé au MJ de ne pas leur faire accomplir d'actes rusés, ingénieux ou héroïques dans ce genre de situation, car ils ne sont pas assez intelligents pour savoir, par exemple, qu'un tir chargé de pistolet à plasma désactive totalement un bouclier ou un véhicule (sinon, les unggoy seraient une véritable plaie...).

Suivez-moi !

Certains personnages possèdent une présence si charismatique ou une allure si menaçante qu'ils sont capables de faire tenir leurs troupes même dans les pires situations.

Les PNJ qui possèdent cette règle donnent leur caractéristique de Force Mentale à tous les alliés qui combattent avec eux, même si ces derniers possèdent la règle *Panique*. Cette règle est généralement portée par les personnages spéciaux ou les très hauts gradés.

Troupes d'élite

Les combattants les plus expérimentés et les soldats vétérans constituent des adversaires bien plus redoutables que les troupes régulières du fait de leurs connaissances approfondies du combat. Sur le terrain, ils savent analyser chaque situation pour trouver rapidement une solution à chaque problème.

Cette règle est l'opposée de *Stupides* : les PNJ qui la possèdent agissent toujours de façon très réfléchie et parfaitement adaptée à la situation dans laquelle ils se trouvent. Au combat, ils effectuent presque toujours l'action la plus efficace pour se débarrasser de leurs ennemis.

5.2.5. Les PNJ en patrouille

Les soldats postés en sentinelles ou en patrouilles ont pour tâche de repérer les éventuels intrus pénétrant dans la zone où ils se trouvent. Vous aurez souvent le contrôle de tels PNJ que les héros devront soit éviter soit éliminer furtivement s'ils tiennent à rester discrets. Dans ces moments là, nous vous conseillons d'utiliser les règles suivantes pour représenter le niveau d'alerte de l'ennemi :

1. Si à un moment les héros effectuent une action qui risque de les faire repérer (éternuement, voix forte, coups de feu, etc...) effectuez un test de Perception en prenant le profil de base du PNJ en patrouille. Dans le cas où plusieurs profils différents sont possibles, utilisez celui qui a la meilleure valeur de Perception. En cas de réussite et selon le niveau de réussite de ce test, le PNJ a détecté les héros ou suspecte seulement leur présence et se rapproche de leur position, éventuellement en étant accompagné d'autres PNJ proches de lui à ce moment là.



2. S'il y a un contact visuel direct entre les héros et un PNJ, celui-ci peut se comporter de trois manières différentes :

- Il peut engager les héros directement, peut être parce qu'il pense pouvoir s'en charger sans problème ou parce que l'idée de donner l'alerte ne lui est pas venue à l'esprit (cela peut être représenté par un éventuel test d'Intelligence). Cette situation sera plus fréquente dans les faibles niveaux de difficulté. Par contre, si le combat dure en longueur et que le PNJ sent qu'il est en difficulté, il peut changer d'avis et suivre l'un des deux autres comportements décrits ci-dessous.
- Le PNJ peut essayer de contacter ses alliés via une éventuelle radio qu'il porte sur lui (pour les PNJ, c'est souvent les officiers qui portent les radios). A cette fin, il cherchera d'abord à se mettre à couvert pour utiliser son matériel de communication. S'il n'est pas éliminé rapidement, l'alerte sera donnée et la présence des héros connue de tous les autres ennemis.
- Dans le cas où le PNJ ne dispose pas de radio et qu'il ne se sent pas assez fort (ou courageux) pour affronter l'ennemi, il peut prendre la fuite de façon plus ou moins militaire afin d'aller prévenir les alliés les plus proches de sa position.

5.3. IDÉES DE BASE POUR CRÉER UN SCÉNARIO

« *Tout ce qui peut aller de travers ira de travers. Et si quelque chose ne peut pas aller de travers, ça ira de travers quand même.* »

— loi générale de Edward A. Murphy Jr.

Nous sommes parfaitement conscients que les MJ ne peuvent pas toujours penser à tout, et parfois l'imagination peut faire défaut. C'est pourquoi nous vous donnons ci-dessous une liste non exhaustive des différents types d'aventures possibles pour à peu près n'importe quelle équipe de héros. Certains vous paraîtront plus attrayants que d'autres ou vous inspireront plus, mais nous vous conseillons de diversifier au maximum vos histoires. Il devient vite lassant de faire toujours le même genre de mission.

Abordage : les personnages des joueurs participent à un assaut en règle contre un vaisseau ennemi. Cela peut être pour capturer le bâtiment ou l'un de ses officiers, récupérer des données informatiques vitales ou tout simplement le faire sauter de l'intérieur parce que les forces spatiales alliées en sont incapables. Ce type de scénario est assez basique mais a l'intérêt d'être simple à réaliser, surtout en utilisant les cartes standards de vaisseaux conçus par *Reclaimers Studios*.

Assassinat : L'objectif de mission est simple : trouver quelqu'un et l'éliminer. Cette personne peut être un officier de haut rang, un scientifique travaillant sur une invention horrible ou un traître qu'il faut neutraliser avant qu'il ne révèle des informations vitales. Il est possible de créer certains rebondissement avec ce scénario, comme par exemple la cible peut se révéler être d'une toute autre nature ou ne pas être la bonne personne à abattre...

Défense acharnée : les héros doivent protéger un point stratégique (accès d'une base, passerelle de commandement, pont, route,...), ou une structure de taille plus ou moins importante (hôpital, bunker, ascenseur orbital, vaisseau,...). Ce genre d'objectif peut difficilement créer une aventure complète intéressante, mais peu constituer un beau final à travers un dernier carré héroïque.

Enquête interne : mission moins guerrière mais très intéressante, les héros sont chargés de dévoiler quelque chose qui se trame au sein de leur propre armée (trafique de substances douteuses, fuite d'informations, rébellion ou hérésie, etc...). La qualité principale pour ce genre de scénario est la capacité à collecter et à utiliser des informations, indices et preuves pour découvrir la vérité, qui peut être toute autre que ce qui a été dit dans le briefing de mission...

Escorte : les héros sont chargés de la protection d'un personnage ou d'un objet important pour leur faction (officier, hiérarque, arme expérimentale, prisonnier, etc...), et doivent s'assurer qu'il ne lui arrive rien pendant un déplacement ou jusqu'à ce que des renforts viennent le récupérer. Ce genre de scénario peut donner des possibilités assez intéressantes et des situations difficiles, surtout lorsque les héros doivent protéger un personnage au comportement inhabituel ou un objet qui les met en danger à chaque fois qu'ils l'approchent...

Exploration : les héros sont mobilisés pour aller examiner une zone plus ou moins inconnue. Il peut s'agir d'une base abandonnée, d'un vaisseau crashé ou dérivant dans l'espace, ou carrément d'une nouvelle planète totalement inconnue. Dans tous les cas, ce type de mission demande un grand sens de l'observation et la capacité à rester constamment sur ses gardes. Les installations forerunners et les Halos sont des lieux parfaits pour ce genre de mission, qui généralement font vite intervenir une menace plus ou moins inattendue...

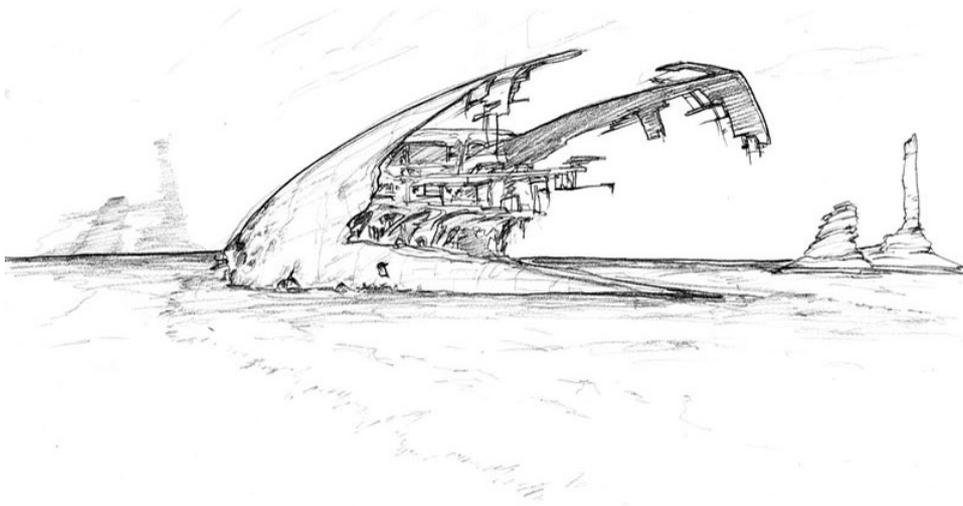
Formation : afin d'accélérer l'entraînement des nouvelles troupes, une ou plusieurs recrue ont été affectées au groupe des héros afin que ces derniers les forment directement sur le terrain. Ce scénario peut se combiner avec n'importe quel type de mission, mais l'intérêt est qu'ils doivent également faire attention à garder leurs recrues en vie, ce qui n'est pas toujours facile et peut causer pas mal de problèmes...

Guérilla : les forces alliées des héros sont en difficulté et elles ont besoin de leur aide pour retenir l'ennemi ou augmenter ses chances de l'affronter dans une proche bataille de grande envergure. Pour cela, ils doivent mener une opération d'embuscade, de sabotage ou de recherche et destruction contre un élément important de l'armée adverse. De nombreuses possibilités sont envisageables et peuvent rapidement créer des situations à haut risque.

Infiltration : l'objectif principal est de pénétrer les lignes ennemies tout en restant le plus discret possible pour se rendre à un endroit particulier et y accomplir votre mission. Ce genre de mission peut se combiner avec d'autres scénarios comme l'Assassinat ou la Guérilla et peut rapidement donner des sueurs froides lorsqu'il s'agit de conserver sa furtivité.

Récupération/ Capture : les héros sont envoyés pour retrouver un objet ou une personne de grande importance et le ramener à la base. Il peut s'agir des plans d'une arme expérimentale, d'une IA ou d'un artefact forerunner. L'objet n'appartient pas forcément à votre faction, ce qui peut rendre sa récupération plus difficile, voir mystérieuse.

Vie sociale : les héros ont reçu une permission de quelques jours et vont essayer d'en profiter au mieux, soit en allant voir leur famille ou en traînant dans les bars et casinos, ou en allant à la pêche. Mais alors qu'ils se croient tranquille et profit d'un repos bien mérité, les ennuis finissent par les rattraper sous la forme d'un gang urbain, d'une attaque ennemie inattendue ou d'un(e) ex trop collante qui a retrouvé leur trace. Ce genre de scénario permet de se divertir un peu entre deux batailles en mettant sur le tapis des situations plus détendues ne mettant pas forcément en danger la vie des héros.



bungie.net

Artist Shi Kai Wang for HALO [2000]

5.4. LES PNJ HUMAINS

« *Nul combat ne fait mieux ressortir les formidables capacités de l'Homme que le combat pour sa propre survie.* »

— sergent-instructeur James Egearl

Les PNJ humains peuvent être utilisés de manières très différentes selon la nature des héros et le type d'aventure que vous avez choisi de créer. Car la civilisation humaine possède une grande diversité dans ses individus, et son empire est divisé en plusieurs factions dont les principales sont les armées du CSNU et les rebelles. C'est pourquoi nous avons fait en sorte de traiter le plus grand nombre de possibilités de PNJ humains pouvant être rencontré dans l'univers de Halo.

5.4.1. Civils et non combattants

Contrairement à certains peuples de l'Alliance, l'humanité est loin d'être une civilisation totalement guerrière uniquement dynamisée par les conflits. Malgré l'importante division qui existe entre les armées du CSNU et les rebelles, ce sont encore les civils qui représentent la plus grande partie de la population humaine. Beaucoup d'opérations militaires et d'actions stratégiques doivent prendre en compte ces forces non combattantes, ce qui a généralement pour effet de rendre les choses beaucoup plus difficiles...

CIVIL / NON COMBATTANT

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
30	30	30	30	30	30	30	30	50	0

- Type d'Armure standard : aucune
- Equipement spécial : aucun
- Règles spéciales : *Panique, Stupide, Dépositaire*

Note : ce profil de PNJ est à utiliser pour les civils standards, c'est-à-dire pour le citoyen lambda que vous croisez dans la rue. Cependant, il peut exister une multitude de variantes que vous pouvez créer pour augmenter l'intérêt d'une aventure, comme par exemple une brute épaisse qui aura une Force et une Endurance supérieure à la moyenne, ou alors des scientifiques ou des ingénieurs qui posséderont une grande valeur d'Intelligence. Là encore, l'imagination est votre seule limite.

5.4.2. Membres de la rébellion pour les colonies

Cela fait maintenant très longtemps que le mouvement pour l'indépendance des colonies a pris une ampleur qui ne peut plus être négligée par les autorités de la Terre. Ces rebelles défient constamment l'armée du CSNU et luttent pour que les colonies extérieures comme intérieures gagnent leur indépendance. Ce sont des individus déterminés et rusés qui savent comment faire face à une force militaire écrasante grâce à des actions terroristes et des embuscades parfaitement organisées.

IGNORANT :

Toute personne rejoignant la rébellion porte d'abord le titre d'Ignorant. Cela désigne non seulement sa méconnaissance des mécanismes et stratagèmes utilisés par les rebelles mais aussi le fait qu'il n'a pas encore passé les tests d'initiation. Ces personnes ressemblent en tout point à des civiles, mais ils sont prêts à servir l'indépendance des colonies, et ce genre de cause a toujours besoin d'ignorants sacrificiables pour accomplir certaines tâches simples mais extrêmement dangereuses.

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
30	30	30	30	30	30	30	30	50	0

- Type d'Armure standard : aucune
- Equipement spécial : aucun
- Règles spéciales : *Stupide, Dépositaire*

INITIÉ :

Ces hommes et ses femmes sont en quelque sorte les soldats de base de la rébellion. Ils ont reçu un entraînement au combat suffisant pour leur permettre de survivre à un affrontement contre les forces du CSNU. Leur rôle principal n'est cependant pas d'engager les militaires et sont plutôt chargés des tâches de défense des installations rebelles afin qu'ils puissent poursuivre leur entraînement et devenir de véritables soldats de l'indépendance.

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
30	40	40	30	30	40	40	30	50	10

- Type d'Armure standard : gilet par-balle
- Equipement spécial : couteau de combat
- Règles spéciales : *Dépositaire*

FANATIQUE :

Ceux qui sont prêts à se sacrifier pour la cause de la rébellion sont chargés des opérations de dépose des bombes et autres explosifs sur les bâtiments et points stratégiques pour le CSNU. Leur détermination est telle qu'ils sont prêts à se faire sauter avec leurs propres charges s'ils sont sur le point d'être capturés.

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
30	40	40	30	30	70	50	30	50	20

- Type d'Armure standard : kevlar moyen
- Equipement spécial : couteau de combat, charge explosive C-9, charge de démolition C-12, minuterie, commande à distance
- Règles spéciales : *Dépositaire, Martyr*

INDÉPENDENTISTE :

Ceux qui parviennent au bout de leur formation deviennent des indépendantistes. Ce sont des rebelles extrêmement habiles et fiables qui peuvent accomplir presque n'importe quelle mission correctement organisée. Une équipe d'indépendantistes bien équipée et avec un but précis peut causer d'énormes dégâts...

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
50	50	50	40	40	70	60	50	50	30

- Type d'Armure standard : kevlar moyen ou armure moyenne de classe 1
- Equipement spécial : dépend du rôle qu'ils tiennent durant leur mission (éclaireur, combattant, soigneur, unité de démolition, soutien lourd, etc.).
- Règles spéciales : *Dépositaire, Repli stratégique, Troupe d'élite*

Note : les rebelles comptent beaucoup de militaire rebelles dans leurs rangs. Ce sont des soldats et des officiers de tous grades et de tous corps d'armée qui ont trahi le CSNU pour soutenir la cause de l'indépendance des colonies. Pour des raisons de simplicité, nous considérons que leurs profils de PNJ est identique à ceux des militaires loyalistes du CSNU qui sont décrits dans les chapitres suivants.

5.4.3. L'UNSC Army

Ces soldats sont de simples conscrits dont le rôle est essentiellement le maintien de l'autorité du CSNU sur les diverses colonies humaines. Ils ne sont donc généralement pas aguerris au combat et par conséquent beaucoup moins efficaces que les militaires professionnels du corps des marines.

RECRUE :

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
30	40	40	30	30	30	30	30	50	10

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 1
- Equipement spécial : aucun
- Règles spéciales : *Panique, Stupide, Dépositaire*

SOLDAT (1^{ère} classe et 2^{ème} classe)

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
30	40	40	30	30	30	30	30	50	10

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 1
- Equipement spécial : couteau de combat
- Règles spéciales : *Panique, Stupide, Dépositaire*

MÉDECIN DE COMBAT

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	40	40	30	30	40	60	40	50	20

- Type d'Armure standard : armure légère de classe 1
- Équipement spécial : container stérile avec 6 stimulants, 2 trousse de secours et 6 poches de transfusion sanguines.
- Règles spéciales : *Panique, Dépositaire*

SOLDAT DU GÉNIE

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	40	40	30	30	40	50	40	50	20

- Type d'Armure standard : armure légère de classe 1
- Équipement spécial : torche, outils de mécanicien, commande à distance, une charge C-9, une mine LOTUS, une mine ANTLION, et un plastiques de découpe.
- Règles spéciales : *Panique, Dépositaire*

ÉCLAIREUR

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	40	50	30	30	40	40	50	50	20

- Type d'Armure standard : armure légère de classe 1
- Équipement spécial : couteau de combat, harnais de sécurité, jumelles, radio longue portée.
- Règles spéciales : *Panique, Dépositaire*

SOUS-OFFICIER (caporal, sergent, sergent-artilleur et sergent-major)

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	40	40	30	30	40	40	40	50	30

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 1
- Équipement spécial : couteau de combat, jumelles, radio longue portée.
- Règles spéciales : *Panique, Dépositaire*

OFFICIER (lieutenant, capitaine, major)

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	40	40	30	30	50	50	40	50	50

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 1
- Équipement spécial : couteau de combat, jumelles, accès aux modèles de pistolet M6 d'officiers.
- Règles spéciales : *Repli stratégique, Dépositaire*

OFFICIER SUPÉRIEUR (lieutenant-colonel, colonel, major)

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	40	40	30	30	60	60	40	50	70

- Type d'Armure standard : aucune
- Équipement spécial : couteau de combat, jumelles, accès aux modèles de pistolet M6 d'officiers.
- Règles spéciales : *Repli stratégique, Dépositaire*

5.4.4. Le corps des marines

Première véritable ligne de défense des colonies du CSNU, les marines sont des soldats professionnels, expérimentés et disciplinés. Bien mieux équipés que les troupes des FDP, ils représentent une force militaire efficace, aussi capable de mener des assauts coordonnés que des défenses acharnées contre leurs ennemis.

RECRUE :

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	40	40	40	40	40	40	40	50	10

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 1
- Equipement spécial : couteau de combat
- Règles spéciales : *Panique, Dépositaire*

SOLDAT (1^{ère} classe et 2^{ème} classe)

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	40	50	40	40	40	40	40	50	20

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 1
- Equipement spécial : couteau de combat, torche électrique
- Règles spéciales : *Dépositaire*

MÉDECIN DE COMBAT

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	40	50	40	40	40	50	40	50	30

- Type d'Armure standard : armure légère de classe 1
- Equipement spécial : couteau de combat, respirateur, container stérile avec 6 stimulants, 2 trousse de secours et 6 poches de transfusion sanguines.
- Règles spéciales : *Dépositaire*

SOLDAT DU GÉNIE

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	40	50	40	40	40	50	40	50	30

- Type d'Armure standard : armure légère de classe 1
- Equipement spécial : couteau de combat, torche, outils de mécanicien, ordinateur personnel, commande à distance, minuterie, détecteur, une charge C-9, une mine LOTUS, une mine ANTLION, et un plastiques de découpe.
- Règles spéciales : *Dépositaire*

ÉCLAIREUR

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	40	50	40	40	40	40	50	50	30

- Type d'Armure standard : armure légère de classe 1
- Equipement spécial : couteau de combat, jumelles, harnais de sécurité, détecteur de mouvement, radio longue portée.
- Règles spéciales : *Dépositaire*

SOUS-OFFICIER (caporal, sergent, sergent-artilleur et sergent-major)

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	50	50	40	40	50	40	40	50	50

- Type d'Armure standard : armure légère de classe 1
- Equipement spécial : couteau de combat, jumelles, radio longue portée, visière tactique.
- Règles spéciales : *Repli stratégique, Dépositaire*

OFFICIER (lieutenant, capitaine, major)

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	40	50	40	40	50	50	50	50	70

- Type d'Armure standard : armure légère de classe 1
- Equipement spécial : couteau de combat, jumelles, visière tactique, accès aux modèles de pistolet M6 d'officiers.
- Règles spéciales : *Repli stratégique, Martyr, Dépositaire*

OFFICIER SUPÉRIEUR (lieutenant-colonel, colonel, major)

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	40	40	40	40	60	60	40	50	90

- Type d'Armure standard : aucune
- Equipement spécial : jumelles, accès aux modèles de pistolet M6 d'officiers.
- Règles spéciales : *Repli stratégique, Martyr, Dépositaire*

5.4.5. Les troupes de choc aéroportées orbitales

Ces gars-là incarnent l'élite du CSNU, des combattants de pointes qui ne craignent pas d'aller là où sa chauffe. Beaucoup les prennent pour des têtes brûlées, voir des accros de la guerre, mais ce qui est sûr c'est que ce sont des durs à cuire.

SOLDAT (1^{ère} classe et 2^{ème} classe)

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
50	50	50	50	50	50	50	50	50	40

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 3
- Equipement spécial : couteau de combat, visière tactique, harnais de sécurité, torche électrique, respirateur, combinaison étanche et anti-choc, bottes magnétiques.
- Règles spéciales : *Repli stratégique, Troupe d'élite, Dépositaire*

SOLDAT-MÉDECIN

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
50	50	50	50	50	50	60	50	50	40

- Type d'Armure standard : armure légère de classe 3
- Equipement spécial : couteau de combat, visière tactique, harnais de sécurité, torche électrique, respirateur, combinaison étanche et anti-choc, bottes magnétiques, container stérile avec 6 stimulants, 2 trousse de secours et 6 poches de transfusion sanguines.
- Règles spéciales : *Repli stratégique, Troupe d'élite, Dépositaire*

SPÉCIALISTE DE DÉMOLITION

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
50	50	50	50	50	50	60	50	50	40

- Type d'Armure standard : armure légère de classe 3
- Equipement spécial : couteau de combat, visière tactique, harnais de sécurité, torche électrique, respirateur, combinaison étanche et anti-choc, bottes magnétiques, outils de mécanicien, ordinateur personnel, commande à distance, 2 minuteriers, 2 détecteurs, 2 charges C-9, 2 mine LOTUS, 1 mine ANTLION, et 2 plastiques de découpe.
- Règles spéciales : *Repli stratégique, Troupe d'élite, Dépositaire*

TIREUR D'ÉLITE

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
50	50	60	50	50	50	50	60	50	40

- Type d'Armure standard : armure légère de classe 3
- Equipement spécial : couteau de combat, visière tactique, harnais de sécurité, torche électrique, respirateur, combinaison étanche et anti-choc, bottes magnétiques, jumelles, détecteur de mouvement, radio longue portée.
- Règles spéciales : *Repli stratégique, Troupe d'élite, Dépositaire*

SOUS-OFFICIER (caporal, sergent, sergent-artilleur et sergent-major)

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
50	60	50	50	50	60	50	50	50	60

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 3
- Equipement spécial : couteau de combat, visière tactique, harnais de sécurité, torche électrique, respirateur, combinaison étanche et anti-choc, bottes magnétiques, jumelles, radio longue portée.
- Règles spéciales : *Repli stratégique, Troupe d'élite, Dépositaire*

OFFICIER (lieutenant, capitaine, major)

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
50	50	50	50	50	60	60	50	50	75

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 3
- Equipement spécial : couteau de combat, visière tactique, harnais de sécurité, torche électrique, respirateur, combinaison étanche et anti-choc, bottes magnétiques, jumelles, accès aux modèles de pistolet M6 d'officiers.
- Règles spéciales : *Repli stratégique, Troupe d'élite, Martyr, Dépositaire*

OFFICIER SUPÉRIEUR (lieutenant-colonel, colonel, major)

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
50	50	50	50	50	70	70	50	50	90

- Type d'Armure standard : aucune
- Equipement spécial : couteau de combat, jumelles, accès aux modèles de pistolet M6 d'officiers.
- Règles spéciales : *Repli stratégique, Troupe d'élite, Martyr, Dépositaire*



5.5. LES PNJ SANGHEILIS

« *Fierté et honneur ! Ce sont les deux seules choses qui doivent guider votre esprit. Tout le reste n'est que faiblesse.* »

— Kaidon Lorna 'Radamnee

Nous tenons à préciser que, même après le Grand Schisme, les séparatistes sangheilis ont conservé la structure militaire qu'ils utilisaient lorsqu'ils faisaient encore partie de l'Alliance, afin de clairement distinguer les différents corps de spécialités durant les batailles. Et bien que le Grand Conseil ait été dissout après le départ des sangheilis, la caste des conseillers sangheilis a été gardée pour gérer les affaires politiques internes, la plupart d'entre eux étant d'ailleurs retourné sur leur planète natale de Sanghelios. De ce fait, seule la 6^{ème} division a été dissoute après le Grand Schisme, ses membres rejoignant alors la 1^{ère} division.

Pour ce qui est des sangheilis hérétiques, c'est la même chose : les différentes divisions d'armée ont été conservés pour maintenir une cohésion entre les différentes spécialisations de combattants. De ce fait, les profils de soldats donnés ci-dessous non seulement pour représenter les forces de l'Alliance, mais également les forces hérétiques et séparatistes.

5.5.1. Les habitants de Sanghelios

Les sangheilis sont un peuple guerrier, et leur monde natal de Sanghelios s'est bâti autour des innombrables guerre éclatant entre les différentes grandes lignées. Les citées bâties sur cette planète sont de véritables forteresses et le moindre de ses habitant est habilité à manier les armes pour défendre l'honneur de son peuple et de ses ancêtres.

ENFANT SANGHELI :

Dès leur plus jeune âge, les sangheilis sont entraînés au maniement des armes et aux tactiques de combat à main nue. Lorsqu'il atteint l'âge adulte, un sangheili a généralement déjà affronté plusieurs dizaines d'adversaires différents dans le but de sa formation. Les enfants de Sanghelios sont aussi courageux et zélés que leurs parents, et la peur n'a pas prise sur eux non plus, ce qui en fait des combattants particulièrement dangereux pour les autres races.

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	40	40	40	50	50	40	40	40	0

- Règles spéciales : *Haine des brutes, Fils de Sanghelios*

CIVIL :

Aucun sangheili ne peut être considéré comme tel s'il ne sait pas manier les armes de ses semblables et se battre convenablement. Il n'y a pas de place pour les faibles dans les honorables lignées de Sanghelios, et ceux qui ne satisfont pas à cette exigence guerrière sont systématiquement éliminés ou bannis. Même les femelles savent très bien se défendre, et c'est une terrible erreur que de sous-estimer les capacités de combat d'un civil de Sanghelios.

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	50	40	50	60	50	50	40	40	0

- Type d'Armure standard : aucune
- Équipement spécial : aucun
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des brutes, Fils de Sanghelios*

GARDE DE SANGHELIOS :

Bien qu'ils possèdent le titre de gardes, ces combattants sont souvent utilisés par leur clan pour affronter les guerriers d'autres clans voisins lors des fréquentes guerres que se livrent les différentes communautés de Sanghelios. Ce sont des soldats très compétents qui ont la charge de protéger les civils d'absolument tous les dangers pouvant survenir.

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	50	40	50	60	60	50	40	40	30

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 1
- Équipement spécial : bouclier énergétique régulier, batterie de suralimentation, jumelles, radio longue portée, capteurs de mouvements.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des brutes, Fils de Sanghelios*

HAUT GARDE DE SANGHELIOS :

La protection des lieux les plus importants est toujours confiée à des soldats beaucoup plus redoutables que les simples gardes des clans de Sanghelios. Ces hauts gardes peuvent être comparés aux gardes d'escorte des prophètes car ils manient la même lance énergétique rituelle qui symbolise leur fonction. Peu de combattants peuvent affronter un haut garde de Sanghelios en combat singulier et espérer en ressortir vivant.

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
60	60	60	50	60	80	60	50	50	40

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 4
- Equipement spécial : bouclier énergétique ultra, batterie de suralimentation, visière tactique, jumelles, radio longue portée, capteurs de mouvements, stimulant, lance énergétique de cérémonie, épée à plasma.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des brutes, Fils de Sanghelios, Repli stratégique, Martyr, Guerrier*

ARISTOCRATE :

Les aristocrates sont une caste très particulière dans le peuple de Sanghelios. Tout comme l'aristocratie humaine, ce titre est transmis de façon héréditaire mais pour une raison bien précise : les aristocrates sangheilis sont considérés comme les seuls réellement dignes de manier les terribles épées à plasma car ils ont hérité de « gènes d'épéiste » qu'ils doivent transmettre à leurs descendants.

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
60	60	50	50	60	80	50	60	40	50

- Type d'Armure standard : armure moyenne de type 4
- Equipement spécial : bouclier énergétique renforcé, batteries de suralimentation, stimulants, épée(s) à plasma
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des brutes, Fils de Sanghelios*

ANCIEN :

Les sangheilis parmi les plus sages et les plus âgés de leur peuple constituent une caste dirigeante qui prend les décisions politiques du clan auquel ils appartiennent. Bien que leurs aptitudes de combat aient été diminuées par l'âge, leurs esprits sont extrêmement aiguisés par l'expérience, ce qui en fait des individus essentiels au bon fonctionnement d'une cité et au maintien d'un clan.

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	50	40	50	60	50	50	40	40	60

- Type d'Armure standard : aucune
- Equipement spécial : aucun
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des brutes, Fils de Sanghelios*

KAIDON :

Les Kaidons sont les maîtres absolus des clans. Chaque clan est dirigé par un seul Kaidon qui est élu par le conseil des anciens et souvent mis à l'épreuve par des assassins envoyés par leurs opposants pour prouver leur légitimité. Ce sont des chefs au charisme exceptionnel et de formidables guerriers qui n'hésitent pas à mener leurs soldats en première ligne pour montrer l'exemple et abattre leurs ennemis par la seule force de leur fureur.

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
60	70	60	50	60	80	70	50	70	80

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 4
- Equipement spécial : bouclier énergétique ultra, batterie de suralimentation, visière tactique, jumelles, radio longue portée, stimulant, épée(s) à plasma.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des brutes, Fils de Sanghelios, Repli stratégique, Guerrier, Suivez-moi !*

5.5.2. La 1^{ère} division : les troupes régulières**MINOR DOMO**

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	50	40	50	60	50	50	40	40	20

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 1
- Equipement spécial : bouclier énergétique régulier.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des brutes, Fils de Sanghelios, Repli stratégique*

MAJOR DOMO

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	50	40	50	60	60	50	40	40	30

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 2
- Equipement spécial : bouclier énergétique renforcé, batterie de suralimentation.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des brutes, Fils de Sanghelios, Repli stratégique*

5.5.3. La 2^{ème} division : les troupes furtives**MINOR DOMO**

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	50	40	50	60	50	50	50	40	30

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 1
- Equipement spécial : camouflage primitif
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des brutes, Fils de Sanghelios, Repli stratégique*

MAJOR DOMO

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	50	40	50	60	60	50	50	40	40

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 2
- Equipement spécial : camouflage primitif, garrot énergétique, charge explosive à plasma, plastique de découpe, commande à distance, minuterie.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des brutes, Fils de Sanghelios, Repli stratégique*

5.5.4 La 3^{ème} division : les éclaireurs**MINOR DOMO**

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	50	40	50	60	50	50	50	40	40

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 1
- Equipement spécial : bouclier énergétique régulier, batterie de suralimentation, réacteurs dorsaux
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des brutes, Fils de Sanghelios, Repli stratégique*

MAJOR DOMO

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	50	40	50	60	60	50	50	40	50

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 2
- Equipement spécial : bouclier énergétique renforcé, batterie de suralimentation, réacteurs dorsaux, radio longue portée, détecteur de mouvement
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des brutes, Fils de Sanghelios, Repli stratégique*

5.5.5 La 4^{ème} division : les forces de sécurité de la flotte**MINOR DOMO**

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	50	50	50	60	50	50	40	40	50

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 1
- Equipement spécial : bouclier énergétique régulier, batterie de suralimentation, visière tactique, réacteurs dorsaux, respirateur, bottes magnétiques, combinaison étanche et antichoc.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des brutes, Fils de Sanghelios, Repli stratégique*

MAJOR DOMO

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
50	50	50	50	60	60	50	50	40	60

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 2
- Equipement spécial : bouclier énergétique renforcé, visière tactique, réacteurs dorsaux, respirateur, bottes magnétiques, combinaison étanche et antichoc, radio longue portée, charge explosive à plasma, plastique de découpe, commande à distance, minuterie.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des brutes, Fils de Sanghelios, Repli stratégique*

5.5.6 La 5^{ème} division : les forces spéciales**MINOR DOMO**

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
50	50	50	50	60	60	50	50	40	60

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 4
- Equipement spécial : bouclier énergétique régulier, batterie de suralimentation, camouflage évolué, visière tactique, bottes magnétiques, respirateurs, combinaisons étanche et antichoc.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des brutes, Fils de Sanghelios, Repli stratégique*

MAJOR DOMO

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
50	60	50	50	60	60	60	50	50	70

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 4
- Equipement spécial : bouclier énergétique renforcé, batterie de suralimentation, camouflage évolué, visière tactique, bottes magnétiques, respirateurs, combinaisons étanche et antichoc, charge explosive à plasma, plastique de découpe, commande à distance, minuterie, capteur de mouvements.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des brutes, Fils de Sanghelios, Repli stratégique*

5.5.7 La 6^{ème} division : les troupes des affaires intérieures

OSSONA

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
50	50	50	50	60	80	50	60	40	70

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 4
- Equipement spécial : bouclier énergétique renforcé, batterie de suralimentation, camouflage évolué, visière tactique, jumelles, radio longue portée, capteurs de mouvements.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des brutes, Fils de Sanghelios, Repli stratégique*

EXÉCUTEUR

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
60	60	50	50	60	80	50	60	40	70

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 4
- Equipement spécial : bouclier énergétique ultra, camouflage évolué, batterie de suralimentation, visière tactique, jumelles, radio longue portée, capteurs de mouvements, bottes magnétiques, respirateur, combinaison étanche et antichoc, garrot énergétique, charge explosive à plasma, plastique de découpe, commande à distance, minuterie, stimulant, épée(s) à plasma.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des brutes, Fils de Sanghelios, Repli stratégique, Guerrier*

LEGAT DE L'INQUISITION DE L'ALLIANCE

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
60	60	50	50	60	80	60	60	40	80

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 4
- Equipement spécial : bouclier énergétique ultra, camouflage évolué, batterie de suralimentation, visière tactique, radio longue portée, bottes magnétiques, respirateur, combinaison étanche et antichoc, stimulant, épée(s) à plasma.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des brutes, Fils de Sanghelios, Repli stratégique, Guerrier, Suivez-moi !*

5.5.8 La 7^{ème} division : les troupes d'élite

GUERRIER

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
60	60	60	50	60	80	60	50	60	70

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 4
- Equipement spécial : bouclier énergétique ultra, batterie de suralimentation, visière tactique, jumelles, radio longue portée, capteurs de mouvements, bottes magnétiques, respirateur, combinaison étanche et antichoc, charge explosive à plasma, plastique de découpe, commande à distance, minuterie, stimulant, épée à plasma.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des brutes, Fils de Sanghelios, Repli stratégique, Guerrier*

CAPITAINE

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
60	70	60	50	60	80	70	50	70	80

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 4
- Equipement spécial : bouclier énergétique ultra, batterie de suralimentation, visière tactique, jumelles, radio longue portée, capteurs de mouvements, bottes magnétiques, respirateur, combinaison étanche et antichoc, charge explosive à plasma, plastique de découpe, commande à distance, minuterie, stimulant, épée(s) à plasma.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des brutes, Fils de Sanghelios, Repli stratégique, Guerrier*

5.5.9 Officiers et membres du Grand Conseil

GARDE D'HONNEUR ESCORTE

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
60	60	60	50	60	80	60	50	50	70

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 4
- Equipement spécial : bouclier énergétique ultra, batterie de suralimentation, visière tactique, jumelles, radio longue portée, capteurs de mouvements, stimulant, lance énergétique de cérémonie, épée à plasma.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des brutes, Fils de Sanghelios, Repli stratégique, Martyr, Guerrier*

DEVOT/ COMMANDANT/ CAPITAINE DE VAISSEAU/

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
60	70	60	50	60	80	70	50	70	90

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 4
- Equipement spécial : bouclier énergétique ultra, batterie de suralimentation, visière tactique, jumelles, radio longue portée, stimulant, épée(s) à plasma.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des brutes, Fils de Sanghelios, Repli stratégique, Guerrier, Suivez-moi !*

CONSEILLER

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
60	70	60	50	60	80	70	50	70	100

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 4
- Equipement spécial : bouclier énergétique ultra, batterie de suralimentation, visière tactique, jumelles, radio longue portée, stimulant, épée(s) à plasma.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des brutes, Repli stratégique, Guerrier, Suivez-moi !*

5.6. LES PNJ JIRALHANAES

« *Un outil remarquable d'une précision et d'un dévouement sans égal. Voilà ce qu'ils sont.* »

— Grand prophète de la Vérité en parlant des jiralhanaes

Bien que, tel que cela a été montré dans les jeux vidéos de la licence Halo, les troupes spéciales jiralhanaes telles que les combattants furtifs, les éclaireurs ou les commandants n'ont été rencontrés qu'après le Schisme de l'Alliance et le remplacement des sangheilis, nous avons jugé qu'il serait nettement plus intéressant (et juste envers les joueurs jiralhananes), d'autoriser cette race à accéder à toutes les divisions dès leur entrée dans l'Alliance. Cela vous permet de choisir le type d'ennemi que vous préférez placer en face des joueurs pour telle ou telle raison (la première étant que vous n'aimez pas tuer l'une ou l'autre de ces deux races).

Mais cela ne signifie pas qu'il faut créer des unités de PNJ où jiralhanaes et sangheilis se mélangent librement, car ces deux peuples se vouent une haine si profonde qu'ils sont totalement incapables de se supporter. Le simple fait que des personnages de joueurs sangheilis et jiralhanaes puissent se tolérer au sein d'un même groupe de héros est déjà quelque chose d'extrêmement difficile à concevoir, donc imaginez cela à plus grande échelle et avec des personnages aux esprits moins ouverts que ceux des héros et vous verrez qu'il est impossible de faire des groupes mixtes.

5.6.1. La 1^{ère} division : les troupes régulières

MINOR DOMO

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	50	40	60	60	50	30	40	30	20

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 1
- Equipement spécial : bouclier énergétique régulier, lame de combat.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des élites, Guerrier*

MAJOR DOMO

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	50	40	60	60	60	40	40	30	30

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 2
- Equipement spécial : bouclier énergétique renforcé, batterie de suralimentation, lame de combat.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des élites, Guerrier*

5.6.2. La 2^{ème} division : les troupes furtives

MINOR DOMO

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	50	40	60	60	50	30	50	30	30

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 1
- Equipement spécial : camouflage primitif, lame de combat.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des élites, Guerrier*

MAJOR DOMO

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	50	40	60	60	60	40	50	30	40

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 2
- Equipement spécial : camouflage primitif, charge explosive à plasma, plastique de découpe, commande à distance, minuterie, lame de combat.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des élites, Guerrier*

5.6.3. La 3^{ème} division : les éclaireurs**MINOR DOMO**

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	50	40	60	60	50	30	50	30	40

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 1
- Equipement spécial : bouclier énergétique régulier, batterie de suralimentation, réacteurs dorsaux, lame de combat.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des élites, Guerrier*

MAJOR DOMO

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	50	40	60	60	60	40	50	30	50

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 2
- Equipement spécial : bouclier énergétique renforcé, batterie de suralimentation, réacteurs dorsaux, radio longue portée, détecteur de mouvement, lame de combat.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des élites, Guerrier*

5.6.4. La 4^{ème} division : les forces de sécurité de la flotte**MINOR DOMO**

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	50	50	60	60	50	30	40	30	50

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 1
- Equipement spécial : bouclier énergétique régulier, batterie de suralimentation, visière tactique, réacteurs dorsaux, respirateur, bottes magnétiques, combinaison étanche et antichoc, lame de combat.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des élites, Guerrier*

MAJOR DOMO

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	50	50	60	60	60	40	50	30	60

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 2
- Equipement spécial : bouclier énergétique renforcé, visière tactique, réacteurs dorsaux, respirateur, bottes magnétiques, combinaison étanche et antichoc, radio longue portée, charge explosive à plasma, plastique de découpe, commande à distance, minuterie, lame de combat.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des élites, Guerrier*

5.6.5. La 5^{ème} division : les forces spéciales**MINOR DOMO**

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	60	50	60	60	60	40	50	30	60

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 4
- Equipement spécial : bouclier énergétique régulier, batterie de suralimentation, camouflage évolué, visière tactique, bottes magnétiques, respirateurs, combinaisons étanche et antichoc, lame de combat.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des élites, Guerrier*

MAJOR DOMO

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
50	60	50	60	60	60	50	50	30	70

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 4
- Equipement spécial : bouclier énergétique renforcé, batterie de suralimentation, camouflage évolué, visière tactique, bottes magnétiques, respirateurs, combinaisons étanche et antichoc, charge explosive à plasma, plastique de découpe, commande à distance, minuterie, capteur de mouvements, lame de combat.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des élites, Guerrier*

5.6.6. La 6^{ème} division : les troupes des affaires intérieures

note : l'existence d'une section fantôme de la 6^{ème} division, constituée uniquement de guerriers jiralhanaes, a été longtemps suspectée par les sangheilils mais jamais officiellement prouvée. Il semblerait que, ne faisant plus totalement confiance aux sangheilils, les prophètes aient fondé une section spéciale au sein même de la division des affaires internes. Vous pouvez utiliser ces profils de PNJ jiralhanaes pour l'intrigue de vos aventures, mais veillez toujours à ce qu'il soit totalement impossible de prouver leur affiliation à la 6^{ème} division.

OSSONA

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	50	50	60	60	60	40	50	30	70

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 4
- Equipement spécial : bouclier énergétique renforcé, batterie de suralimentation, camouflage évolué, visière tactique, jumelles, radio longue portée, capteurs de mouvements, lame de combat.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des élites, Guerrier*

EXÉCUTEUR FANTÔME

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
50	60	60	60	70	80	50	50	30	70

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 4
- Equipement spécial : bouclier énergétique ultra, batterie de suralimentation, visière tactique, jumelles, radio longue portée, capteurs de mouvements, bottes magnétiques, respirateur, combinaison étanche et antichoc, charge explosive à plasma, plastique de découpe, commande à distance, minuterie, stimulant, marteau anti-gravité, lame de combat.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des élites, Guerrier*

CAPITAINE DES EXECUTEURS FANTÔMES

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
50	70	60	60	70	80	60	50	30	80

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 4
- Equipement spécial : bouclier énergétique ultra, camouflage évolué, batterie de suralimentation, visière tactique, radio longue portée, bottes magnétiques, respirateur, combinaison étanche et antichoc, stimulant, marteau anti-gravité, lame de combat.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des élites, Guerrier*

5.6.7. La 7^{ème} division : les troupes d'élite**GUERRIER**

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
50	60	60	60	70	80	50	50	30	70

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 4
- Equipement spécial : bouclier énergétique ultra, batterie de suralimentation, visière tactique, jumelles, radio longue portée, capteurs de mouvements, bottes magnétiques, respirateur, combinaison étanche et antichoc, plastique de découpe, minuterie, stimulant, marteau anti-gravité, lame de combat.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des élites, Guerrier*

CAPITAINE

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
50	70	60	60	70	80	60	50	30	80

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 4
- Equipement spécial : bouclier énergétique ultra, batterie de suralimentation, visière tactique, jumelles, radio longue portée, capteurs de mouvements, bottes magnétiques, respirateur, combinaison étanche et antichoc, charge explosive à plasma, plastique de découpe, commande à distance, minuterie, stimulant, marteau anti-gravité, lame de combat.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des élites, Guerrier*

5.6.8. Officiers et garde d'escorte**GARDE D'HONNEUR ESCORTE**

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
50	60	60	60	70	80	50	50	30	70

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 4
- Equipement spécial : bouclier énergétique ultra, batterie de suralimentation, visière tactique, jumelles, radio longue portée, capteurs de mouvements, stimulant, lance énergétique de cérémonie, lame de combat, lame de combat.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des élites, Guerrier*

DEVOT/ COMMANDANT/ CAPITAINE DE VAISSEAU/

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
50	70	60	60	60	80	60	50	30	90

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 4
- Equipement spécial : bouclier énergétique ultra, batterie de suralimentation, visière tactique, jumelles, radio longue portée, stimulant, marteau anti-gravité, lame de combat.
- Règles spéciales : *Colosse, Haine des élites, Guerrier*

5.7. LES PNJ LEKGOLOS

« *Je suis le marteau et l'enclume. Je suis le poing qui écrase les infidèles et les hérétiques. Je suis la destruction implacable des obstacles qui se dressent entre l'Alliance et le Grand Voyage. Je suis un chasseur lekgolo, et mes ennemis trembleront à ma seule vue.* »

— Igo Manu Nosu

Nous avons différencié trois types de lekgolos différents : les jeunes chasseurs, les chasseurs vétérans et les gardes rapprochées de commandant.

Les jeunes chasseurs sont des combattants lekgolos individuels qui combattent seuls en tant qu'unité de soutien lourd pour les troupes de l'Alliance, le temps qu'ils grandissent suffisamment pour constituer une deuxième colonie de verre à laquelle ils seront psychologiquement liés et qui formera une deuxième entité combattante « chasseur ». Lorsqu'ils forment cette seconde colonie, ils deviennent des chasseurs vétérans et possèdent le deuxième profil parmi ceux donnés ci-dessous. Ils sont facilement reconnaissables par les énormes piques coupants comme des rasoirs qui hérissent leurs dos.

Et pour finir, certains commandeurs sangheilis disposent d'une garde rapprochée personnelle formée de deux lekgolos vétérans beaucoup plus puissants. Cette deuxième catégorie ne sera rencontrée que très rarement, et le plus souvent dans des circonstances très particulières qui en feront des boss de fin extrêmement dangereux, mais nous préférons tout de même mettre ici leur profil car il ne s'agit pas réellement de personnages spéciaux.

5.7.1. Profils des lekgolos

JEUNE CHASSEUR

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	50	50	80	80	100	50	50	20	50

- Type d'Armure standard : armure lourde de classe 1 *Blindée*
- Equipement spécial : canon d'assaut et bouclier de combat de lekgolo
- Règles spéciales : *lien télépathique, tank bipède, mobilité réduite, Bouclier de combat, Force titanique*

CHASSEUR VÉTÉRAN (se déplacent toujours par paire)

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	60	50	80	80	100	60	60	20	60

- Type d'Armure standard : armure lourde de classe 1 *Blindée*
- Equipement spécial : canon d'assaut et bouclier de combat de lekgolo
- Règles spéciales : *lien télépathique, tank bipède, mobilité réduite, Bouclier de combat, Force titanique, Frères de sang*

GARDE RAPPROCHÉE DE COMMANDEUR

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	60	60	80	80	100	70	70	50	70

- Type d'Armure standard : armure lourde de classe 3 *Blindée*
- Equipement spécial : canon d'assaut et bouclier de combat de lekgolo
- Règles spéciales : *lien télépathique, tank bipède, mobilité réduite, Bouclier de combat, Force titanique, Frères de sang*

5.8. LES PNJ KIG-YARS

« Les kig-yars sont certes des *pillards répugnants indignes de confiance, mais nous devons admettre qu'ils sont particulièrement efficace pour toutes les fonctions dont nous les avons chargé jusqu'à présent.* »

— commandant Erda Kisamee

Les PNJ kig-yars peuvent remplir plusieurs rôles différents sur le champ de bataille. Pour des raisons de simplicité, nous n'avons pas créé de profil pour chaque division des armées de l'Alliance car les caractéristiques des différentes troupes kig-yars sont très semblables d'une division à l'autre vu qu'ils assurent toujours les mêmes fonctions.

Les simples soldats constituent les patrouilles standards de l'Alliance et des forces hérétiques en se déplaçant généralement par groupes composés de trois soldats et d'un major. Les éclaireurs, snipers et tireurs embusqués peuvent être insérés dans des escouades de combat en tant que troupes de soutien au tir longue distance, mais peuvent également agir séparément des autres races de l'Alliance, que ce soit en solitaire ou en formant des groupes de plusieurs éclaireurs kig-yars.

Pour ce qui est des forces de sécurité de la flotte, elles remplissent le même rôle que les soldats de base, mais pour patrouiller sur les vaisseaux de l'armada. Ils peuvent également participer à des missions d'abordage spatial contre les vaisseaux ennemis et soutenir les autres troupes de la 4^{ème} division.

5.8.1. Profils des kig-yars

MINOR DOMO

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
50	40	60	40	40	40	40	60	20	20

- Type d'Armure standard : armure légère de classe 1
- Règles spéciales : *Charognards*
- Equipement spécial : gantelet de défense régulier

MAJOR DOMO

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
50	40	60	40	40	50	40	60	20	30

- Type d'Armure standard : armure légère de classe 2
- Règles spéciales : *Charognards*
- Equipement spécial : gantelet de défense renforcé

SNIPER / ÉCLAIREUR

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
50	40	60	40	40	50	40	60	20	30

- Type d'Armure standard : armure légère de classe 1
- Règles spéciales : *Charognards*
- Equipement spécial : jumelles, détecteur de mouvement, radio longue portée

FORCE DE SÉCURITE DE LA FLOTTE

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
50	40	60	40	40	50	40	60	20	50

- Type d'Armure standard : armure légère de classe 2
- Equipement spécial : gantelet de défense renforcé, bottes magnétiques, combinaison étanche et antichoc, réacteurs dorsaux, respirateur.
- Règles spéciales : *Charognards*

PIRATE KIG-YAR

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
50	40	60	40	40	50	40	60	20	0

- Type d'Armure standard : armure légère de classe 1
- Equipement spécial : gantelet de défense régulier, bottes magnétiques, combinaison étanche et antichoc, réacteurs dorsaux, respirateur.
- Règles spéciales : *Charognards*

5.9. LES PNJ UNGGOYS

« *Si la sieste était une discipline militaire, les grognards seraient les maîtres de la galaxie depuis longtemps.* »
 — commentaire du sergent tirailleur Highway
 à propos des unngoys

Bien que les unngoys soient surtout connus pour être employés en tant que chaire à canon, ils sont également chargés d'effectuer les tâches ouvrières les plus basses et les plus dégradantes de l'Alliance. Beaucoup de ces petits êtres peuvent être rencontrés dans les hangars des vaisseaux de la flotte, en train de charger, décharger et entretenir les différentes navettes. Ils sont exploités au maximum par les races dirigeantes, et sont donc rencontrés partout où il est nécessaire d'avoir de la basse main d'œuvre en quantité.

Nous avons inclus dans ces profils celui des diacres unngoys, une caste possédant un rôle assez important dans l'Alliance : ce sont des orateurs et des surveillants chargés d'assurer le maintien de la foi parmi les troupes de l'Alliance. Nous avons donc établi qu'ils font partie de la 6^{ème} division et sont envoyés directement par les légats de l'inquisition des prophètes. Ils possèdent une intelligence supérieure à la moyenne des unngoys car ils sont instruits dans la religion de l'Alliance et savent décrypter les glyphes forerunners, bien que de façon assez limitée. Leur autorité n'en est cependant pas supérieure à celle d'un unngoys normal et peuvent être commandé par n'importe quel membre des autres races. Il arrive souvent que les diacres meurent ou disparaissent mystérieusement, éliminés par les troupes ne supportant pas leurs conseils et leurs sermons à propos de la foi.

5.9.1. Profils des unngoys

MINOR DOMO

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
30	30	40	30	30	30	30	30	50	10

- Type d'Armure standard : armure légère de classe 1
- Equipement spécial : respirateur
- Règles spéciales : *Stupide, Kamikaze*

MAJOR DOMO

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
30	30	50	30	30	40	30	30	50	20

- Type d'Armure standard : armure légère de classe 1
- Equipement spécial : respirateur
- Règles spéciales : *Stupide, Kamikaze*

ARTILLEUR

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
30	30	50	30	30	30	30	30	50	30

- Type d'Armure standard : armure légère de classe 1
- Equipement spécial : respirateur
- Règles spéciales : *Stupide, Kamikaze*

FORCES DE SECURITE DE LA FLOTTE

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
30	30	50	30	30	30	30	30	50	40

- Type d'Armure standard : armure légère de classe 2
- Equipement spécial : respirateur, bottes magnétiques, réacteurs dorsaux, combinaison étanche.
- Règles spéciales : *Stupide*

UNGOY DE LA 5^{ème} DIVISION DES FORCES SPECIALES

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	40	50	30	30	50	40	40	50	50

- Type d'Armure standard : armure légère de classe 3
- Equipement spécial : respirateur, bottes magnétiques, combinaison étanche et antichoc, camouflage optique primitif, batterie de suralimentation.
- Règles spéciales : aucune

UNGOY DES TROUPES D'ELITE

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	40	50	30	30	60	50	50	50	60

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 4
- Equipement spécial : respirateur, bottes magnétiques, combinaison étanche et antichoc, batterie de suralimentation.
- Règles spéciales : aucune

DIACRE

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
40	40	50	30	30	70	60	50	50	70

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 4
- Equipement spécial : respirateur, bottes magnétiques, combinaison étanche et antichoc, batterie de suralimentation.
- Règles spéciales : aucune

5.10. LES PNJ YANME'ES

« Ce n'est pas que les drones sont braves. C'est juste qu'ils sont incapables de ressentir la peur. »

— anonyme

Les yanme'es constituent des sociétés de type ruche avec une reine entourée par d'innombrables ouvriers et protégés par des soldats. Pour le moment, seule la caste des soldats a été rencontrée et nous n'avons pas cherché à inventer les autres castes. Les MJ inventifs sont cependant autorisés à inventer les profils et les apparences de ces castes s'ils en ont la nécessité afin de créer une histoire passionnante.

5.10.1. Profils des yanme'es

MINOR DOMO

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
50	40	40	20	30	100	30	40	20	0

- Type d'Armure standard : aucune
- Equipement spécial : aucun
- Règles spéciales : aucune

MAJOR DOMO

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
60	40	50	20	30	100	30	50	20	0

- Type d'Armure standard : aucune
- Equipement spécial : aucun
- Règles spéciales : aucune

5.11. LES PNJ HURAGOKS

« *J'aide parce que c'est ce que je suis.* »

— pensée de l'huragok *Lighter Than Some*

L'utilisation des huragoks dans les aventures dépend du camp auquel appartiennent les héros. Si ce sont des soldats de l'Alliance ou des hérétiques, ils rencontreront très souvent ces créatures dans les divers complexes industriels, hangars de vaisseaux et autres endroit où leurs talents de mécaniciens seront les plus employés. Par contre, des humains auront nettement moins l'occasion de croiser des huragoks, à moins qu'il s'agisse d'ingénieurs de combat ou que les héros n'attaquent des installations de l'Alliance. Dans cette deuxième possibilité, les huragoks ne reconnaîtrons pas les humains comme des ennemis et peuvent même tendre à réparer certains de leurs équipements endommagés s'ils en ont l'occasion.

5.11.1. Profils des huragoks

INGÉNIEUR HURAGOK

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
20	0	0	20	20	50	80	80	50	0

- Type d'Armure standard : aucune
- Equipement spécial : aucun
- Règles spéciales : *Poches de gaz, Ingénieur*

HURAGOK DE COMBAT

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
20	0	0	20	20	50	80	80	50	0

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 1
- Equipement spécial : bouclier énergétique renforcé et trois charges explosives à plasma fixées au corps.
- Règles spéciales : *Poches de gaz, Ingénieur, Ingénieur de combat*

5.12. LES PNJ SAN 'SHYUUM

« *Qui peut douter des prophètes ? Qu'avons-nous prédit qui ne s'est réalisé ?* »

— grand prophète de la Vérité

Il est important de noter que les san 'shyuums sont des figures extrêmement importantes de l'Alliance car ils sont les guides spirituels et possèdent la moitié du Grand Conseil, l'autre moitié étant possédée par les sangheilis jusqu'à leur départ volontaire durant le Grand Schisme. Quel que soit son rang, un san 'shyuum est un individu sacré aux yeux des autres races de l'Alliance, et la moindre atteinte contre sa vie ou son honneur est l'un des pires crimes imaginables. Cela doit toujours être clairement expliqué aux joueurs de manière directe ou indirecte pour éviter qu'ils ne s'exposent inconsciemment à de très sévères sanctions.

5.12.1. Profils des san 'shyuums

CIVIL SAN 'SHYUUM

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
30	10	30	30	30	60	60	60	60	60

- Type d'Armure standard : aucune
- Equipement spécial : aucun
- Règles spéciales : *Autorité incontestable*

LÉGAT

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
30	10	30	30	30	70	70	70	70	70

- Type d'Armure standard : aucune
- Equipement spécial : aucun
- Règles spéciales : *Autorité incontestable*

CONSEILLER SAN 'SHYUUM

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
30	10	30	30	30	80	80	80	80	80

- Type d'Armure standard : aucune
- Equipement spécial : aucun
- Règles spéciales : *Autorité incontestable*

HIERARQUE (GRAND PROPHETE)

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
30	10	30	30	30	90	90	90	90	90

- Type d'Armure standard : aucune
- Equipement spécial : bouclier énergétique ultra, siège anti-grav avec batteries de suralimentation et radio longue portée
- Règles spéciales : *Autorité incontestable*

5.13. LES PNJ DES SENTINELLES FORERUNNERS

« *Nous sommes les gardiens.* »

— Shameful Anomaly, moniteur de l'installation 01

L'utilisation des sentinelles forerunners dans vos aventures est à utiliser avec précaution. Car bien que l'Alliance soit au courant depuis longtemps de l'existence de ces machines et des merveilleuses reliques qu'elles protègent, le CSNU en connaît nettement moins sur le sujet. Officiellement, les forces humaines n'ont jamais rencontré ces ennemis avant les événements de Halo 04 après la chute de Reach. Ce secret est assuré par les agents de l'ONI qui ne veulent absolument pas provoquer de panique. Donc vous pouvez impliquer des sentinelles et les installations forerunners dans vos aventures, mais en précisant bien que leur existence doit rester secrète.

5.13.1. Profils des sentinelles

SENTINELLE MINEURE

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.
40	0	50	70	60	100	80	60	0

- **Armement et équipement :** détecteur de mouvement, rayon de sentinelle mineure (voir ci-dessous) et bouclier énergétique régulier
- **Règles spéciales :** *Protocole de confinement, Corps de métal*

Rayon de sentinelle mineure :

Mode de tir : tir automatique (rayon continu)

Technologie : arme à énergie

Résistance : 6

Charge : 60

Dégâts : 15pts de dégât par tir, 20pts contre les boucliers

Portée effective : 60 mètres

Règle spéciale : *Antipersonnelle, Arme de coque.* Une rafale avec cette arme est considérée comme trois tirs au lieu de deux. Si la sentinelle est détruite sans exploser, cette arme peut être récupérée et utilisée par un soldat d'infanterie en tant qu'arme standard.

SENTINELLE MAJEURE

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.
40	0	50	70	60	100	80	60	0

- **Armement et équipement :** détecteur de mouvements, rayon de sentinelle majeure (voir ci-dessous) et bouclier énergétique renforcé
- **Règles spéciales :** *Protocole de confinement, Corps de métal*

Rayon de sentinelle majeure :

Mode de tir : tir automatique (rayon continu)

Technologie : arme à énergie

Résistance : 4

Charge : 40

Dégâts : 25pts de dégât par tir, 30pts contre les boucliers

Portée effective : 60 mètres

Règle spéciale : *Antipersonnelle, Antichar, Arme de coque.* Une rafale avec cette arme est considérée comme trois tirs au lieu de deux. Si la sentinelle est détruite sans la faire exploser, cette arme peut être récupérée et utilisée par un soldat d'infanterie en tant qu'arme standard d'un poids de 12kg.

EXÉCUTEUR

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.
20	0	50	80	80	100	80	60	0

- **Armement et équipement** : détecteur de mouvements, radar, mitrailleuses à rayon jumelées (voir ci-dessous), lance-missile d'exécuteur (voir ci-dessous) et deux boucliers énergétiques renforcés de type écrans à l'avant.

- **Règles spéciales** : *Protocole de confinement, Corps de métal*

Mitrailleuses à rayon jumelées :

Mode de tir : tir automatique

Technologie : arme à énergie

Résistance : 4

Charge : illimitée

Dégâts : 15pts de dégât par tir, 20pts contre les boucliers

Portée effective : 200 mètres

Règle spéciale : *Antipersonnelle, Arme de coque.*

Lance-missile d'Exécuteur :

Mode de tir : tir automatique

Technologie : arme à munitions solides

Dégâts : 40pts de dégât en direct, 4pts en indirect

Portée effective : 60 mètres

Règle spéciale : *Antichar, Aire d'effet, Coup puissant.*

TOURELLE DE DÉFENSE FIXE

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.
20	0	60	70	0	100	80	70	0

- **Armement et équipement** : détecteur de mouvements, rayons de sentinelle major jumelées et bouclier énergétique renforcé.

- **Règles spéciales** : *Protocole de confinement, Corps de métal*

Note : la tourelle de défense fixe forerunner est une invention de *Reclaimers Studios* afin de diversifier les ennemis de cette faction et donner plus d'intérêt aux aventures où elle sera impliquée. Elle ne correspond en rien à la tourelle forerunner portable à déployer (accessoire de combat de Halo 3) qui n'est pas utilisable ou réalisable ici. Son apparence est donc totalement laissée à l'imagination des MJ et des joueurs.

MONITEUR

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.
70	0	70	70	0	100	100	70	70

- **Armement et équipement** : rayons de monitor.

- **Règles spéciales** : *Protocole de confinement, Corps de métal*

Rayon de monitor :

Mode de tir : tir unique

Technologie : arme à énergie

Résistance : 1

Charge : illimitée

Dégâts : 100pts de dégât par tir

Portée effective : 500 mètres

Règle spéciale : *Antichar, Antipersonnelle, Arme de coque, Coup puissant.*

5.14. LES PNJ DU PARASITE

« *J'ai vaincu des flottes par milliers, dévoré une galaxie de chair et d'os !* »

— Fossoyeur de l'installation 04-B

Le Parasite est à utiliser avec une extrême précaution dans vos aventures. Nous savons à quel point certains joueurs aimeraient pouvoir affronter le Parasite à chacune de leurs aventures, mais si vous connaissez suffisamment l'univers de Halo, vous comprendrez que cela est impossible. Car bien que l'Alliance soit au courant depuis longtemps de l'existence cette terrible menace, le CSNU en connaît nettement moins sur le sujet. Pour autant que nous en sachions, les forces humains n'ont jamais rencontré ces ennemis avant les événements de Halo 04 après la chute de Reach, excepté pour l'équipage du *Spirit of Fire* qui a mystérieusement disparu dans le sous-espace. Il est donc fortement recommandé de ne pas impliquer le Parasite pour les aventures du CSNU se déroulant avant la chute de Reach, à moins d'avoir une excellente raison pour que la nouvelle de l'existence d'un tel ennemi n'arrive jamais aux hautes autorités humaines.

5.14.1. Profils des formes du Parasite

INFESTATION :

La première phase d'expansion du Parasite est basée sur la création de formes d'infections capable de prendre possession de corps appartenant à certaines races, les asservissant à leur volonté en détruisant leur personnalité et contrôlant leur réseau nerveux pour en faire un instrument du Parasite. Ces formes d'infection, aussi appelées spores, compensent leur extrême fragilité par leur nombre souvent écrasant et leur terrible efficacité à parasiter leurs hôtes.

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.
60	0	0	10	10	100	40	50	0

- **Fonctionnement :** Pour simplifier les affrontements, les formes d'infection du Parasite sont regroupées en **Infestations**. Chaque Infestation représente un groupe de formes d'infection agissant de façon coordonnées et effectuant donc les mêmes actions. Le nombre de ces créatures composant une Infestation peut être très variable, allant de la spore individuelle à un groupe de plus d'une centaine d'entités. Ce nombre est totalement laissé à l'imagination du MJ qui peut décider de regrouper ou de diviser des Infestations s'il en a envie.

- **Vie :** Du fait de leur grande fragilité, chaque forme d'infection ne possède que 1 point de vie, et chaque tir d'arme réussi ne touche qu'une seule créature. Cependant, l'explosion d'une spore peut déclencher une réaction en chaîne au sein de l'Infestation. C'est pourquoi chaque tir réussi contre une Infestation tue 1D10 formes d'infection. Une arme possédant la règle *Aire d'effet* en tue 4D10 tandis qu'une arme avec la règle *Grande aire d'effet* tue directement toutes les formes d'infection présentes dans une zone donnée.

- **Dégâts :** Si une forme d'infection parvient à atteindre un personnage, cela peut entraîner des effets très divers selon la nature et l'équipement du personnage :

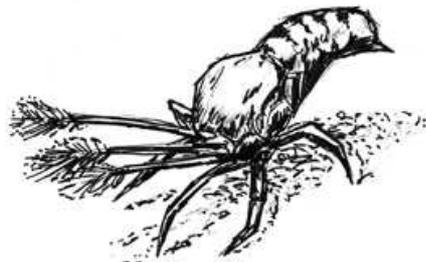
- Les personnages équipés d'un bouclier énergétique corporel actif reçoivent 5pts de dégât par forme d'infection qui les touche, 10pts en Légendaire. Les formes d'infection touchant un bouclier énergétique explosent automatiquement à son contact.

- Les PNJ humains, sangheilis et jiralhanaes ne disposant pas d'un bouclier énergétique actif sont immédiatement parasités si une seule forme d'infection les touche. Ils mettent ensuite deux tours complets pour se transformer en forme de combat du Parasite complètement opérationnelle.

- Les personnages ne faisant pas partie des trois races précédentes ne sont pas parasités, mais par contre toute forme d'infection qui les touche s'accroche vigoureusement à eux et leurs cause 5pts de dégât par tour (10pts en Légendaire) tant qu'elle n'est pas détruite. Détruire une forme d'infection accrochée sur soit ou sur un allié se fait au moyen d'une action diverse, qui n'est donc pas comptée comme une attaque. Détruire tous les créatures accrochés sur soit nécessite un tour complet durant lequel on peut tout de même effectuer une action de mouvement mais rien d'autre.

- Les personnages de joueurs et les personnages spéciaux, quelle que soit leur race, ne peuvent pas non plus être parasités pour des raisons d'intérêt du jeu et subissent alors les mêmes dégâts que ceux cités dans le cas précédent.

- **Règles spéciales :** *L'Esprit de la horde*



SOLDAT PARASITE :

Certaines races humanoïdes sont des cibles privilégiées par le Parasite car ses spores sont capable d'infecter les membres de ces races afin de les contrôler et de les transformer en zombies remplissant le rôle de soldat ou d'ouvrier pour la horde du Parasite. Ces formes parasitées sont particulièrement dangereuses du fait des excroissances griffues ayant poussés sur leurs bras qui augmente considérablement leur niveau de menace en combat au corps à corps.

RACE	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.
humain	50	50	40	30	50	100	50	50	0
Sangheili	40	50	30	40	60	100	50	40	0
Jiralhanae	30	50	30	50	70	100	40	30	0

- **Type d'armure standard :** armure moyenne de classe 1 en assez mauvais état (gardez seulement quelques points d'armure sur les différentes pièces pour représenter le fait qu'il s'agit de soldats ayant subi d'affreux dommages durant leur combat contre le Parasite mais également durant leur transformation)
- **Armement et équipement :** à déterminer par le MJ en fonction de l'origine du soldat parasité. Les sangheilis et jiralhanaes peuvent éventuellement porter un bouclier énergétique régulier ou renforcé (rarement un bouclier ultra).
- **Règles spéciales :** Arme biologique, Zombie, l'Esprit de la horde

Note : Les soldats parasités sont sujet aux règles d'utilisation des armes ennemies comme du temps où ils étaient vivants tant qu'ils ne sont pas contrôlés par un Fossoyeur. Donc par exemple si un humain parasité cherche à tirer avec un fusil à plasma de sangheili, il subira le malus habituel de -10 en Capacité de Tir pour ses tests.

**FORME PORTEUSE :**

Lorsque des soldats infectés survivent trop longtemps sous cette forme, ils se transforment progressivement en véritable usine biochimique servant à produire une grande quantité de spore et ainsi terminer le cycle de reproduction du Parasite. Les spores sont contenues dans le corps de cette forme porteuse et s'en échappent tous en même temps lorsque la période de gestation est terminée. Il est cependant possible que, si elle se sent menacée, la forme porteuse décide de s'autodétruire par un mécanisme chimique qui libère toutes les spores qu'elle a réussi à créer jusque là.

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.
20	0	0	30	0	100	40	30	0

- **Dégâts :** une forme porteuse explose toujours en mourant. Cette explosion cause toujours 2D10 touches indirectes à tout ce qui se trouve à 5 mètres de distance ou moins. Ces touches indirectes causent chacune 5pts de dégât.
- **Libération des spores :** L'explosion d'une forme porteuse libère automatiquement une Infestation de 15 spores si elle n'est pas causée par certaines armes capables de détruire ces spores dès leur libération. Pour des raisons de simplicité, nous considérons que dès qu'une forme porteuse est tuée par un tir direct avec une arme possédant la règle *Aire d'effet* et n'étant pas un fusil à pompe ou un mauler, ses spores sont détruites dans le même temps. Seules les grenades font exception et doivent obligatoirement être collées sur la forme porteuse pour avoir le même effet. Une forme porteuse peut aussi décider d'exploser volontairement lors de son tour d'action au moyen d'un test d'Intelligence.
- **Règles spéciales :** Arme biologique, l'Esprit de la horde

SOUCHE PURE :

Lorsque la horde du Parasite a atteint une certaine masse et s'est suffisamment développée, elle est capable de produire d'elle-même des organismes combattants à partir de la biomasse qu'elle a assimilée. Cela lui permet de renforcer ses armées avec des spécialistes beaucoup plus compétents que les soldats parasités par les spores. De plus, le niveau d'adaptation de ces créatures est telle qu'elles sont capables de passer d'une forme de combat à une autre en quelques instants, ce qui leur permet de s'adapter rapidement à toute sorte de situation dans laquelle ils peuvent se trouver.

FORME	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.
destructeur	10	60	0	80	80	100	70	30	0
éclaireur	60	50	0	30	30	100	70	70	0
tireur	20	0	60	30	30	100	70	50	0

- **Forme destructeur :** les dégâts portés par cette forme au corps à corps sont multipliés par 3 et sont considérées comme possédant la règle *Coup puissant* et *Antichar*. Cette forme peut également choisir de passer un tour complet pour créer une Infestation de 5 spores qu'il crache par la bouche.

- **Forme éclaireur :** grâce aux crochets de ses pattes, cette forme peut s'accrocher à n'importe quelle surface, qu'elle soit métallique, organique ou rocheuse. Elle est également capable d'effectuer des sauts d'une dizaine de mètres de haut pour atteindre même les zones les moins accessibles et les dégâts qu'elle porte au corps à corps sont multipliés par 2.

- **Forme tireur :** grâce aux crochets de ses pattes, cette forme peut s'accrocher à n'importe quelle surface, qu'elle soit métallique, organique ou rocheuse. Elle est également considérée comme étant équipée de carabines à plasma jumelées.

- **Règles spéciales communes :** *Arme biologique, l'Esprit de la Horde, Souche pure*

PROTO-FOSSOYEUR :

Afin d'accélérer son expansion, une fois qu'il a rassemblé suffisamment de force, le Parasite cherche à créer une entité pensante majeure qui contrôlera toutes les créatures de la horde. Le premier stade de création de cette entité est la forme proto-Fossoyeur. Son développement n'est permis qu'en assimilant un grand nombre d'êtres vivants disposant d'une grande intelligence lui permettant d'obtenir des capacités de réflexion dépassant l'entendement, ainsi qu'une aptitude de télépathie au fonctionnement encore totalement inconnue.

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.
0	50	0	70	70	100	90	70	0

- **Fonctionnement :** un proto-Fossoyeur né du parasitage d'un être extrêmement intelligent qui garde sa conscience une fois parasité et qui met progressivement cette conscience au service du Parasite (ou plutôt à son propre service égoïste). Afin de garder son intégrité mais aussi pour se développer, un proto-Fossoyeur a besoin d'assimiler le plus grand nombre possibles d'êtres vivants qui l'enrichissent par leur biomasse et par leurs connaissances. Son but ultime est de se transformer en véritable Fossoyeur, mais cela n'est possible qu'après l'assimilation de centaines, voir de milliers d'individus et peut très longtemps. Toutefois si la nourriture vient à manquer, un proto-Fossoyeur se met vite à dégénérer avant de mourir. Le rayon d'action de sa télépathie dépend de son niveau de développement et s'étend de plus en plus alors qu'il grandit.

- **Capacités de défense :** au fur et à mesure de son développement en une énorme biomasse consciente, un proto-Fossoyeur ne peut pas se déplacer et les individus qu'il doit assimiler sont apportés par les créatures infectées qu'il contrôle. Cependant il possède jusqu'à douze tentacules chacune longues de trois à cinq mètres et qu'il utilise pour se défendre des éventuels ennemis qui voudraient le détruire. Les dégâts portés par ces tentacules au corps à corps sont multipliés par 3 et sont considérées comme possédant la règle *Antichar*. Le proto-Fossoyeur peut également enrouler ces tentacules autour de sa masse principale pour s'en servir de bouclier pendant qu'il rassemble la horde. Dans le tableau des points de vie des diverses formes du Parasite, ses tentacules sont assimilés à ses bras.

- **Règles spéciales communes :** *Arme biologique, l'Esprit de la Horde*

FOSSOYEUR :

La transformation d'un proto-Fossoyeur en Fossoyeur se fait de manière très lente, et il est assez difficile de définir la frontière entre ces deux formes redoutables. Toutefois il est parfaitement clair que la menace que représente un Fossoyeur pleinement accompli est sans égale. Son corps est une arme biologique monstrueuse capable de vaincre des armées entières tandis que la colossale quantité de savoir qu'il a assimilé et son contrôle absolu sur les créatures de la horde en fait un stratège dont l'intelligence n'a d'égale que sa voracité.

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.
60	60	0	90	90	100	100	100	90

- **Fonctionnement :** contrairement à un proto-Fossoyeur, un Fossoyeur est capable de se mouvoir plus ou moins lentement en rampant à la manière d'un vers ou d'un serpent. Il a toujours besoin d'assimiler d'autres créatures pour assurer sa survie mais peut entrer en état de dormance pour survivre à un manque de nourriture pendant une période apparemment illimitée. Le rayon d'action de sa télépathie est inconnue à ce jour, mais il est clair qu'il dépasse largement la distance de plusieurs parsecs, ce qui lui permet de contrôler des forces se trouvant dans d'autres systèmes solaires même très éloignés si aucun autre Fossoyeur n'est présent.

- **Capacités de défense :** Un Fossoyeur possède toujours vingt tentacules longs d'une centaine de mètres dont la face inférieure est garnie de ventouses. Les dégâts portés par ces tentacules au corps à corps sont multipliés par 3 et sont considérées comme possédant la règle *Antichar* et *Coup puissant*. De plus, le corps du Fossoyeur lui-même produit en permanence des millions de spores qui forment un brouillard plus ou moins épais à des kilomètres à la ronde et réduit alors la visibilité.

- **Règles spéciales communes :** *Arme biologique, l'Esprit de la Horde*



5.15. LES PNJ SPARTANS

« Les spartans ne meurent jamais ? Si seulement c'était vrai... »

— Dr Catherine Elizabeth Halsey

5.15.1. Profils des spartans

SPARTAN-I :

Le premier projet du CSNU pour la création de super-combattants, nommé au départ projet ORION, a plus été un test pour la conception des améliorations corporelles appliqués pour le programme SPARTAN-II qu'une véritable intention de former une nouvelle élite de combat. En effet, sur les nombreux membres de l'armée régulière à s'être portés volontaires, seule une très petite proportion d'entre eux a survécu aux injections, ce qui a conduit plus ou moins à l'échec du programme. Parmi eux on peut citer le légendaire sergent Avery Johnson, et certaines rumeurs laisseraient croire que l'adjudant-chef Mendez était également un spartan-I.

Les survivants aptes au service ont été employés en tant qu'unité de combat spéciale pour quelques missions de haute importance, mais les profonds troubles psychologiques qui sont apparus plus tard comme effets secondaires des augmentations chez nombre d'entre eux a forcé la dissolution de ce groupe. Plusieurs d'entre eux ont alors été mis à la retraite tandis que les derniers encore en état de servir le CSNU continuèrent le combat contre les rebelles et, plus tard, contre les covenants.

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
60	60	60	60	60	60	60	60	60	60

- Type d'Armure standard : armure moyenne de classe 4
- Équipement spécial : dépend de leur rôle sur le terrain mais, généralement, les spartans-I disposent toujours du meilleur équipement disponible du fait de leur grande valeur stratégique.
- Règles spéciales : *Colosse, Spartans*

SPARTAN-II :

Les spartans-II sont des combattants d'élite, les meilleurs des meilleurs de tout ce que possède le CSNU en ce qui concerne les forces terrestres. Chacun d'entre eux possède un tableau de chasse plus impressionnant qu'une division entière de TCAO, et leur seule présence sur le champ de bataille suffit à apporter le courage dans le cœur de leurs alliés en même temps que la terreur dans la gorge de leurs ennemis.

Mais cependant, leur nombre est extrêmement réduit. Sur les soixante-dix candidats sélectionnés pour le projet, seul une trentaine d'entre eux sont devenus de véritables spartans. Et maintenant que l'humanité est sous la menace de l'extinction face à la menace covenant, le CSNU n'a jamais cherché à former une deuxième génération de ces formidables soldats, ou du moins c'est ce qui est établi officiellement jusque là. Quoi qu'il en soit, la perte d'un seul d'entre eux est encore plus durement ressentie que la perte d'une planète entière, même si officiellement, les spartans ne meurent jamais...

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
70	70	70	70	70	70	70	70	70	70

- Type d'Armure standard : armure MJOLNIR (nous considérons que les points d'armures sont identiques à ceux d'une armure lourde de classe 4, mais par contre son poids total avoisine les 500 kg)
- Équipement spécial : stimulant, bottes magnétiques, détecteur de mouvement, radio longue portée, ordinateur personnel, torche électrique, respirateur, commande à distance, bouclier énergétique renforcé (uniquement à partir de la Chute de Reach en 2525). En plus de cela, les spartans-II disposent toujours du meilleur équipement disponible du fait de leur grande valeur stratégique.
- Règles spéciales : *Colosse, D.A.G.S.N., Démons, Gel hydrostatique, Interface neuronal, Poings d'acier, Spartans*

SPARTAN-III :

Développé dans le plus grand secret par la division Bêta-5, une section spéciale du SRN fondée par le colonel Ackerson et connu de seulement une poignée de personnes, le programme SPARTAN-III avait pour objectif de former rapidement et en masse des super-soldats beaucoup moins coûteux que les spartans-II et donc sacrificiables. De 2536 à 2552, trois compagnies de spartans-III furent formées, chacune forte de 300 combattants d'élite. Les deux premières furent envoyées sur des missions à très haut risque, et la très grande majorité des spartans n'en revinrent jamais. La troisième était sur le point de terminer sa formation et le lancement d'une quatrième compagnie était prévue lorsque Onyx, la planète où était basé le programme, fut attaquée...

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
60	60	60	60	60	60	60	60	60	60

- Type d'Armure standard : armure SPI (nous considérons que les points d'armure sont identiques à ceux d'une armure légère de classe 4)
- Équipement spécial : stimulant, bottes magnétiques, détecteur de mouvement, radio longue portée, ordinateur personnel, torche électrique, respirateur et commande à distance.
- Règles spéciales : *Colosse, Démons, Interface neuronal, Spartans*

5.16. TABLEAUX RECAPITULATIFS

Dans cette section, nous avons regroupé toutes les informations les plus souvent utilisées pour vos parties ou celles qui sont les plus difficiles à mémoriser. Cela vous évitera de passer votre temps à les chercher dans les divers livres de règles de *Halo : Héros et Hérétiques*.

Tableau n°1 : répartitions des points de vie pour les différentes races des factions connues

FACTION	INDIVIDU	PARTIE DU CORPS			
		TÊTE	TORSE	BRAS	JAMBE
PARASITE	<i>Forme d'infection</i>	1	NA	NA	NA
	<i>Forme porteuse</i>	30	40	30	30
	<i>Forme pure « destructeur »</i>	60	100	60	60
	<i>Forme pure « éclaireur »</i>	40	60	40	40
	<i>Forme pure « tireur »</i>	50	70	50	50
	<i>Soldat infecté</i>	30	50	30	30
	<i>Proto-Fossoyeur</i>	100	300	60	60
C.S.N.U. / REBELLES	<i>Fossoyeur</i>	600	1000	100	100
	<i>Humain</i>	30	50	30	30
	<i>Spartan-I</i>	60	80	60	60
	<i>Spartan-II</i>	70	100	70	70
ALLIANCE / HERETIQUES	<i>Spartan-III</i>	50	70	50	50
	<i>Huragok</i>	30	50	NA	NA
	<i>Sangheili / Jiralhanae</i>	50	70	50	50
	<i>Lekgolo</i>	70	100	70	70
	<i>Unngoy/ San'Shyuum / Kig-yars</i>	30	50	30	30
FORERUNNER	<i>Yanme'es</i>	20	40	20	20
	<i>Exécuteur</i>	NA	100	NA	NA
	<i>Moniteur</i>	NA	777	NA	NA
	<i>Sentinelle mineure</i>	NA	25	NA	NA
	<i>Sentinelle majeure</i>	NA	50	NA	NA
	<i>Tourelle de défense fixe</i>	NA	75	NA	NA

Tableau n°2 : effets des infirmités (moitié des PV) et des handicaps (aucun PV) en fonction des différentes parties du corps concernées

	TÊTE	TORSE	BRAS	JAMBE
Handicap léger	-10 pour tous les tests effectués par le personnage.	Les valeurs de poids porté/soulevé/poussé sont divisés par 2.	-10 pour tous les test d'action faisant intervenir ce bras.	Le personnage ne peut ni courir ni charger.
Handicap lourd	Le personnage est mort ou hors de combat.	Le personnage est mort ou hors de combat.	Utilisation de ce bras impossible, quelle que soit l'action désirée.	Utilisation de cette jambe impossible ; le personnage ne peut pas marcher sans soutien

Tableau n°3 : caractéristiques des PNJ humains

CIVILS	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Civil/ non combattant	30	30	30	30	30	30	30	30	50	0
REBELLES	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Ignorant	30	30	30	30	30	30	30	30	50	0
Initié	30	40	40	30	30	40	40	30	50	10
Fanatique	30	40	40	30	30	70	50	30	50	20
Indépendantiste	50	50	50	40	40	70	60	50	50	30
UNSC Army	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Recrue	30	40	40	30	30	30	30	30	50	10
Soldat	30	40	40	30	30	30	30	30	50	10
Médecin de combat	40	40	40	30	30	40	60	40	50	20
Soldat du Génie	40	40	40	30	30	40	50	40	50	20
Eclaireur	40	40	50	30	30	40	40	50	50	20
Sous-officier	40	40	40	30	30	40	40	40	50	30
Officier	40	40	40	30	30	50	50	40	50	50
Officier supérieur	40	40	40	30	30	60	60	40	50	70
MARINES	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Recrue	40	40	40	40	40	40	40	40	50	10
Soldat	40	40	50	40	40	40	40	40	50	20
Médecin de combat	40	40	50	40	40	40	50	40	50	30
Soldat du Génie	40	40	50	40	40	40	50	40	50	30
Eclaireur	40	40	50	40	40	40	40	50	50	30
Sous-officier	40	50	50	40	40	50	40	40	50	50
Officier	40	40	50	40	40	50	50	50	50	70
Officier supérieur	40	40	40	40	40	60	60	40	50	90
T.C.A.O.	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Soldat	50	50	50	50	50	50	50	50	50	40
Médecin de combat	50	50	50	50	50	50	60	50	50	40
Soldat du Génie	50	50	50	50	50	50	60	50	50	40
Eclaireur	50	50	60	50	50	50	50	60	50	40
Sous-officier	50	60	50	50	50	60	50	50	50	60
Officier	50	50	50	50	50	60	60	50	50	75
Officier supérieur	50	50	50	50	50	70	70	50	50	90
SPARTANS	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Spartan-I	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
Spartan-II	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
Spartan-III	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60

Tableau n°4 : caractéristiques des PNJ unggoy

COMBATTANTS	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Minor Domo	30	30	40	30	30	30	30	30	50	10
Major Domo	30	30	50	30	30	40	30	30	50	20
Artilleur	30	30	50	30	30	30	30	30	50	30
Force de sécurité de la flotte	30	30	50	30	30	30	30	30	50	40
Membre des forces spéciales	40	40	50	30	30	50	40	40	50	50
Membre des troupes d'élite	40	40	50	30	30	60	50	50	50	60
Diacre	40	40	50	30	30	70	60	50	50	70

Tableau n°5 : caractéristiques des PNJ lekgolos

COMBATTANTS	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Jeune chasseur	40	50	50	80	80	100	50	50	20	50
Chasseur vétéran	40	60	50	80	80	100	60	60	20	60
Garde d'honneur	40	60	60	80	80	100	70	70	50	70

Tableau n°5 : caractéristiques des PNJ sangheilis

SANGHELIENS	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Enfant	40	40	40	40	50	50	40	40	40	0
Civils	40	50	40	50	60	50	50	40	40	0
Garde de Sanghelios	40	50	40	50	60	60	50	40	40	30
Haut garde de Sanghelios	60	60	60	50	60	80	60	50	50	40
Aristocrate	60	60	50	50	60	80	50	60	40	50
Ancien	40	50	40	50	60	50	50	40	40	60
Kaidon	60	70	60	50	60	80	70	50	70	80
1^{ère} DIVISION	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Minor Domo	40	50	40	50	60	50	50	40	40	20
Major Domo	40	50	40	50	60	60	50	40	40	30
2^{ème} DIVISION	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Minor Domo	40	50	40	50	60	50	50	50	40	30
Major Domo	40	50	40	50	60	60	50	50	40	40
3^{ème} DIVISION	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Minor Domo	40	50	40	50	60	50	50	50	40	40
Major Domo	40	50	40	50	60	60	50	50	40	50
4^{ème} DIVISION	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Minor Domo	40	50	50	50	60	50	50	40	40	50
Major Domo	50	50	50	50	60	60	50	50	40	60
5^{ème} DIVISION	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Minor Domo	50	50	50	50	60	60	50	50	40	60
Major Domo	50	60	50	50	60	60	60	50	50	70
6^{ème} DIVISION	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Ossona	50	50	50	50	60	80	50	60	40	70
Exécuteur	60	60	50	50	60	80	50	60	40	70
Inquisiteur	60	60	50	50	60	80	60	60	40	80
7^{ème} DIVISION	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Guerrier	60	60	60	50	60	80	60	50	60	70
Capitaine	60	70	60	50	60	80	70	50	70	80
OFFICIERS	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Garde d'honneur Escorte	60	60	60	50	60	80	60	50	50	70
Commandant	60	70	60	50	60	80	70	50	70	90
Conseiller	60	70	60	50	60	80	70	50	70	100

Tableau n°6 : caractéristiques des PNJ kig-vars

COMBATTANTS	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Minor Domo	50	40	60	40	40	40	40	60	20	20
Major Domo	50	40	60	40	40	50	40	60	20	30
Sniper/ Eclaireur	50	40	60	40	40	50	40	60	20	30
Force de sécurité de la flotte	50	40	60	40	40	50	40	60	20	50
Pirate	50	40	60	40	40	50	40	60	20	0

Tableau n°7 : caractéristiques des PNJ huragoks

COMBATTANTS	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Ingénieur	20	0	0	20	20	50	80	80	50	0
Huragok de combat	20	0	0	20	20	50	80	80	50	0

Tableau n°8 : caractéristiques des PNJ san'shyuums

NON-COMBATTANTS	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Civil	30	10	30	30	30	60	60	60	60	60
Légat	30	10	30	30	30	70	70	70	70	70
Conseiller	30	10	30	30	30	80	80	80	80	80
Hierarque	30	10	30	30	30	90	90	90	90	90

Tableau n°9 : caractéristiques des PNJ jiralhanaes

1^{ère} DIVISION	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Minor Domo	40	50	40	60	60	50	30	40	30	20
Major Domo	40	50	40	60	60	60	40	40	30	30
2^{ème} DIVISION	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Minor Domo	40	50	40	60	60	50	30	50	30	30
Major Domo	40	50	40	60	60	60	40	50	30	40
3^{ème} DIVISION	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Minor Domo	40	50	40	60	60	50	30	50	30	40
Major Domo	40	50	40	60	60	60	40	50	30	50
4^{ème} DIVISION	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Minor Domo	40	50	50	60	60	50	30	40	30	50
Major Domo	40	50	50	60	60	60	40	50	30	60
5^{ème} DIVISION	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Minor Domo	40	60	50	60	60	60	40	50	30	60
Major Domo	50	60	50	60	60	60	50	50	30	70
6^{ème} DIVISION	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Ossona	40	50	50	60	60	60	40	50	30	70
Exécuteur fantôme	50	60	60	60	70	80	50	50	30	70
Capitaine des exécuteurs	50	70	60	60	70	80	60	50	30	80
7^{ème} DIVISION	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Guerrier	50	60	60	60	70	80	50	50	30	70
Capitaine	50	70	60	60	70	80	60	50	30	80
OFFICIERS	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Garde d'honneur Escorte	50	60	60	60	70	80	50	50	30	70
Commandant	50	70	60	60	60	80	60	50	30	90

Tableau n°10 : caractéristiques des PNJ vanme'es

COMBATTANTS	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Minor Domo	50	40	40	20	30	100	30	40	20	0
Major Domo	60	40	50	20	30	100	30	50	20	0

Tableau n°11 : caractéristiques des PNJ forerunners

SENTINELLES	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Sentinelle mineure	40	0	50	70	60	100	80	60	0	NA
Sentinelle majeure	40	0	50	70	60	100	80	60	0	NA
Exécuteur	20	0	50	80	80	100	80	60	0	NA
Tourelle de défense fixe	20	0	60	70	0	100	80	70	0	NA
Moniteur	70	0	70	70	0	100	90	70	70	NA

Tableau n°12 : caractéristiques des PNJ du Parasite

SPORES	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Infestation	60	0	0	10	10	100	40	50	0	NA
SOLDATS PARASITES	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Humain	50	50	40	30	50	100	50	50	0	NA
Sangheili	40	50	30	40	60	100	50	40	0	NA
Jiralhanae	30	50	30	50	70	100	40	30	0	NA
Forme porteuse	20	0	0	30	0	100	40	30	0	NA
SOLDATS PARASITES	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Forme destructeur	10	60	0	80	80	100	70	30	0	NA
Forme éclaireur	60	50	0	30	30	100	70	70	0	NA
Forme tireur	30	0	60	30	30	100	70	50	0	NA
FOSSOYEUR	A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.	Com.
Proto-fossoyeur	0	50	0	70	70	100	90	70	0	NA
Fossoyeur complet	60	60	0	90	90	100	100	100	90	NA

Tableau n°13 : caractéristiques des différentes catégories d'armures

Classe	Catégorie	Prix d'ensemble (crédits/anneaux)	Pièce	Points d'armure	Prix par pièce (crédits/anneaux)	Poids par pièce (kg)
I	Légère	2.000 / 200	Tête	30	500 / 50	0,5
			Plastron	50	1.000 / 100	1
			Brassard	30	250 / 25	0,5
			Jambière	30	250 / 25	0,5
	Moyenne	3.000 / 300	Tête	50	1.000 / 100	1
			Plastron	80	2.000 / 200	2
			Brassard	50	500 / 50	1
			Jambière	50	500 / 50	1
	Lourde	4.000 / 400	Tête	70	1.500 / 150	1,5
			Plastron	100	3.000 / 300	3
			Brassard	70	750 / 75	1,5
			Jambière	70	750 / 75	1,5
II	Légère	4.000 / 400	Tête	30	1.500 / 150	0,5
			Plastron	50	3.000 / 300	1
			Brassard	30	750 / 75	0,5
			Jambière	30	750 / 75	0,5
	Moyenne	5.000 / 500	Tête	50	2.000 / 200	1
			Plastron	80	4.000 / 400	2
			Brassard	50	1.000 / 100	1
			Jambière	50	1.000 / 100	1
	Lourde	6.000 / 600	Tête	70	2.500 / 250	1,5
			Plastron	100	5.000 / 500	3
			Brassard	70	1.250 / 125	1,5
			Jambière	70	1.250 / 125	1,5
III	Légère	6.000 / 600	Tête	50	2.500 / 250	1,5
			Plastron	80	5.000 / 500	3
			Brassard	50	1.250 / 125	1,5
			Jambière	50	1.250 / 125	1,5
	Moyenne	7.000 / 700	Tête	70	3.000 / 300	2
			Plastron	100	6.000 / 600	4
			Brassard	70	1.500 / 150	2
			Jambière	70	1.500 / 150	2
	Lourde	8.000 / 800	Tête	90	3.500 / 350	2,5
			Plastron	120	7.000 / 700	5
			Brassard	90	1.750 / 175	2,5
			Jambière	90	1.750 / 175	2,5
IV	Légère	8.000 / 800	Tête	50	3.500 / 350	1,5
			Plastron	80	7.000 / 700	3
			Brassard	50	1.750 / 175	1,5
			Jambière	50	1.750 / 175	1,5
	Moyenne	9.000 / 900	Tête	70	4.000 / 400	2
			Plastron	100	8.000 / 800	4
			Brassard	70	2.000 / 200	2
			Jambière	70	2.000 / 200	2
	Lourde	10.000 / 1.000	Tête	90	4.500 / 450	2,5
			Plastron	120	9.000 / 900	5
			Brassard	90	2.250 / 250	2,5
			Jambière	90	2.250 / 250	2,5

Tableau n°14 : localisation des dégâts pour les touches aléatoires

Résultat 1D10	Localisation des dégâts
0	Tête
1	Bras droit
2	Bras gauche
3-4-5	Torse
6-7	Jambe droite
8-9	Jambe gauche

Tableau n°15 : points de destin en fonction de la race d'un personnage de joueur

RACE DU PERSONNAGE	NOMBRE DE POINTS DE DESTIN
Unngoy	7
Kig-Yar	6
Humain	5
Sangheili	4
Jiralhanae	4
Lekgolo	3

Tableau n°16 : nombre de points de fatigues nécessaires pour être *affaibli* (-10 à tous les tests) ou *épuisé* (-30 à tous les tests) en fonction de l'Endurance du personnage

ENDURANCE	Pts de fatigues nécessaires pour être <i>Affaibli</i>	Pts de fatigues nécessaires pour être <i>Epuisé</i>
0-9	5	10
10-19	10	20
20-29	15	30
30-39	20	40
40-49	25	50
50-59	30	60
60-69	35	70
70-79	40	80
80-89	45	90
90-99	50	100

Tableau n°17 : modificateur à appliquer pour les tests de CT en fonction de la taille de la cible

TAILLE (exemple)	modificateur
Minuscule (ampoule, poignée de porte, grenade,...)	-20
Petite (meurtrière, sac à dos, roue de véhicule, un lapin qui passerait par là,...)	-10
Moyenne (cible d'infanterie, toutes races confondues, ghost, mangouste)	+0
Grande (tout véhicule aérien ou terrestre autre que ghost, mangouste ou scarab)	+10
Impressionnante (générateur de vaisseau spatial, bâtiment, scarab...)	+20

Tableau n°18 : évolution de la résistance et de la charge d'une arme à énergie en fonction de son utilisation

Utilisation	Effet sur la résistance	Effet sur la charge
Aucun utilisation pendant un tour	+1	0
Tir unique	0	-1
Salve	-1	-2
Rafale	-2	-3
Tir de suppression	-3	-4

Tableau n°19 : distances maximales pouvant être parcourues en un tour par un personnages en fonction de son Agilité

AGILITÉ	Distance maximale en vitesse lente	Distance maximale en vitesse moyenne	Distance maximale en vitesse rapide
0-9	0.5	1	2
10-19	1	2	3
20-29	2	4	6
30-39	3	6	9
40-49	4	8	10
50-59	5	10	15
60-69	6	12	18
70-79	7	14	21
80-89	8	16	24
90-99	9	18	27
100	10	20	30

Tableau n°20 : dégâts portés par les différents types d'attaques au corps à corps selon la Force du personnage qui les effectue

FORCE	Attaque éclair / contre-attaque	Attaque standard	Attaque lourde
0-9	2	3	5
10-19	4	6	10
20-29	6	9	15
30-39	8	12	20
40-49	10	15	25
50-59	12	18	30
60-69	14	21	35
70-79	16	24	40
80-89	18	27	45
90-99	20	30	50

Tableau n°21 : limites de poids pouvant être portés par un personnage de joueur en fonction de sa race

Race	Limite de poids porté	Limite de poids soulevé	Limite de poids déplacé
Kig-yars	40kg	80kg	160kg
Unggoys	50kg	100kg	200kg
Humain	50kg	100kg	200kg
Sangheili	70kg	140kg	280kg
Jiralhanae	100kg	200kg	400kg
Lekgolo	200kg	400kg	800kg

Tableau n°22 : conditions et effets des principaux mouvements ascendants et descendants

TERRAIN	Monter	Descendre
Nivelé de 1m-1m50	Nécessite une seule main	Identique à une action de <i>Sauter</i> (test d'Agilité)
Nivelé de 1m50-3m	Utilise vos deux mains et ajoute 1 points de fatigue tous les 2 mètres	Identique à une action de <i>Sauter</i> (test d'Agilité) Peut être descendu en utilisant les deux mains.
Pente légère	divise votre distance de déplacement maximale par 2	Aucun besoin ou conséquence
Pente forte	divise votre distance de déplacement maximale par 3	multiplie votre distance de déplacement maximale par 2
Falaise	Utilise vos deux mains et ajoute 1 points de fatigue tous les 2 mètres	Utilise vos deux mains et ajoute 1 points de fatigue tous les 3 mètres
Echelle	<u>A deux mains</u> : aucune conséquence <u>A une mains</u> : ajoute 1 points de fatigue tous les 2 mètres	<u>A deux mains</u> : permet de glisser le long de l'échelle rapidement ou de descendre normalement. <u>A une main</u> : aucune conséquence
Corde	utilise vos deux mains et ajoute 1 points de fatigue tous les 5 mètres	nécessite une seule main, se fait très rapidement

LICENCES UTILISÉES

« *This... is the way the world ends.* »
— Cortana

Halo : Héros et Hérétiques est un jeu de rôle gratuit développé par la division des rôlistes de *Reclaimers Studios*, un groupe de fans dont le but ultime est le rassemblement de tous les créateurs de la communauté de Halo toutes disciplines confondues. Ce jeu ne peut en aucun cas être copié, modifié ou vendu par qui que ce soit d'autre que *Bungie Studio*, le premier détenteur des droits de la licence Halo. *Reclaimers Studios* n'est en aucune manière relié à *Bungie* et ce jeu a été conçu sans l'accord de ce groupe.

Nous tenons cependant à bien préciser que *Halo : Héros et Hérétiques* est un projet créé par les fans pour les fans et dont nous ne cherchons absolument pas à tirer un quelconque profit lucratif, ni à causer de torts aux détenteurs de la licence Halo. Au contraire, ce travail bénévole s'étirant sur plus de deux ans a pour but de permettre aux gens de découvrir sous un angle différent de celui des jeux vidéos, créant ainsi de nouveaux fans, tandis que les fans actuels peuvent redécouvrir leur univers favori d'une nouvelle manière. Car ce qui a fait le succès de Halo, c'est avant tout son univers si complet, si immersif et si réel (car pour nous, cet univers est bel et bien réel, même s'il se situe dans un avenir lointain). Nous n'avons fait que le mettre à la portée des joueurs sous sa forme la plus pure et la plus simple : celle de l'imagination. Et l'imagination n'a aucune limite.

Quoi qu'il en soit, nous ne prétendons nullement détenir les droits exclusifs sur *Halo : Héros et Hérétiques*. Les premiers propriétaires de ce jeu sont les dirigeants de *Bungie Studio* qui peuvent en disposer selon leurs désirs, ce qui inclut le fait d'interdire tout développement ou publication ainsi que celui d'utiliser ce travail pour créer un jeu de rôle officiel sur Halo pouvant être par la suite commercialisé. En aucune manière nous ne comptons nous opposer aux décisions de *Bungie Studio* en ce qui concerne chacun des aspects de *Halo : Héros et Hérétiques*.

Tant qu'aucune décision n'aura été prise par *Bungie* concernant l'utilisation de ce jeu, *Reclaimers Studios* interdit à toute autre personne ou entité d'effectuer les actions suivantes sans notre consentement :

- modifier le contenu de ce livre de règle et de tout autre document annexe à celui-ci.
- publier ces mêmes documents sur Internet, en librairie ou toute autre plate-forme publique
- traduire ces mêmes documents dans une langue étrangère
- d'utiliser ces mêmes documents pour en tirer un bénéfice sous quelque forme que ce soit (rétribution publicitaire de site Internet ou de blog et système de don Paypal inclus)

Ces interdictions sont établies afin de préserver l'esprit de ce jeu, d'assurer sa gratuité et de ne causer aucun tort aux détenteurs de la licence Halo. *Reclaimers Studios* ne saurait en aucun cas être considéré comme responsable des éventuels non-respects de ces interdictions qui n'engageront alors que les contrevenants concernés.

Afin de créer ce document, nous nous sommes également permis d'utiliser diverses illustrations et dessins pour renforcer l'immersion. Ces œuvres appartiennent à leurs créateurs respectifs et nous espérons sincèrement que ces mêmes créateurs verront dans notre action une marque de respect envers leur grand talent, et non une récupération pirate honteuse. Afin qu'ils ne restent pas anonymes ici, nous vous donnons ci-dessous la liste des créations artistiques utilisées pour chaque page avec entre parenthèse le nom ou le pseudo de leurs créateurs respectifs lorsque nous le connaissons.

- | | |
|--|---|
| p1 : <i>Halo Wallpaper</i> (r7ll) | p.96 : A ODSST (SkirmisherLex23) |
| p2 : <i>Councilor's Decree MKII</i> (AzakaChi RD 17) | p.97 : Chief dodge (Theo Prins) |
| p.3, 32, 40, 58, 83, 101, 109, 151, 195 : artworks pour Halo : CE (Eddie Smith) | p.105, 163, 166, 167, 173, 175, 177, 179, 181, 183, 222 : artworks pour Halo : CE (Shi Kai Wang) |
| p.8, 47, 57, 60 : artworks pour Halo 2 (Eddie Smith) | p.140 : hunter sketch (Tina Leyk) |
| p.16, 216 : Happy Holidays Halo Fans (Alice Duckets) | p.169, 248 : artwork pour Halo : CE (Robert McLees) |
| p.24 : Elite (opticneuralinterface) | p.169 : artwork pour Halo 2 (Shi Kai Wang) |
| p.30 : Vergil (Sludgee) | p.187 : Hunter Lekgolo Study (ElephantDropBomb) |
| p.39 : HALO Hunter (Kamino185) | p.204 : Elite squad (RolfPlus) |
| p.40, 86 : Halo 2 Grunt (anubis1986) | p.205 : Halo jackal (Hodges Art) |
| p.40 : Elite Halo (smilie5768) | p.206 : Halo Twisted Origin Chap 4 (Pinkuh) |
| p.42 : ENSLocation1v02 (Ensemble Studios) | p.211 : recon six two (mir88i) |
| p.51 : artwork pour Halo : CE (Lorraine McLees) | |
| p.56 : image extraite de <i>Midnight in the Heart of Midlothian</i> (ONE) | |
| p.59, 203 : arbiter 01 (Sean McNally) | |
| p.67 : Op Chastity Combat Evac (ukitakumuki) | |
| p.80 : How the Mighty Have Fallen (cheeseboy18193) | |
| p.81 : HALO The Flood (Kamino185) | |
| p.88 : Melissa (Charles Allen Harris) | |
| p.94 : Elite vs Chief (REDHAWK99) | |

SOMMAIRE

PRÉSENTATION DE HALO : HÉROS ET HÉRÉTIQUES (p.2)

PARTIE 1 : Introduction à l'univers de Halo (p.4)

1.1 : L'histoire de l'humanité (p.5)

- 1.1.1. L'odyssée spatiale de la Terre (p.5)
- 1.1.2. Les guerres inter-planétaires (p.5)
- 1.1.3. Découverte du sous-espace (p.6)
- 1.1.4. Les Colonies Intérieures et Extérieures (p.6)
- 1.1.5. Changement d'allégeance (p.7)
- 1.1.6. Les programmes SPARTAN (p.7)
- 1.1.7. Le début de la Grande Guerre (p.8)
- 1.1.8. Un gouvernement militaire (p.8)

1.2 : Structure du CSNU (p.9)

- 1.2.1. Le haut commandement (HIGHCOM) (p.9)
- 1.2.2. Le Service de Renseignement de la Navy (SRN) (p.9)
- 1.2.3. L'armée de terre (UNICOM) (p.10)
- 1.2.4. Les forces spéciales (NAVSPECWEP) (p.11)
- 1.2.5. La logistique de la Navy (NAVLOGCOM) (p.11)
- 1.2.6. Les forces navales (FLEETCOM) (p.12)
- 1.2.7. Autres organisations du CSNU (p.12)
- 1.2.8. Les fréquences de communication (p.12)

1.3 : La technologie du CSNU (p.13)

- 1.3.1. Les ascenseurs spatiaux (p.13)
- 1.3.2. Les moteurs Shaw-Fujikawa et le Sous-Espace (p.14)
- 1.3.3. La cryogénie (p.15)
- 1.3.4. Les Intelligences Artificielles (p.16)
- 1.3.5. Le clonage (p.17)

1.4 : L'histoire de l'Alliance (p.18)

- 1.4.1. La notion de temps au sein de l'Alliance (p.18)
- 1.4.2. Le départ des san'shyuums (p.19)
- 1.4.3. La naissance de l'Alliance (p.19)
- 1.4.4. La soumission des chasseurs (p.20)
- 1.4.5. L'incorporation des races « inférieures » (p.20)
- 1.4.6. La découverte des jiralhanaes et la naissance d'une rivalité (p.21)
- 1.4.7. Le mensonge des humains (p.21)
- 1.4.8. La voie de l'hérésie (p.22)

1.5 : Les peuples alliés (p.23)

- 1.5.1. Les san'shyuums (p.23)
- 1.5.2. Les sangheilis (p.24)
- 1.5.3. Les lekglolos (p.26)
- 1.5.4. Les jiralhanaes (p.28)
- 1.5.5. Les kig-yars (p.29)
- 1.5.6. Les huragoks (p.30)
- 1.5.7. Les yanme'es (p.31)
- 1.5.8. Les ungoys (p.32)

1.6 : La technologie de l'Alliance (p.34)

- 1.6.1. Des découvertes extérieures (p.34)
- 1.6.2. La propulsion des vaisseaux (p.34)
- 1.6.3. La gravité artificielle (p.35)
- 1.6.4. Les Intelligences Artificielles (p.35)
- 1.6.5. Les armes à plasma (p.36)
- 1.6.6. Les boucliers énergétiques (p.36)

1.7 : L'organisation de l'Alliance (p.37)

- 1.7.1. Structure sociale (p.37)
- 1.7.2. Grande Bonté (p.37)
- 1.7.3. Les divisions militaires de l'Alliance (p.39)

1.8 : Les forerunners (p.41)

- 1.8.1. Présentation des forerunners (p.41)

1.9 : Le Parasite (p.43)

- 1.9.1. Présentation du Parasite (p.43)
- 1.9.2. Evolution du Parasite (p.44)

PARTIE 2 : Les règles de jeu (p.45)

2.1 : Introduction au jeu de rôle Halo (p.46)

- 2.1.1. La première de toutes les règles (p.46)
- 2.1.2. Les mises à jour et règles maison (p.46)
- 2.1.3. Note sur le respect de l'histoire originelle de Halo (p.47)
- 2.1.4. Jouer sur table ou sur forum (p.47)

2.2 : Les test (p.48)

- 2.2.1. Les caractéristiques des personnages (p.48)
- 2.2.2. Les tests de caractéristiques (p.49)
- 2.2.3. Les tests de compétences (p.49)
- 2.2.4. Les tests opposés (p.56)
- 2.2.5. Les modificateurs de test (p.57)
- 2.2.6. Les degrés de réussite et d'échec (p.57)

2.3 : Profil et évolution des personnages (p.58)

- 2.3.1. La race, le corps d'armée et le grade (p.58)
- 2.3.2. Les points d'expérience (p.59)
- 2.3.3. L'alignement et les points de rébellion (p.59)
- 2.3.4. Les traits particuliers et talents (p.60)
- 2.3.5. Votre plan de carrière (p.67)
- 2.3.6. Achat des compétences et talents (p.68)

2.4 : Le déroulement des aventures (p.71)

- 2.4.1. Les aventures libres et les missions officielles (p.71)
- 2.4.2. Utilisation des cartes et cinématiques (p.71)
- 2.4.3. Le niveau de difficulté (p.72)
- 2.4.4. Le temps : round et tours de jeu (p.73)
- 2.4.5. Déroulement des combats (p.73)
- 2.4.6. Les catégories d'action (p.74)
- 2.4.7. Les corps à corps (p.74)
- 2.4.8. Les demandes de soutien (p.75)

2.5 : Protections et dégâts (p.76)

- 2.5.1. Les Points de Vie (PV) (p.76)
- 2.5.2. Les Points d'Armure (PA) (p.77)
- 2.5.3. Les classes d'armure (p.78)
- 2.5.4. Les Points de Bouclier (p.79)
- 2.5.5. Les dégâts (p.79)
- 2.5.6. La mort (p.80)
- 2.5.7. Les Points de Destin (p.81)
- 2.5.8. Les Points de Fatigue (p.82)

2.6 : Les règles universelles (p.83)

- 2.6.1. Les règles spéciales universelles (p.83)
- 2.6.2. Les modificateurs universels (p.85)
- 2.6.3. Les astro-largages (p.87)
- 2.6.4. Les Intelligences Artificielles (p.88)
- 2.6.5. Les décors destructibles (p.89)

2.7 : Les actions de jeu (p.90)

- 2.7.1. Gérer vos mains (p.90)
- 2.7.2. Les actions de mouvement (p.90)
- 2.7.3. Les actions d'attaque à distance (p.92)
- 2.7.4. Tirer dans un corps à corps (p.93)
- 2.7.5. Les actions d'attaque au corps à corps (p.93)
- 2.7.6. Les actions diverses (p.95)
- 2.7.7. Les actions prolongées (p.96)
- 2.7.8. Les réactions (p.97)

2.8 : Gestion de l'inventaire (p.99)

- 2.8.1. La notion de poids (p.99)
- 2.8.2. Acquisition de l'équipement (p.100)
- 2.8.3. Comment porter son équipement ? (p.100)
- 2.8.4. L'argent dans *Halo : Héros et Hérétiques* (p.101)

2.9 : Règles des armes (p.102)

- 2.9.1. Les différentes catégories d'arme (p.102)
- 2.9.2. Les différents modes de tir (p.103)
- 2.9.3. La technologie d'armement (p.103)
- 2.9.4. Utiliser des armes ennemies (p.104)
- 2.9.5. Les grenades : lancer, coller, décoller (p.104)

2.10 : Les véhicules (p.105)

- 2.10.1. Les différentes classes de véhicules (p.105)
- 2.10.2. Etat des véhicules et de l'équipage (p.106)
- 2.10.3. Les vitesses de déplacement des véhicules (p.106)
- 2.10.4. Actions de mouvement des véhicules (p.107)
- 2.10.5. Aborder les véhicules (p.108)
- 2.10.6. Quitter un véhicule (p.108)
- 2.10.7. Les colosses et les véhicules (p.109)

2.11 : Les réparations (p.110)

- 2.11.1. Les bases de la réparation (p.110)
- 2.11.2. Réparer les armures et les véhicules (p.111)

PARTIE 3 : L'arsenal (p.112)

3.1 : Les équipements (p.112)

- 3.1.1. Les accessoires de rangement (p.112)
- 3.1.2. Equipements électroniques (p.114)
- 3.1.3. Engins explosifs et accessoires associés (p.118)
- 3.1.4. Equipement de soin (p.121)
- 3.1.5. Equipement divers (p.122)
- 3.1.6. Accessoires de combat (p.124)

3.2 : Armement (p.127)

- 3.2.1. Armes de poing (p.128)
- 3.2.2. Armes standards (p.132)
- 3.2.3. Fusils de précision (p.135)
- 3.2.4. Armes lourdes (p.138)
- 3.2.5. Armes fixes (p.141)
- 3.2.6. Armes de corps à corps (p.142)
- 3.2.7. Armes de jet (p.145)
- 3.2.8. Les munitions du CSNU (p.147)
- 3.2.9. Les munitions de l'Alliance (p.147)
- 3.2.10. Améliorations d'armes (p.148)

3.3 : Armurerie (p.152)

- 3.3.1. Vêtements (p.152)
- 3.3.2. Combinaisons (p.154)
- 3.3.3. Amélioration des armures (p.155)

3.4 : Les véhicules du CSNU (p.158)

3.5 : Les véhicules de l'Alliance (p.164)

PARTIE 4 : Créer votre personnage (p.171)

4.1 : Choisir un plan de carrière (p.172)

- 4.1.1. Jouer un marine (UNICOM) (p.173)
- 4.1.2. Jouer un médecin (NAVLOGCOM/ UNICOM/ SRN) (p.175)
- 4.1.3. Jouer un technicien (NAVLOG/ UNICOM) (p.177)
- 4.1.4. Jouer un membre de la Navy (FLEETCOM) (p.179)
- 4.1.5. Jouer un agent (SRN SECTION 1/ SRN SECTION 3) (p.181)
- 4.1.6. Jouer un sangheili (p.183)
- 4.1.7. Jouer un jiralhanae (p.185)
- 4.1.8. Jouer un lekgolo (p.187)
- 4.1.9. Jouer un kig-yar (p.189)
- 4.1.10. Jouer un unggoy (p.191)
- 4.1.11. Les TCAO (NAVSPECWEP) (p.193)

4.2 : Règles spéciales des races (p.194)

- 4.2.1. Les points de vie de chaque race (p.194)
- 4.2.2. Règles spéciales des humains (p.195)
- 4.2.3. Règles spéciales des sangheilis (p.195)
- 4.2.4. Règles spéciales des lekgolos (p.195)
- 4.2.5. Règles spéciales des kig-yars (p.197)
- 4.2.6. Règles spéciales des unggoy (p.197)
- 4.2.7. Règles spéciales des yanme'es (p.197)
- 4.2.8. Règles spéciales des jiralhanaes (p.197)
- 4.2.9. Règles spéciales des huragoks (p.198)

- 4.2.10. Règles spéciales des san'shyuums (p.198)
- 4.2.11. Règles spéciales des sentinelles forerunners (p.198)
- 4.2.12. Règles spéciales des formes du Parasite (p.199)
- 4.2.13. Règles spéciales des spartans (p.200)

4.3 : Règles spéciales des factions (p.201)

- 4.3.1. Les grades du CSNU (p.201)
- 4.3.2. Les soldes du CSNU (p.202)
- 4.3.3. Rejoindre les rebelles (p.202)
- 4.3.4. Le grade, la race et le commandement au sein de l'Alliance (p.203)
- 4.3.5. La 6^{ème} division de l'Alliance (p.204)
- 4.3.6. Déterminer le chef d'équipe (p.204)
- 4.3.7. Les soldes de l'Alliance (p.205)
- 4.3.8. Rejoindre les hérétiques (p.205)

4.4 : L'identité de votre héros (p.207)

- 4.4.1. Homme ou femme ? (p.207)
- 4.4.2. Le nom de votre héros (p.207)
- 4.4.3. Son histoire et sa personnalité (p.207)
- 4.4.4. Ses valeurs de caractéristiques (p.208)
- 4.4.5. Ses traits particuliers (p.209)

PARTIE 5 : Section du Maître de Jeu (p.213)

5.1 : Les devoirs du Maître de Jeu (p.214)

- 5.1.1. L'omniscient du groupe (p.214)
- 5.1.2. Le juge absolu (p.214)
- 5.1.3. Le guide des âmes égarées (p.215)
- 5.1.4. Le maître des éléments (p.215)
- 5.1.5. Le cinématographe (p.216)
- 5.1.6. Le pacificateur (p.216)
- 5.1.7. Le maître de la difficulté (p.217)

5.2 : Les règles de base des PNJ (p.218)

- 5.2.1. Les PNJ spéciaux (p.218)
- 5.2.2. La Force Mentale des PNJ (p.218)
- 5.2.3. Les caractéristiques à 0 et à 100 (p.218)
- 5.2.4. Le comportement des PNJ (p.219)
- 5.2.5. Les PNJ en patrouille (p.220)

5.3 : Les idées de base pour un scénario (p.221)

5.4 : Les PNJ humains (p.223)

- 5.4.1. Civils et non combattants (p.223)
- 5.4.2. Membre de la rébellion des colonies (p.223)
- 5.4.3. L'UNSC Army (p.224)
- 5.4.4. Le corps des marines (p.226)
- 5.4.5. Les troupes de choc aéroportées orbitales (p.227)

5.5 : Les PNJ sangheilis (p.229)

- 5.5.1. Les habitants de sanghelios (p.229)
- 5.5.2. La 1^{ère} division : les troupes régulières (p.231)
- 5.5.3. La 2^{ème} division : les troupes furtives (p.231)
- 5.5.4. La 3^{ème} division : les éclaireurs (p.231)
- 5.5.5. La 4^{ème} division : les forces de sécurité de la flotte (p.232)
- 5.5.6. La 5^{ème} division : les forces spéciales (p.232)
- 5.5.7. La 6^{ème} division : les troupes des affaires intérieures (p.233)
- 5.5.8. La 7^{ème} division : les troupes d'élite (p.233)
- 5.5.9. Officiers et membres du Grand Conseil (p.234)

5.6 : Les PNJ jiralhanaes (p.235)

- 5.6.1. La 1^{ère} division : les troupes régulières (p.235)
- 5.6.2. La 2^{ème} division : les troupes furtives (p.235)
- 5.6.3. La 3^{ème} division : les éclaireurs (p.236)
- 5.6.4. La 4^{ème} division : les forces de sécurité de la flotte (p.236)
- 5.6.5. La 5^{ème} division : les forces spéciales (p.236)
- 5.6.6. La 6^{ème} division : les troupes des affaires intérieures (p.237)
- 5.6.7. La 7^{ème} division : les troupes d'élite (p.237)
- 5.6.8. Officiers et gardes d'escorte (p.238)

LICENCES UTILISÉES (p.259)

5.7 : Les PNJ lekgolos (p.239)

- 5.7.1. Profils des lekgolos (p.239)

5.8 : Les PNJ kig-yars (p.240)

- 5.8.1. Profils des kig-yars (p.240)

5.9 : Les PNJ unggovs (p.241)

- 5.9.1. Profils des unggovs (p.241)

5.10 : Les PNJ vanme'es (p.242)

- 5.10.1. Profils des vanme'es (p.242)

5.11 : Les PNJ huragoks (p.243)

- 5.11.1. Profils des huragoks (p.243)

5.12 : Les PNJ san'shyuums (p.244)

- 5.12.1. Profils des san'shyuumes (p.244)

5.13 : Les PNJ sentinelles forerunners (p.245)

- 5.13.1. Profils des sentinelles (p.245)

5.14 : Les PNJ du Parasite (p.247)

- 5.14.1. Profils des formes du Parasite (p.247)

5.15 : Les PNJ spartans (p.251)

- 5.15.1. Profils des spartans (p.251)

5.16 : Tableaux récapitulatifs (p.252)

