

HALO : HEROS ET HERETIQUES V3
par Reclaimers Studios, division Halo Evolved

HALO

HÉROS ET HÉRÉTIQUES

ARSENAL



—
Créé par **RECLAIMERS STUDIOS**
Basé sur un jeu de **BUNGIE STUDIOS**
3^{ème} édition
(mai 2012)
—

SOMMAIRE

1 : Equipements (p.1)

- 1.1. Accessoires de rangement (p.1)
- 1.2. Equipement électronique (p.3)
- 1.3. Engins explosifs et accessoires associés (p.8)
- 1.4. Equipements de soin (p.11)
- 1.5. Equipements divers (p.12)
- 1.6. Drogues de combat (p.14)
- 1.7. Accessoires de combat (p.16)

2 : Armement (p.19)

- 2.1. Armes de poing (p.20)
- 2.2. Armes standards (p.24)
- 2.3. Fusils de précision (p.27)
- 2.4. Armes lourdes (p.30)
- 2.5. Armes fixes (p.33)
- 2.6. Armes de corps à corps (p.34)
- 2.7. Armes de jet (p.36)
- 2.8. Les munitions de l'UNSC (p.40)
- 2.9. Les munitions de l'Alliance (p.40)
- 2.10. Amélioration d'armes (p.41)

3 : Armurerie (p.46)

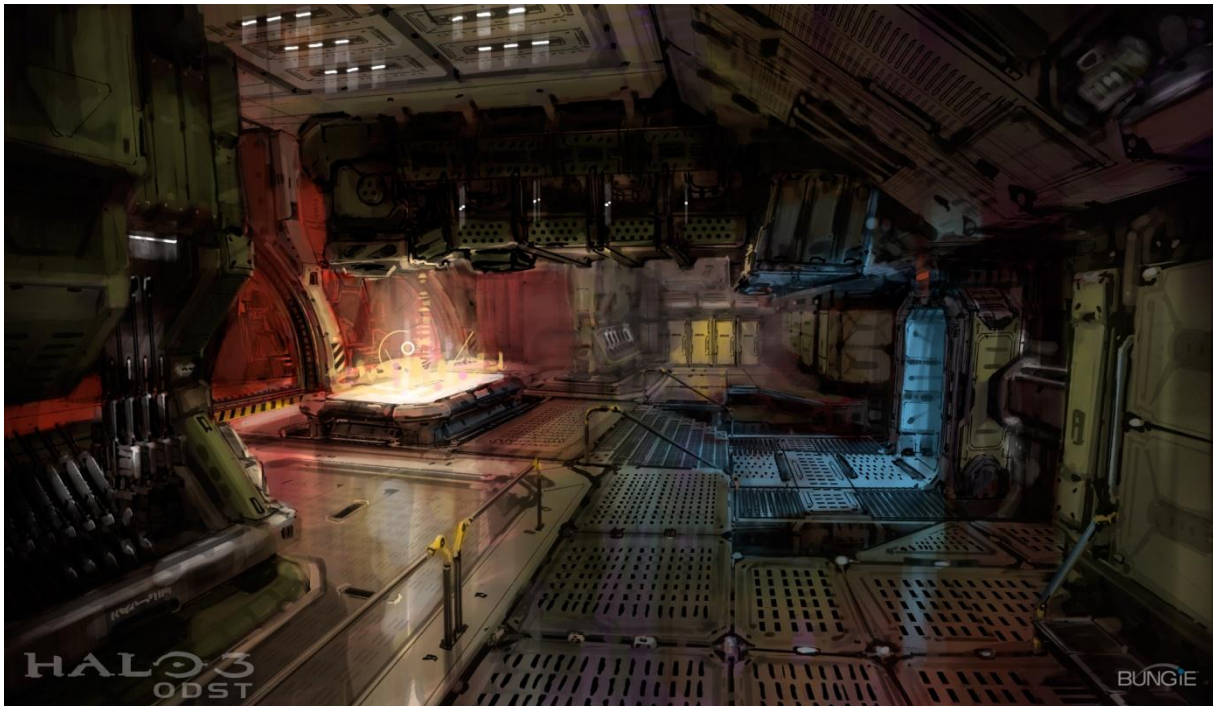
- 3.1. Vêtements (p.46)
- 3.2. Combinaisons (p.48)
- 3.3. Améliorations des armures (p.49)

4 : Les véhicules de l'UNSC (p.52)

5 : Les véhicules de l'Alliance (p.58)

Avant-propos : malgré sa taille, cet arsenal ne couvre pas entièrement tout ce qui a été créé pour l'univers de Halo, la quantité d'éléments à considérer étant tout simplement énorme sans compter que nous avons préféré nous limiter à ceux que les personnages de joueurs risquent de rencontrer le plus souvent sur le terrain (inutile, par exemple, de décrire les 7 modèles d'engins nucléaires existant actuellement). Nous avons également décidé volontairement d'ignorer certains objets considérés comme incohérents et en avons inventé d'autres pour enrichir cet univers ainsi que les aventures auxquelles participeront les joueurs de ce jeu de rôle.

Des extensions de cet arsenal seront éventuellement créées prochainement afin d'ajouter certains éléments jugés importants pour rendre des aventures plus passionnantes, ou pour ajouter de nouvelles armes et équipements introduits par les prochains jeux vidéo Halo, ce qui fait que cet arsenal devrait s'enrichir au fil du temps. Soyez à l'écoute des nouvelles créations de *Reclaimers Studios* pour disposer de ces extensions dès leur sortie.



« 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 poulpe avec. Alors si jamais je vois un seul d'entre vous avec l'une de ces foutues armes aliennes, je la lui fais bouffer pièce par pièce. C'est compris ? »

— discours d'accueil du sergent tirailleur Highway
aux 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.

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.

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 holsters 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 : UNSC, 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 DE JAMBIÈRE : comme son nom l'indique, ce modèle d'accroche magnétique est fait pour être installé sur les jambières d'une armure, remplaçant les holsters archaïques pour simplifier le rangement des armes de petite taille sur soi.

Factions : UNSC, Alliance, hérétiques

Rôle : une accroche de jambière 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 défectueux, le caisson peut être porté en bandoulière sur l'épaule ou à une main au moyen d'une anse. Si cela vient à arriver, le personnage qui le porte ne peut ni courir, ni charger et subit un malus de -10 en Agilité. 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 l'UNSC. 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 : UNSC, rebelles

Rôle : un holster permet de ranger n'importe quelle arme à une main de l'UNSC. 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 au total 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 : UNSC, 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 qu'au moyen d'un tour complet.

Type de rangement : complexe

Prix : 200 crédits/ 20 anneaux

Poids : aucun



SACOCHE TACTIQUE : *indispensable pour toujours avoir sous la main les objets les plus essentiels d'un combattant comme des chargeurs ou des grenades, la sacoche tactique standard de l'armée est suffisamment grande et solide pour contenir la plupart des équipements de taille modeste faisant partie de l'équipement d'un soldat.*

Factions : UNSC, rebelles, Alliance, hérétiques

Rôle : une sacoche tactique se porte généralement à la ceinture ou en bretelles sur une armure, et peut contenir jusqu'à 8kg de matériel du moment qu'il s'agit d'objets suffisamment petits. Le poids transporté dans les sacs est considéré comme du poids porté pour le personnage ainsi équipé.

Type de rangement : simple

Poids : aucun

Prix : 200 crédits/ 20 anneaux

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 : UNSC, rebelles, Alliance, hérétiques

Rôle : le paquetage militaire se porte à la main (considéré comme une charge soulevée) ou sur l'épaule (charge portée). Il peut contenir jusqu'à 77kg de matériel. Le personnage qui le porte ne peut ni courir, ni charger et subit un malus de -10 en Agilité. 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

Poids : aucun

Prix : 500 crédits

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

Accessibilité : libre accès

Poids : 1kg

BIONIQUE : *Les aléas de la guerre font que certains soldats peuvent être amputés lors d'un combat ou par décision d'un médecin pour stopper la propagation d'une infection particulièrement virulente. Afin que l'individu puisse continuer de remplir son devoir avec à peu près la même efficacité que lorsqu'il était encore entier, l'humanité et les races covenantes ont chacun de leur côté mis au point des technologies de bioniques servant à remplacer les membres perdus au combat.*

Factions : UNSC, rebelles, Alliance et hérétiques

Rôle : un bionique a pour but de remplacer un membre ou une partie de membre qui, pour une raison ou pour une autre, a été amputée au personnage. Il existe en tout quatre modèles de bioniques : **basse qualité, qualité moyenne, bonne qualité, et semi-organique.** Un bionique semi-organique est comme un membre neuf, ne montrant aucune pièce mécanique apparente, et c'est donc un choix très prisé chez les combattants souhaitant garder un aspect « normal », mais il coûte toujours relativement cher. Les autres types de bioniques sont des assemblages mécaniques dont la qualité (et donc le prix) varie selon le modèle.

Règles spéciales : un personnage ne peut pas subir d'hémorragie sur un membre entièrement bionique, à moins que celui-ci soit semi-organique. Un bionique de basse qualité donne un malus de -5 pour toutes les actions qui nécessitent son emploi. Un modèle de qualité moyenne ne donne aucun malus mais aucun avantage non plus. Un modèle de bonne qualité donne un bonus de +5 à toutes les actions qui nécessitent son emploi. Par contre, tous les modèles de bioniques peuvent être désactivés par des impulsions électromagnétiques, et sont alors inutilisables jusqu'à ce que leurs composants électriques internes soient changés.

Prix et poids : les bioniques peuvent grandement varier en prix et en poids selon le type de membre ou d'organe qu'ils remplacent, aussi est-il très difficile de couvrir tous les cas possibles. Une main bionique de qualité moyenne coûterait 1000 crédits (100 anneaux) pour 3 kg tandis qu'un bras complet vaudrait près de 5000 crédits (500 anneaux) pour 15 kg, par exemple. Pour un bionique de basse qualité, divisez le prix par 2, pour ceux de bonne qualité multipliez par 2, et pour les semi-organiques multipliez par 3, le poids reste le même.

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 objets 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 (20 PB)**, **renforcé (30 PB)** et **ultra (50 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.*

Factions : UNSC, rebelles, Alliance, hérétiques

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 : *Cette technologie covenante intégrée à certains modèles d'armures particuliers 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 optique : les camouflages *primitifs* et les camouflages *avancés*. La 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 lente, par trois s'il se déplace à vitesse moyenne, et par quatre 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, etc.), mais le phénomène prédateur ne s'applique pas : votre camouflage ne se désactive pas si vous avez les pieds dans l'eau. Par contre 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 cet équipement 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 chargées 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 perçoit pas les mouvements trop lents, ce qui le rend inutile contre les ennemis immobiles ou trop éloignés comme les tireurs embusqués.*

Factions : UNSC, 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

COMMUNICATEUR : *Toutes les armures de chaque faction sont équipées d'un système d'émetteur-récepteur radio courte portée servant à communiquer sur le champs de bataille pour coordonner les actions au sein d'un même groupe de combat, ainsi que pour recevoir les ordres provenant du Quartier Général ou des officiers de terrain. C'est un outil indispensable pour tout soldat et doit donc être traité avec soin.*

Factions : UNSC, rebelles, Alliance, hérétiques

Rôle : un communicateur est composé d'un récepteur capable d'intercepter toute transmission radio passant dans la zone où se trouve l'utilisateur du moment que celui-ci le règle sur la bonne fréquence, ainsi que d'un émetteur possédant une portée de 5 kilomètre en terrain dégagé et 1 kilomètre en terrain dense (zone urbaine ou forêt dense). Cependant certaines perturbations électromagnétiques peuvent réduire l'efficacité du communicateur. Chaque communicateur est équipé d'un système de cryptage-décryptage simple pour écouter et transmettre des communications cryptées.

Prix : 500 crédits/ 50 anneaux

Poids : 1kg

GANTELET DE COMBAT : *la technologie de gantelet de défense utilisée habituellement par les kig-yars fut adaptée pour les keg-yarns afin de leur offrir un système de protection efficace et facile à produire sans toutefois les encombrer dans leurs déplacements. Portés généralement par paire, ces gantelets nécessitent un entraînement spécifique pour être utilisés correctement afin de parer les tirs ou attaques adverses, rendant les combattants keg-yarns encore plus dangereux qu'ils ne le sont déjà.*

Factions : Alliance, hérétiques

Rôle : Il existe trois modèles différents de gantelets de combat donnant chacun un nombre précis de Points de Bouclier à son porteur qui peut les utiliser pour effectuer des actions de parade contre les attaques à distance ou au corps à corps. Ces trois catégories sont **régulier (20 PB)**, **renforcé (30 PB)** et **ultra (50 PB)**. Des gantelets de combat se portent sur les avant-bras et laisse les deux mains du porteur totalement libres. 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 : les munitions solides ne causant pas de dégâts explosifs ne causent jamais aucun dégât contre un gantelet de combat et se contentent de rebondir dessus.

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 : 1kg

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 (20 PB)**, **renforcé (30 PB)** et **ultra (50 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 : les munitions solides n'étant pas explosives ne causent jamais aucun dégât contre un gantelet de défense mais, comme la protection qu'il offre n'étant pas parfaite, 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, selon l'avis du MJ.

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 miniaturisée 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 : UNSC, rebelles, Alliance, hérétiques

Rôle : tout personnage 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 : UNSC, 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

JUMELLES : *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 : UNSC, 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 43) 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 : *bien que les communicateurs permettent aux généraux de coordonner l'ensemble de leurs troupes à tout moment, les soldats présents sur le terrain peuvent très rarement contacter leur haut commandement avec ces appareils limités. Afin de garder le contact avec leurs supérieurs hiérarchiques et les autres sections militaires chargés de les aider, chaque groupe de soldats se doit donc de posséder un moyen de communication longue distance sous la forme d'une radio.*

Factions : UNSC, rebelles, Alliance, hérétiques

Effet : Une radio longue portée permet de rester en liaison avec les forces alliées lointaines ou même se trouvant en orbite afin de demander 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. De plus, sachez que vous ne pourrez pas communiquer directement avec les unités se trouvant de l'autre côté d'une planète ou de tout autre astre important car pour cela il vous faut un relais.

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 leur liberté 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 : UNSC, 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 : UNSC, 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 précis. 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 : UNSC, 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 alliés 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 jusqu'à dix kilomètres lorsqu'il se trouve à la surface d'une planète. Quand il est dans l'espace ou sur une station spatiale, le signal du transmetteur porte sur une aire d'effet équivalente à celle d'un système solaire. 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 : UNSC, 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

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 : UNSC, 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 de l'UNSC 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 : UNSC, rebelles

Dégâts : 150pts de dégât *Explosifs* 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.*

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 *Explosifs* 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

CHARGE E.M.P. : *La technologie des EMP (Electro-Magnetic Pulse) 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 E.M.P. pouvant être portée par n'importe quel soldat pour causer de sérieux dégâts technologiques à l'ennemi.*

Factions : UNSC, 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 EMP 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 abri, il est nécessaire de disposer d'un de ces appareils de commande infrarouge extrêmement utiles pour tendre des pièges à l'ennemi.*

Factions : UNSC, 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.

Excepté 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 : UNSC, 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 allié.

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 de l'UNSC transportent un ou deux exemplaires de ces explosifs afin de pouvoir réserver de jolis surprises aux chars ennemis qu'ils viennent à rencontrer.*

Factions : UNSC, rebelles

Dégâts : 150pts de dégât *Explosifs* 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*

Prix : 300 crédits

Poids : 1kg

MINE ANTI-PERSONNELLE ANTLION : *Lorsqu'il s'agit d'empêcher les troupes ennemies de traverser une zone, les forces de l'UNSC 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 : UNSC, rebelles

Dégâts : 75pts de dégât *Tranchants* et *Perforants* 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*

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 : UNSC, 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 : UNSC, 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

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 : UNSC, rebelles, Alliance, hérétiques

Rôle : Un container stérile permet de transporter jusqu'à 10kg 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 : UNSC, rebelles, Alliance, hérétiques

Rôle : Chaque kit de stérilisation permet de désinfecter jusqu'à 10 blessures et ainsi d'éviter l'infection d'une plaie ou de faire disparaître une infection, 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 : UNSC, rebelles, Alliance, hérétiques

Effet : L'utilisation d'une poche de transfusion redonne tous ses Points de Vie au personnage soigné, quelles que soient les blessures reçues, mais sans faire disparaître les *handicaps* ou *hémorragies* acquis par ces blessures. 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 : UNSC, 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

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 troussees d'urgence afin de parer à toute éventualité.*

Factions : UNSC, rebelles, Alliance, hérétiques

Effet : Une trousse de secours permet d'effectuer jusqu'à dix soins d'urgence. Chaque utilisation d'une trousse de soin permet de faire disparaître un seul *handicap* subi par le personnage soigné ou de faire disparaître toutes ses *hémorragies*. 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 de Médecine qui subit un malus de -15 si vous êtes en plein combat. Si le test est raté mais sans degrés d'échec, les effets du soin ne durent pas plus de trente minutes ou dès que le patient fait trop d'efforts. Dès que vous obtenez un degré d'échec, le soin n'a absolument aucun effet.

Prix : 500 crédits/ 50 anneaux

Poids : 1kg

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 décor dans lequel il se trouve, à condition bien sûr que le motif de camouflage choisi pour la cape corresponde à ce même décor...*

Factions : UNSC, 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 décor 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 : UNSC, 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 : UNSC, 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

KIT DE REPARATION : *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 : UNSC, rebelles, Alliance, hérétiques

Rôle : un kit de réparation permet de réparer les objets complexes et facilite la restauration des armures et objets simples, qu'ils soient alliés ou ennemis. Ces outils peuvent également servir à apporter 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

PINCE DE SAISIE : *La première fonction d'un combattant lekgolo est d'anéantir ses cibles, quelle que soit leur nature, et pour cela ils n'ont généralement besoin que de leur force brute et de leur redoutable canon d'assaut. Cependant la plupart des vétérans de guerre lekgolo apprécient de bénéficier d'une liberté d'action plus importante en se faisant implanter une énorme pince mécanique sur le bras tenant leur bouclier. Bien que ne permettant pas la plupart des manœuvres trop délicates, cette pince offre à son utilisateur des possibilités d'interaction avec son environnement beaucoup très diverses, comme par exemple jeter un cylindre de réserve plasmatique sur la tête de l'ennemi ou saisir ce dernier pour lui broyer les os.*

Faction : Alliance et hérétiques

Effet : cet équipement permet au personnage d'effectuer une action de *Saisir* lors d'un corps à corps. Il peut également être utilisé pour bien d'autres choses laissées à l'imagination du joueur.

Disponibilité : exclusive au lekgolo

Poids : 200kg

Prix : non applicable (débloqué au cours du plan de carrière)

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 : UNSC, 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 totale d'oxygène, un masque respiratoire permet de palier à tous ces dangers.*

Factions : UNSC, 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 nommée cyalume 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 : UNSC, 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 matériau suffisamment opaque.

Prix : 300 crédits/ 30 anneaux pour un lot de trois tubes

Poids : aucun

1.6. Drogues de combat

La première faction à introduire les drogues de combat durant la Grande Guerre fut l'Alliance covenante, cherchant à améliorer les compétences de ces soldats contre les forces terrestres de l'UNSC qui défendaient avec force leurs diverses colonies. Face à la terrible efficacité de ces substances, le Conseil de Sécurité de la Terre demanda à la section 3 de l'ONI, en collaboration avec le corps médical de l'UNSC, de mettre en place l'élaboration de drogues similaires qui pourraient être utilisées par les forces spéciales pour augmenter leur efficacité sur le terrain. Toute une série de drogues de combat furent donc créées d'un côté comme de l'autre de la ligne de front, fournies dans des injecteurs pouvant être utilisés rapidement au cœur d'un combat, mais le point commun de ces produits est qu'ils comportent des risques d'effets secondaires encore assez méconnus dans le cas d'utilisations répétées.

Toutes les drogues de combat sont livrées en doses règlementaires dans des seringues d'injection rapide pour faciliter au maximum leur emploi. Un personnage peut s'injecter une drogue pendant un combat au moyen d'une action diverse, mais doit sacrifier son action d'attaque ou son action de mouvement pour cela car l'injection et ses effets immédiats perturbent la concentration du personnage pendant quelques instants. Chaque drogue possède un effet principal qui est obtenu à chaque utilisation, mais aussi plusieurs effets secondaires qui peuvent apparaître en cas d'utilisation trop fréquente et surtout lorsqu'il y a combinaison de plusieurs drogues différentes.

Si un personnage utilise plus de deux drogues de combat identiques dans la même journée, ou au moins deux drogues de combat différentes dans la même journée, il doit immédiatement effectuer un test d'Endurance. Une réussite sur ce test signifie que le personnage ne subit aucun effet secondaire, mais en cas d'échec, l'effet secondaire gagné par le personnage dépend du nombre de degrés d'échec obtenus ainsi que de la dernière drogue de combat utilisée. Les effets secondaires d'une drogue de combat sont donc numérotés pour indiquer le nombre de degrés d'échec correspondant pour chacun d'entre eux (notez que vous subissez juste l'effet pour le nombre de degrés d'échec indiqué, pas les effets des nombres inférieurs). Si un personnage doit effectuer plus d'un test d'Endurance à cause de l'usage de drogues de combat au cours de la même journée, il subit à chaque fois un malus cumulatif de -10 en Endurance (sur son troisième test dans la même journée, par exemple, il aura un malus de -20).

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.

Effet principal : Annule les effets des handicaps légers, traite les handicaps lourds comme des handicaps légers, et permet de relancer les tests d'Endurance ratés.

Effets secondaires :

0-1 : Nausée : le personnage vomit immédiatement son dernier repas et commence à se sentir faible. Il est considéré comme *fatigué* quel que soit le nombre de points de fatigue qu'il possède. Cet effet persiste 1D3 heures.

2 : tachycardie : le perso a brusquement des palpitations, des bouffées de chaleur et se sent fiévreux tandis que son esprit se trouble peu à peu. Il doit immédiatement s'arrêter pour faire descendre son rythme cardiaque en restant immobile pendant trois rounds successifs en temps détaillé ou deux minutes complètes en temps narratif. S'il se déplace malgré cela, il gagne 10 points de fatigue par déplacement en vitesse lente, 20 points en vitesse moyenne et 30 points en vitesse rapide. S'il dépasse son seuil pour être *épuisé*, il s'évanouit instantanément.

3 : Douleur musculaire : une partie du corps du personnage réagit mal à l'injection. Cette partie du corps est définie aléatoirement en utilisant le tableau de répartition des dégâts, et subit immédiatement un *handicap léger*. Si cette zone était déjà sujette à un *handicap léger*, celui-ci se transforme en *handicap lourd*. Et si cette zone était déjà sujette à un *handicap lourd*, le personnage tombe dans le coma sous l'effet de la douleur. Cet effet persiste 1D3 heures.

4+ : Rage : le personnage est pris d'une soif de sang quasi incontrôlable. Il engage immédiatement au corps à corps la personne la plus proche de lui, même si c'est un allié ou une personne qui lui est chère, mais peut effectuer un test de Force Mental au début de chaque round. En cas de réussite, tous ses tests de CC subissent un malus de -20 pour la durée du round. Cet effet persiste 1D6 tours.

PSY-UP : Cette substance booste les capacités de réflexion du personnage en facilitant la transmission synaptique du système nerveux. Son utilisation permet non seulement de réfléchir et de réagir plus vite, mais aussi d'accéder plus facilement à sa mémoire consciente et inconsciente.

Effet principal : l'usage d'un psy-up permet de relancer les tests d'Intelligence et d'Initiative ratés pendant une durée totale d'une heure. Le MJ est également obligé de lui rappeler toute information qu'il pourrait avoir emmagasiné à un moment de sa vie à l'exception des souvenirs qu'il aurait lui-même verrouillé inconsciemment ou qui ont été rendu inaccessibles par une perte de mémoire (cela ne permet donc pas de guérir de l'amnésie).

Effets secondaires :

0-1 : Souvenirs troublants : le personnage a soudain accès à des souvenirs qu'il avait volontairement ou involontairement oublié. Il n'est pas nécessaire de préciser la nature de ces souvenirs, mais dans certaines circonstances comme par exemple un historique de personnage particulier ou bien si le personnage possède le Défaut *Amnésique*, le joueur peut choisir quels souvenirs remontent à la surface. Pendant qu'il explore ce fragment de son passé, le personnage a une période d'absence et ne peut strictement rien faire pendant un round en temps détaillé ou cinq seconde en temps narratif.

2 : Perte de mémoire : le personnage oublie une part plus ou moins importante de ses souvenirs, au choix du MJ. Il peut s'agir de choses très diverses comme l'année de son entrée à l'académie, le nom de sa première petite-amie ou le numéro du canal sur lequel il a réglé ses charges explosives. Les autres personnages ne sont pas censés savoir qu'il a oublié cela et même lui n'en a pas conscience jusqu'à ce qu'il ait besoin de chercher cette information précise, aussi le MJ doit s'entretenir en privé avec le joueur pour lui dire quel est le détail il a ainsi oublié. Cet effet peut être plus ou moins permanent selon l'importance de ce détail.

3 : Souvenirs faux : le personnage s'invente inconsciemment un souvenir auquel il croit aveuglément alors que cela ne s'est jamais passé, ou altère un souvenir déjà existant pour en faire une fausse vérité. Il peut croire, par exemple, qu'il a été premier de sa promotion à l'école militaire au lieu d'être onzième, ou alors qu'il a participé à une bataille particulière sur une planète où n'a jamais mis les pieds, ou encore qu'il a eu une aventure amoureuse avec sa supérieure hiérarchique alors qu'en vérité elle le déteste. Les autres personnages ne sont pas censés savoir quelle est la nature de ce faux souvenir, aussi le MJ doit s'entretenir en privé avec le joueur pour lui expliquer en quoi ce souvenir consiste. Cet effet peut être plus ou moins permanent jusqu'à ce que le personnage réalise son erreur.

4+ : Suppression intracrânienne : le cortex du personnage enfle légèrement mais suffisamment pour se retrouver compressé à l'intérieur de son crâne. Sous l'effet de la douleur, le personnage tombe dans le coma jusqu'à ce qu'il soit opéré. Une opération de fortune peut être tentée par un allié et consiste à lui percer un trou dans le crâne, mais elle doit être accomplie avec du matériel stérilisé et dans un endroit suffisamment propre.

Poids : aucun

Prix : 100 crédits/ 10 anneaux

SENSOJET : Cette drogue agit directement sur les centres nerveux chargés de la perception sensorielle, augmentant considérablement les facultés de détection de l'utilisateur pour une durée limitée.

Effet principal : l'usage d'un sensojet permet de relancer tous les tests de Perception pendant une durée d'une heure.

Effets secondaires :

0-1 : Hallucinations : le personnage voit des choses qui ne sont pas réellement là et qui peuvent l'amener à réagir bizarrement. La nature de ces hallucinations est déterminée par le MJ et le joueur doit immédiatement faire un test de Force Mentale avec un malus de -20 pour réaliser qu'il s'agit d'hallucinations, et en cas d'échec il accomplit une action choisie par le MJ en fonction de la nature de l'hallucination. Pendant un combat, le personnage peut faire un test de FM par round jusqu'à ce qu'il réussisse. Cet effet persiste trois rounds en temps détaillé, ou vingt secondes en temps narratif.

2 : Irritation cutanée : le personnage est soudain pris de violentes démangeaisons et a du mal à se retenir de griffer certains endroits de sa peau. Il doit immédiatement effectuer un test de Force Mentale et, en cas d'échec, il se gratte énergiquement en mettant de côté toute autre chose qu'il pourrait avoir à faire. En situation de combat il dispose d'un bonus de +20 pour ce test vu qu'il a quand même envie de protéger sa vie, mais il doit également le répéter à chaque round. S'il est au corps à corps, il n'a pas à effectuer ce test mais il subit un malus automatique de -10 en CC. Cet effet persiste 1D6 rounds en temps détaillé ou cinq minutes en temps narratif.

3. Hypersensibilité sensorielle : l'effet du jet est beaucoup plus fort que prévu et l'un des cinq sens du personnage, au choix du MJ, est si affûté que le moindre signal nerveux en devient douloureux. Cela peut provoquer des effets très divers choisis par le MJ en fonction du sens affecté et de la situation.

4+ : Cécité temporaire : le personnage perd totalement la vue pendant 1D3 heures.

Poids : aucun

Prix : 100 crédits/ 10 anneaux

NEUROKIL : Probablement la substance la plus utilisée comme drogue de combat parmi les troupes de l'Alliance, le neurokil inhibe les émotions de l'utilisateur pour lui permettre de garder les idées claires même dans les situations les plus apocalyptiques. Conçue d'abord pour les combattant unggoy en injectant ce produit directement dans leur réserve de méthane liquide pour un effet permanent, les résultats catastrophiques des tests obligèrent l'Alliance à revoir la portée de l'utilisation du neurokil pour réduire considérablement les doses d'injection.

Effet principal : l'usage d'un neurokil immunise le personnage aux effets des émotions telles que la peur, la surprise, la colère ou la tristesse.

Effets secondaires :

0-1 : Migraine : le personnage subit un terrible mal de tête et a du mal à réfléchir efficacement. Le personnage reçoit un malus de -10 en Intelligence et en Initiative. Cet effet persiste 1D6 heures.

2 : Perte de l'équilibre : le personnage a soudain l'impression de se retrouver sur un bateau pris en pleine tempête et a donc du mal à tenir sur ses pieds. Il doit faire un test d'Agilité pour réussir à ne pas s'étaler par terre. Pendant un combat, le personnage peut faire un test d'Agilité par round. Cet effet persiste trois rounds en temps détaillé, ou vingt secondes en temps narratif.

3 : Besoin irrésistible : le personnage est soudain sous l'emprise d'une envie qu'il doit satisfaire à tout prix et le plus rapidement possible s'il ne parvient pas à réussir un test de Force Mentale. Il peut s'agir de vouloir manger un aliment particulier, aller au petit coin ou arracher une mèche de cheveux de sa coéquipière. Cette envie est choisie librement par le MJ et peut donc amener le personnage à accomplir des actions très variées en fonction de la nature de ce désir. Si le personnage est au combat, il doit effectuer un test de FM à chaque round pour résister à l'envie. Cet effet persiste 1D6 rounds en temps détaillé ou cinq minutes en temps narratif.

4+ : Invincibilité : le personnage croit que rien ne peut le tuer et ne ressent donc nullement le besoin de se protéger. Il ne peut effectuer aucune réaction pendant 1D6 rounds en temps détaillé ou cinq minutes en temps narratif. Durant le même temps, il ne peut pas non plus effectuer de *manœuvre d'évitement* et ne peut pas se mettre à couvert. S'il n'est pas en situation de combat mais que des ennemis sont en vue, il les attaquera immédiatement en pensant pouvoir tous les exterminer sans problème.

SLENOÏDS : Conçu pour améliorer de façon spectaculaire les capacités de combat des soldats, la substance de type slénoïd dilate les vaisseaux sanguins, facilite la contraction musculaire et permet au cœur de battre plus vite. Cela permet à l'utilisateur de dépasser ses limites habituelles pour être plus fort et plus rapide.

Effet principal : l'utilisation d'un slénoïd donne à l'utilisateur un bonus de +20 en Force et en CC, et il est considéré comme ayant un bonus de +20 en Agilité pour déterminer ses distances maximales de déplacement par tour.

Effets secondaires :

0-1 : crampes : un ou plusieurs muscles du personnage deviennent momentanément tétanisés, ce qui peut gravement le handicaper dans ces actions et lui causer d'importantes douleurs s'il se force trop. Le MJ choisit quel membre du personnage est sujet à des crampes, et toutes les actions effectuées avec ce membre subissent un malus de -10 pendant 1D10 x 10 minutes. De plus, certaines actions trop violentes accomplies avec ce membre peuvent infliger des points de dégâts selon l'appréciation du MJ.

2 : Convulsions : le corps du personnage est animé de mouvements involontaires et plus ou moins violents qui l'empêchent d'agir correctement. Le personnage doit effectuer un test de Force Mentale avant chaque action physique qu'il souhaite entreprendre. En cas d'échec, il ne peut pas accomplir cette action et peut même provoquer des événements particuliers déterminés par le MJ en fonction de la nature de l'action. Cet effet persiste 2D10 minutes.

3 : hémorragie interne : un ou plusieurs organes du personnage se mettent à saigner à l'intérieur même de son corps sous l'effet de la pression sanguine extrême. Cette blessure invisible fait perdre 1D10 points de vie au torse du personnage pour chaque effort trop violent qu'il fait et les poches de transfusion sanguine sont sans effet pour le soigner tant qu'il n'a pas été opéré correctement. Etant donné que pour soigner une hémorragie interne, il est nécessaire d'accéder à l'intérieur du corps du personnage, inutile de préciser qu'elle doit se faire dans des conditions de propreté exemplaires.

4+ : Fibrillation : l'un des muscles du personnage voit ses fibres musculaires commencer à se contracter de façon anarchique et involontaire, lui causant des dommages graves qui rendent ce muscle inutilisable jusqu'à ce qu'il soit opéré. En termes de règles, l'un des membres du personnage choisi au hasard par le MJ subit immédiatement un *handicap lourd*, mais sans subir de points de dégâts.

1.7. 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. Excepté la grenade-bouclier et le brouilleur, ils 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.

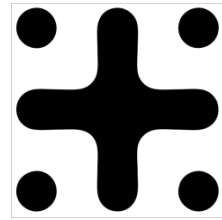
RÉGÉNÉRATEUR DE BOUCLIER : *Cet appareil surprenant est capable de rassembler l'énergie ambiante et de la canaliser vers les différents appareils utilisant la technologie de bouclier énergétique. Bien qu'il ne puisse fonctionner que pendant un temps limité, son utilisation permet de renforcer grandement 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



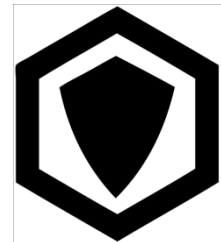
GRENADE-BOUCLIER : *Seul équipement humain ayant été imité par l'Alliance, cet accessoire de combat est cependant l'un des plus utiles. Même si cela ne dure pas éternellement, la sphère de protection créée par cette grenade est capable de stopper une quantité non négligeable de dégâts avant de disparaître.*

Effet : la grenade possède des accroches magnétiques et mécaniques pour se fixer sur la surface où elle est posée ou jetée par l'utilisateur. Une fois activée, elle crée un bouclier énergétique sphérique d'un rayon de 3 mètres considéré comme un bouclier énergétique d'une valeur de 100 points de bouclier, 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) ou jusqu'à ce que le nombre de points de bouclier tombe à zéro. Cet objet est à usage unique et ne peut pas être réparé.

Prix : 1000 crédits/ 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



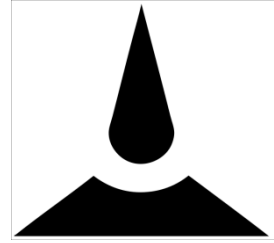
ASCENSEUR GRAVITATIONNEL PORTABLE : *Parfois il devient nécessaire de franchir un obstacle particulièrement imposant ou de surprendre l'adversaire par une attaque aérienne improvisée. Cet équipement est capable de propulser à peu près n'importe quel objet de taille commune sur une très longue distance.*

Effet : L'objet possède 50pts d'armure et doit être posé à terre pour fonctionner. Le joueur qui le pose doit préciser dans quelle 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 désactivé ou détruit, mais il peut être ré-utilisé autant de fois que voulu.

Prix : 100 anneaux

Poids : 3kg

Accessibilité : libre accès



BROUILLEUR : *Afin de progresser sans être détecté par les senseurs et appareils de détection ennemis, il est préférable d'avoir sur soi 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, scanners et senseurs 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 : 1000 crédits /100 anneaux

Poids : 3kg

Accessibilité : libre accès



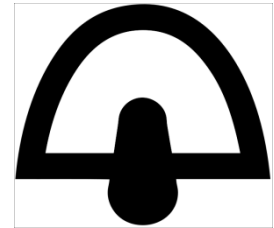
ÉCRAN DE PROTECTION : *Moins efficace que la sphère de protection mais capable de fonctionner indéfiniment, l'écran de protection est un bon choix pour les troupes souhaitant établir une position défensive contre un ennemi ne possédant pas d'armes lourdes.*

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



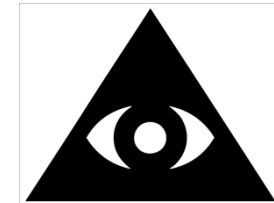
MODULE DE CAMOUFLAGE TEMPORAIRE : *Certains membres des forces spéciales apprécient le fait d'avoir la possibilité de se rendre temporairement invisibles aux yeux de leurs ennemis, dans l'éventualité où cela s'avèrerait nécessaire. Ce petit module de camouflage issu d'une technologie forerunner est l'atout 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



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 représentants 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 quelle race excepté 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 épées 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.



2.1. Armes de poing

PISTOLET M6 : La famille des M6 est le standard des armes de service pour les soldats de l'UNSC. 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 : UNSC, 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 *Balistiques*

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 *Balistiques*

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 *Balistiques* et *Perforants*

Portée effective : 30 mètres

Poids : 3kg

Prix : 400 crédits

Règles spéciales : aucune

MODÈLE M6C/ SOCOM : ce modèle est conçu 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 *Balistiques* et *Perforants*

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 négligeables tout en restant à une distance respectable de l'ennemi.

Dégâts : 20pts de dégâts *Balistiques* et *Perforants*

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 *Balistiques*

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 *Balistique*

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 *Balistiques* et *Perforants*

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 *Balistiques* et *Perforants*

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 *Balistiques* et *Perforants*

Portée effective : 150 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 : UNSC, 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 de l'UNSC 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 *Balistiques*

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 *Balistiques*

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 précises 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 *Energétiques*

Technologie : arme à énergie

Résistance : 5

Charge : 20

Poids : 3kg

Prix : 20 anneaux

Accessibilité : libre accès



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 20pts de dégât *Energétiques*.

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, 70pts pour 4 tirs. Au-delà de 4 tirs, le MJ décide des dégâts appliqués. Tous ces dégâts sont *Tranchants*.

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, 30pts pour 2 tirs, 60pts pour 3 tirs Au-delà de 3 tirs, le MJ décide des dégâts appliqués. Tous ces dégâts sont *Tranchants*.

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 *Balistiques* et *Tranchants*

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: La forme arrondie du fusil à plasma en fait une arme contondante très efficace pour le corps à corps et bon nombre de crânes ont été fracassés par des sangheilis en colère au moyen de cette arme. Elle peut être utilisée comme arme de corps à corps et cause alors des dégâts *Contondants*.



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 assauts 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 *Energétiques*

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 *Energétiques*

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 termes 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 *Balistiques*

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*



2.2. Armes standards

FUSIL D'ASSAUT MA5 : *Produit en masse dans d'innombrables industries d'armement à travers l'empire humain, le fusil standard 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 de l'UNSC 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 : UNSC, rebelles
Catégorie : fusil 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 *Balistiques*
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 *Balistiques*
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 de l'UNSC 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 *Balistiques*
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 de l'UNSC.*

Factions : UNSC, rebelles
Catégorie : fusil 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 *Balistiques*
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 considéré 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 : UNSC, rebelles

Catégorie : fusil 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 37 et 38), 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 : UNSC

Catégorie : fusil 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 de l'UNSC se sont entraînés avec et savent en tirer le meilleur sur le champ de bataille.*

Dégâts : 20pts de dégâts *Balistiques*

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 censé 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 *Balistiques*

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 *Balistiques* et *Perforants*

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 : fusil à deux mains

Technologie : arme à énergie

Mode de tir : tir unique

Charge : 25

Résistance : 7

Dégâts : 15pts de dégâts *Energétiques*

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 : fusil 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 *Energétiques*

Portée effective : 150 mètres

Poids : 8kg

Prix : 150 anneaux

Accessibilité : libre accès

Règles spéciales : *Headshot*, possède de base une lunette de visée KF2. Peut causer des dégâts radioactifs à la cible au choix du MJ.



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 : fusil à deux mains
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 de dégâts *Explosifs* 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 : UNSC, 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 *Balistiques*
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 l'ONI 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 son pot-de-vin bien placé, cette arme s'est vite retrouvée entre les mains des rebelles et d'autres groupuscules aux objectifs douteux.

Factions : UNSC, rebelles
Catégorie : fusil de précision à deux mains
Technologie : arme à énergie
Mode de tir : tir unique
Résistance : 1
Charge : 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 de l'UNSC ont rapidement appris à le craindre.*

Factions : UNSC, 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 *Balistiques* et *Perforants*

Portée effective : 1500 mètres

Poids : 12kg

Prix : 3000 crédits

Règles spéciales : *Headshot*, possède de base une lunette de visée KF2.



FUSIL SNIPER ANTICHAR 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 de l'UNSC 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 : UNSC

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 *Explosifs* contre les véhicules ; contre l'infanterie, cette arme tue instantanément toute cible touchée, excepté les lekgolos avec leur bouclier de combat levé.

Portée effective : 7500 mètres

Poids : 20kg

Prix : 7 000 crédits

Règles spéciales : 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 pistolets 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. Tous ces dégâts sont de type *Tranchants*.
Portée effective : 500 mètres
Poids : 8kg
Prix : 150 anneaux
Accessibilité : réservé aux kig-yars et keg-yarns
Règles spéciales : *Arme needler, Headshot*, 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 Energétiques
Portée effective : 1500 mètres
Poids : 12kg
Prix : 300 anneaux
Accessibilité : réservé aux kig-yars et keg-yarns
Règles spéciales : *Headshot*, 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. Tous ces dégâts sont *Explosifs*.
Portée effective : 500 mètres
Poids : 8kg
Prix : 500 anneaux
Accessibilité : réservé aux kig-yars et keg-yarns
Règles spéciales : *Arme needler, Headshot*, 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 de l'UNSC, 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 : UNSC, 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 *Explosifs* en direct, 35pts de dégâts en indirect. A ne pas utiliser contre des cibles trop proches.
Poids : 15kg
Règle spéciale de base : *Aire d'effet*, possède de base une lunette grossissante de type KF2



MODÈLE M41 : *il s'agit du modèle principal de lance-missile utilisé par les troupes de l'UNSC. 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 de l'UNSC est une arme assez déroutante qui possède un impact psychologique terrible. Voir ses ennemis gesticuler en tous sens dans des cris d'agonie terrible avant d'être transformés en tas de chairs 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 : UNSC, rebelles
Catégorie : arme lourde à deux mains
Technologie : arme à énergie
Mode de tir : tir automatique
Résistance : 5
Charge : 50
Dégâts : 30pts de dégâts *Incendiaires*
Portée effective : 15 mètres. Il est impossible de toucher des cibles au-delà de cette distance.
Poids : 40kg
Prix : 3000 crédits
Règles spéciales : Les flammes persistent sur la cible pendant autant de tours que l'utilisateur a réussis de tirs lors d'une même rafale.



LASER SPARTAN : Probablement l'arme antichar portable la plus puissante qui existe, que ce soit dans l'arsenal humain ou celui de l'Alliance, le Laser Spartan 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 de l'UNSC.

Factions : UNSC
Catégorie : arme lourde à deux mains
Technologie : arme à énergie
Mode de tir : tir unique
Résistance : 1
Charge : 5
Dégâts : 300pts de dégâts *Explosifs et Energétiques*
Portée effective : 700 mètres
Poids : 19kg
Prix : 7000 crédits
Règles spéciales : peut traverser certains décors pour toucher des cibles dissimulées derrière ; les dégâts peuvent alors diminuer au choix du MJ



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 *Explosifs et Energétiques* en direct, 30pts de dégâts en indirect. A ne pas utiliser contre des cibles trop proches.
Portée effective : 300 m
Poids : 15kg
Prix : 300 anneaux
Accessibilité : libre accès
Règle spéciale de base : *Aire d'effet*, possède de base une lunette grossissante KF2



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 suffisant 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 *Energétiques et Incendiaires*
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 : Les flammes persistent sur la cible pendant autant de tours que l'utilisateur a réussis 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 deux 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 quel 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 dés. Les caractéristiques de chaque tir sont précisées ci-dessous :

Tir concentré :

Mode de tir : tir unique
Dégâts : 80pts de dégât *Explosifs* et *Energétiques* en direct, 35pts en indirect
Portée effective : 100 mètres
Règles spéciales : *Arme à aire d'Effet*. Fait automatiquement surchauffer l'arme.

Tir continu :

Mode de tir : tir automatique
Dégâts : 20pts de dégât *Energétiques* par tir
Portée effective : 50 mètres
Règles spéciales : une rafale avec cette arme compte comme trois tirs

LANCEUR DE PLASMA AUTOGUIDÉ 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 *Explosifs* et *Energétiques* en direct, 25pts en indirect.
Portée effective : 100 mètres, 150 mètres pour les cibles verrouillées.
Poids : 15kg
Prix : 450 anneaux

Règles spéciales : *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 38), mais il peut néanmoins être décollé de la même façon que ces dernières (voir livre de règle, page 134).

2.5. Armes fixes

TOURELLE AUTOMITRAILLEUSE 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 : UNSC, 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 *Balistiques*
Portée effective : 200 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 : UNSC
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 *Explosifs* en direct, 20pts en indirect
Portée effective : 300 mètres, 800 mètres pour les tirs verrouillés
Poids : 75kg
Prix : 4500 crédits



Règles spéciales : *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 *Energétiques*
Portée effective : 150 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 *Explosifs* et *Energétiques* 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*

2.6. Armes de corps à corps

COUTEAU MILITAIRE STANDARD : Presque tous les soldats de l'UNSC savent qu'il est toujours bon d'avoir une lame sur soi, 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 : UNSC, rebelles
Catégorie : arme de corps à corps à une main
Dégâts : *Tranchants*
Poids : 1kg
Prix : 200 crédits, fourni avec son fourreau pouvant être accroché à peu près n'importe où sur soi.
Règles spéciales : aucune



ÉPÉE DE COMBAT NEEDLER : 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 reformé à partir du mélange de réserve.

Factions : Alliance, hérétique
Catégorie : arme de corps à corps à une main
Dégâts : *Tranchants*
Poids : 1kg
Prix : 20 anneaux, fourni avec son fourreau pouvant être accroché à peu près n'importe où sur soi.
Accessibilité : réservée aux kig-yars et keg-yarns
Règles spéciales : Si la lame est brisée, une nouvelle est recrée par l'arme mais pour cela il faut attendre un round complet.

LAME DE COMBAT TYPE-1 : 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 : *Tranchants*
Poids : 3kg
Prix : 30 anneaux, fourni avec son fourreau pouvant être accroché à peu près n'importe où sur soi.
Accessibilité : réservé aux sangheilis et jiralhanaes
Règles spéciales : aucune

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.

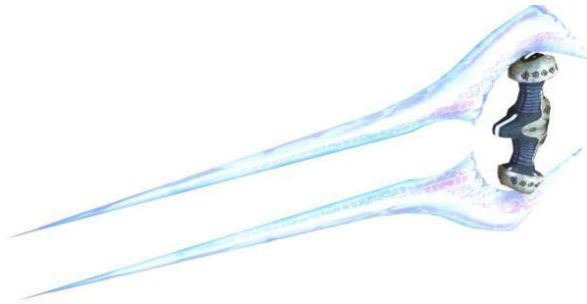
Dégâts : *Tranchants* et *Perforants* même contre les armures lourdes, mais n'autorise pas les attaques lourdes. Les parades ne servent strictement à rien contre cette arme à moins de vouloir se suicider. Tout équipement utilisé pour tenter de stopper la lame de plasma sera détruit automatiquement tant 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 : 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. 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 : Un marteau anti-gravité possède deux côtés pouvant être utilisés pour frapper et qui possèdent des règles différentes : un côté marteau et un côté lame.

Les attaques avec le côté marteau provoquent des dégâts Explosifs à raison de 30pts en direct pour chaque lot de 20pts sur la caractéristique de Force de l'utilisateur (donc 90pts de dégâts si vous possédez une valeur de Force d'au moins 60). Les bonus de Force ne sont jamais comptés. Il n'y a pas de dégâts indirects mais, si l'attaque est 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. Toute race autre qu'un lekgolo souhaitant parer une attaque portée avec le côté marteau doit réussir un test de Force avec un malus adaptée à la race du personnage.

Les attaques avec le côté lame causent des dégâts *Tranchants*. S'il est manié par un guerrier jiralhanae, les dégâts sont également *Perforants*, même contre les armures lourdes.

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 : *Air d'effet* pour les attaques avec le côté marteau. Un personnage équipé de cette arme peut détruire à peu près tout objet de taille moyenne, parfois en insistant un peu.



LAME ENERGETIQUE DE POIGNET TYPE 3 : *Utilisée principalement pour les assassinats et les attaques furtives, cette lame est intégrée à la partie supérieure de l'avant-bras d'une armure chez les guerriers sangheilis qui en ont l'utilité. Elle ressemble beaucoup à l'épée à plasma sangheili dans le sens où sa lame est faite de pure énergie plasmatisée et possède donc une puissance redoutable capable de trancher aussi bien la chair que les armures. Cependant, cette lame est de taille plus réduite pour faciliter son utilisation.*

Faction : Alliance et hérétiques

Catégorie : arme de corps à corps

Dégâts : *Tranchants* et *Perforants* même contre les armures lourdes

Règles spéciales : aucune

Disponibilité : exclusive aux sangheilis, kig-yars et keg-yarns

Poids : 1kg

Prix : 300 anneaux

LANCE D'ESCORTE : *Il serait suicidaire de croire que, du fait qu'il s'agit d'armes de cérémonie, ces lances sont moins dangereuses que les autres armes de corps à corps principalement employées par l'Alliance. En effet, les quelques inconscients qui ont osé affronter les gardes d'escorte pour tenter de tuer les personnalités san'shyuums qu'ils protègent pourraient témoigner de la mortelle efficacité de ces armes... s'ils étaient encore en vie. Leur lame est parcourue par un intense courant énergétique qui améliore grandement leur pouvoir de pénétration lors d'une attaque, et elles offrent une allonge bienvenue qui permet de frapper l'ennemi avant que celui-ci ne puisse porter la première attaque.*

Faction : Garde d'honneur des prophètes

Catégorie : arme de corps à corps

Dégâts : *Tranchants* et *Perforants* même contre les armures lourdes

Règles spéciales : L'utilisateur d'une lance d'escorte frappe toujours en premier lors d'un corps à corps, même si l'adversaire effectue un mouvement de charge. De plus, elle inflige un malus de -10 en CC à l'adversaire afin de représenter la difficulté qu'il y a de s'approcher suffisamment pour porter une attaque contre le porteur d'une lance.

Disponibilité : seuls les membres de la garde d'escorte des prophètes sont autorisés à porter cette arme. Si un personnage issu d'un autre corps d'armée vient à récupérer cette arme d'une manière ou d'une autre, il subit toujours un malus de -20 en CC lorsqu'il combat avec car elle requiert un entraînement particulier pour être maniée correctement, et seuls les gardes d'escorte bénéficient de cet entraînement.

Poids : 14kg

Prix : non applicable (cet objet ne peut être acheté en aucune façon)

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 : UNSC, rebelles

Catégorie : arme de jet à une main

Dégâts : 15pts de dégât *Tranchants*. Si vous obtenez deux degrés de réussite sur votre jet, l'arme cause 5pts de dégâts supplémentaires.

Poids : 1kg pour chaque lot de 3 lames

Prix : 200 crédits, ils sont fournis par lot de 3 dans un même fourreau pouvant être accroché à peu près n'importe où sur soi.

Règles spéciales : *Headshot*. 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 toujours récupérer les dagues de jets après les avoir lancées si elles 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'acier dont la lame est parcourue par un champ énergétique, et qui sont faites pour être lancées sur l'adversaire de façon rapide et efficace. Capables de désactiver un bouclier énergétique instantanément pour frapper directement le corps de la cible, ces dagues sont mortelles même pour les troupes les mieux protégées, cependant leur réserve d'énergie est limitée et non rechargeable.

Factions : Alliance, hérétique

Catégorie : arme de jet à une main

Dégâts : 15pts de dégâts *Tranchants* et *Energétiques*

Poids : 1kg pour chaque lot de 3 lames

Prix : 20 anneaux, ces dagues sont fournies par lot de 3 dans un même fourreau

Accessibilité : réservé aux *kig-yars*, *keg-yarns* et aux *sangheilis*

Règles spéciales : *Headshot*. La première fois (et uniquement la première fois) qu'une dague de jet énergétique touche une cible portant un bouclier énergétique, ce bouclier est immédiatement désactivé et les dégâts sont encaissés normalement par l'armure et la santé du personnage, mais l'arme perd toute son énergie et perd donc également cette règle spéciale. Si vous essayez d'utiliser ces dagues au corps à corps, vous subissez un malus de -10 en Capacité de Combat. Vous pouvez toujours récupérer les dagues de jets après les avoir lancées si elles vous sont encore accessibles.

GRENADES A MAIN DE L'UNSC : 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'UNSC. 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 : UNSC, 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 : UNSC, rebelle

Catégorie : arme de jet à une main

Dégâts : 80pts de dégât *Incendiaires* en direct et 30pts 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 : *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'intérieur 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 : UNSC, 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 : UNSC

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 : UNSC, 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 *Explosifs* et *Energétiques* 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.* 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 directe 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 : 80pts de *Incendiaires* 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 : *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 *Tranchants* 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 : *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

2.8. Les munitions de l'UNSC

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 arme le sont également tant qu'elles ne sont pas modifiées. Ci-dessous vous trouverez la liste des munitions employées par l'UNSC 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 LS7	Laser Spartan	2kg	1000 crédits
Réservoir de défoliant	Lance-flamme	1kg	300 crédits
Balle-grenade de 40mm	Lance-grenade M319	0.5kg	100 crédits

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 plasmatisque, 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 principal est que ce type de munition est adapté pour alimenter n'importe quelle arme à énergie de l'infanterie de l'Alliance (les armes des véhicules et les pièces d'artillerie emploient des modèles beaucoup plus gros). Seulement ce système possède un inconvénient : une fois une cellule plasmatisque 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 plasmatisque 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 arme 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 plasmatisque	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

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 : UNSC, rebelles

Rôle : cette amélioration ne peut être équipée que sur une tourelle automitrailleuse 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 champ 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 allier (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 : UNSC, 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 : UNSC, 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 : UNSC, rebelles, Alliance, hérétiques

Effet : Une arme de poing ou un fusil 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 afin de causer des dégâts *Tranchants*.

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 : UNSC, 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 : UNSC, 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 électromagnétiques 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 : UNSC, 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 tir à dispersion de plasma :

Etant donnée la redoutable force des combattants lekgolos, il fut jugé inutile de les équiper d'une arme de tir à courte portée et c'est pourquoi ils sont équipés des redoutables canons d'assaut destinés à détruire leur cibles à moyenne et longue distance avec une puissance terrifiante. Cependant, les combattants lekgolos ayant survécu à des affrontements contre le Parasite ont vite compris que contre autant d'adversaires aussi dangereux au corps à corps, il est nécessaire de disposer d'un armement adapté pour réduire rapidement leur nombre. C'est pourquoi les ingénieurs huragoks ont mis au point un système d'amélioration de leur canon d'assaut qui permet de les faire tirer en dispersant au maximum leur réserve de plasma incandescent, brûlant leurs adversaires aussi efficacement que du napalm.

Faction : Alliance et hérétiques

Effet : cette amélioration d'arme ne peut être équipée que sur un canon d'assaut lekgolo. Il permet au porteur d'utiliser un troisième mode de tir, nommé le tir dispersé, pouvant être utilisé de la même façon que les deux premiers modes de tir et qui possède les caractéristiques suivantes :

Tir dispersé :

Mode de tir : tir automatique

Dégâts : 30pts de dégâts *Energétiques* et *Incendiaires*

Portée effective : le tir porte jusqu'à 10 mètres

Règles spéciales : *Arme à Aire d'Effet*. Les flammes persistent sur la cible pendant autant de tours que de tirs réussis lors d'une même rafale.

Disponibilité : exclusive au lekgolo

Poids : aucun

Prix : non applicable (débloqué au cours du plan de carrière)

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 : UNSC, 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. (2000 crédits/200 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), mais un ordinateur intégré à l'armure est obligatoire pour faire fonctionner ce mode de vision.

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 : UNSC, rebelles

Effet : L'usage de ces munitions donne à l'arme employée la règle *Aire d'effet* et causent des dégâts *Explosifs* à la place de dégâts *Balistiques*. 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 elles 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 : UNSC, rebelles

Effet : L'usage de ces munitions cause des dégâts *Incendiaires* à la place de dégâts *Balistiques*. Lorsque vous achetez des munitions incendiaires, précisez pour quelle arme elles sont désignées car elles 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 PERFORANTES : *Fabriquées dans un alliage de tungstène, ces munitions sont capables de perforer la plupart des blindages standard des armées de l'UNSC 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 : UNSC, rebelles

Effet : L'usage de ces munitions cause des dégâts *Perforants* à la place de dégâts *Balistiques*. Ces munitions peuvent traverser presque tous les obstacles non blindés sans modifier les dégâts de l'arme. Lorsque vous achetez des munitions perforantes, précisez pour quelle arme elles sont désignées car elles ne pourront être utilisées 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 : UNSC, 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 : UNSC, 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 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.

3.1. 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 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 : UNSC, 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 censés 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 : UNSC, rebelles, Alliance, hérétiques

Rôle : l'apparence d'un uniforme dépend du corps d'armée auquel le personnage appartient et peut varier également en fonction de la planète d'où est originaire son unité. Il porte le nom de son propriétaire et celui de son unité, l'insigne représentant son grade et l'emblème de son corps d'armée.

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 : UNSC, 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 pare-balle standard de l'UNSC 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 : UNSC, rebelles

Effet : un gilet pare-balle se porte par-dessus ou par-dessous les vêtements et apporte 10pts 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 pare-balle peut également être porté par-dessus une combinaison, mais pas par-dessous. Lorsqu'il est porté sous un vêtement, un gilet pare-balle est presque impossible à voir.

Prix : 500 crédits

Poids : 5kg

KEVLAR : *beaucoup plus pratiques que le gilet pare-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 : UNSC, 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 15 points d'armure au torse du porteur, un kevlar moyen en apporte 20, et un kevlar lourd 30. 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 disposent d'électro-aimants capables 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 : UNSC, 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 : UNSC

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

3.2. 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 armure de classe II ou IV permet l'ajout d'une deuxième *combinaison intégrée*, dans le sens où elle sera intégrée à l'armure elle-même. Toutes les factions disposent des quatre types de combinaisons présentées ci-dessous :

COMBINAISON ANTICHOC : *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 antichoc 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 antichoc ne reçoit jamais plus de la moitié des dégâts dus 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.*

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/ 100 anneaux

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/ 300 anneaux

Poids : 1kg

COMBINAISON ANTI-E.M.P. : les troupes de spécialistes emploient énormément de matériel électronique sur le terrain pour augmenter leur efficacité, seulement ces appareils sont extrêmement sensibles aux impulsions électromagnétiques et aux champs de résonance qui ont tendance à faire griller les circuits électriques. C'est pourquoi chaque faction a fait développer 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 électromagnétiques. 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 : 7000 crédits/ 700 anneaux

Poids : 1kg

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 quel 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 équipé 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 équipements pour en connaître les effets. Mais d'autres améliorations sont plus complexes et offrent un avantage particulier que nous précisons ci-dessous.

Armure runique : 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 et d'un bonus de +10 pour ses tests d'Intimidation.

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 précitées. 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.

Kit de réparation 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 antibalistique.

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 43	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 jambe
	Bottes magnétiques	100	—
Toute l'armure	Armure runique	NA	sangheili, jiralhanaes et lekgholos uniquement,
	Batterie de suralimentation	10	—
	Combinaison intégrée	voir page 48	armure classe II ou IV uniquement
	Renforcement antibalistique	300	—
	Revêtement à dispersion d'énergie	400	—

Renforcement antibalistique : 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 subit sont réduits 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 de l'UNSC 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	4 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
	Kit de réparation semi-automatique	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 43	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 48	armure classe II ou IV uniquement
	Exosquelette limité	5000	armure classe II ou IV uniquement
	Renforcement antibalistique	4000	—
	Revêtement à dispersion d'énergie	3000	—



4 LES VÉHICULES DE L'UNSC

« 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 de l'UNSC 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 de l'UNSC 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 de l'UNSC 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 *Balistiques* et *Perforants* 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, l'UNSC 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 *Explosifs* et *Perforants* 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 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 de l'UNSC. 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 de l'UNSC. 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

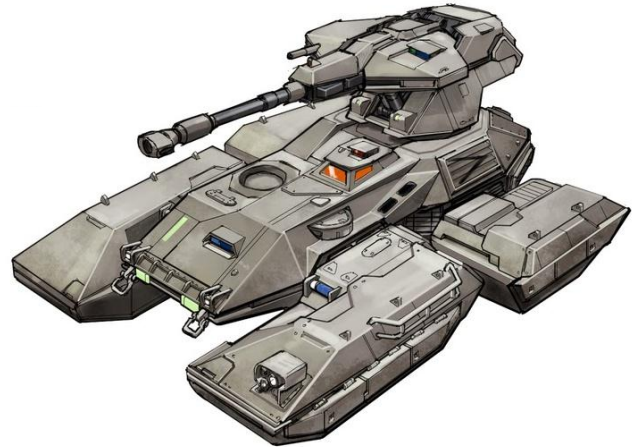
Points de structure : 100pts, Blindé

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 Explosifs en direct, 35pts en indirect.

Portée effective : 300 mètres.

Règles spéciales : Grande aire d'effet

ÉLÉPHANT : Incontestablement le plus gros véhicule terrestre de l'UNSC, 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 par son apparence de forteresse mobile pouvant accueillir un grand nombre de soldats et délivrer ainsi une puissance de feu non négligeable.

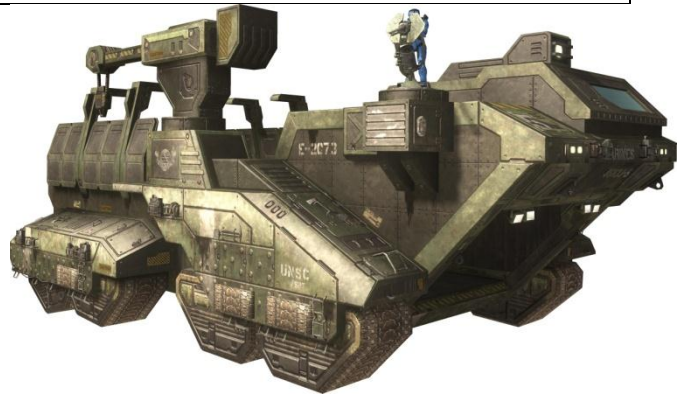
Type de véhicule : Véhicule lourd

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'Éléphant 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 de l'UNSC. 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 *Explosifs* en direct, 20pts en indirect

Portée effective : 300 mètres.

Règles spéciales : *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 doté d'une mitrailleuse lourde, et les ailes du Pélican peuvent accueillir des lance-missiles Anvil-II ASM 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 Eléphant **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 *Balistiques* et *Perforants* par tir

Portée effective : 100 mètres.

Règles spéciales : aucune

Lance-missile Anvil-II ASM :

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 *Explosifs* par missile en direct, 25pts en indirect

Portée effective : 500 mètres.

Règles spéciales : *Grande aire d'effet*

INTERCEPTEUR SKYHAWK : Lorsqu'il s'agit d'imposer une supériorité aérienne totale sur une planète, l'UNSC Air Force 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 dégâts à n'importe quelle force aérienne ennemie. Les Skyhawk sont réputés pour leurs attaques éclairées, 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.

Équipement : 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'Initiative 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 *Tranchants* et *Balistiques*, contre les cibles standards, 75pts contre les boucliers.

Règles spéciales : *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*.

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 *Incendiaires* par tour. Les boucliers énergétiques subissent 80pts par tour.

Règles spéciales : *Grande aire d'effet*.

Missiles scorpions :

Mode de tir : tir unique

Technologie : arme à munitions solides. Usage unique.

Dégâts : 150pts de dégât *Explosifs* en direct, 50pts en indirect

Portée effective : 500 mètres.

Règles spéciales : *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 *Explosifs* en direct, 100pts en indirect.

Portée effective : 500 mètres.

Règles spéciales : *Grande aire d'effet*.

CHASSEUR LOURD LONGSWORD : Cet appareil de combat est aussi bien conçu pour les combats spatiaux qu'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 résistant lui permettant d'encaisser une plus grande quantité de dégâts.

Type de véhicule : Véhicule aérien

Points de structure : 200pts, Blindé

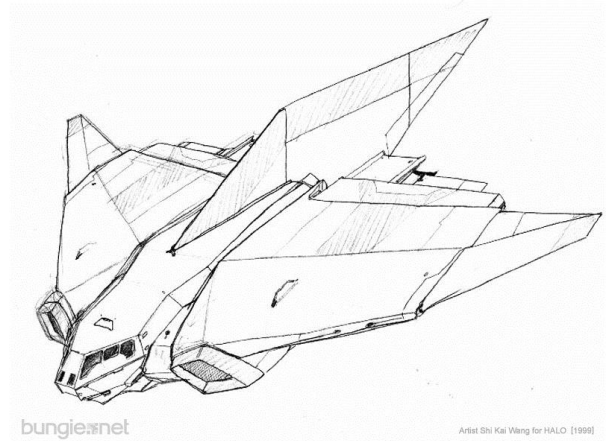
Postes d'équipage : le cockpit renforcé peut accueillir 1 pilote, 1 copilote, et deux passagers. La soute ne possède pas de place assise, mais quand même assez de place pour contenir 10 personnes debout sans problème.

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.



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 *Balistiques Perforants* et *Explosifs* 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 *Balistiques, Perforants* et *Explosifs* 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 : 175pts de dégâts *Explosifs* par mine

Portée de détection : 100 mètres

Règles spéciales : *Antichar*

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 Energétiques 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 si ce n'est pas déjà le cas.

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 Balistiques et Tranchants 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 ennemies 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 *Energétiques* 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 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 ennemies. Son principal avantage par rapport au Spectre est la meilleure protection qu'il offre à ses passagers, ce qui n'est pas négligeable.

Type de véhicule : Véhicule standard

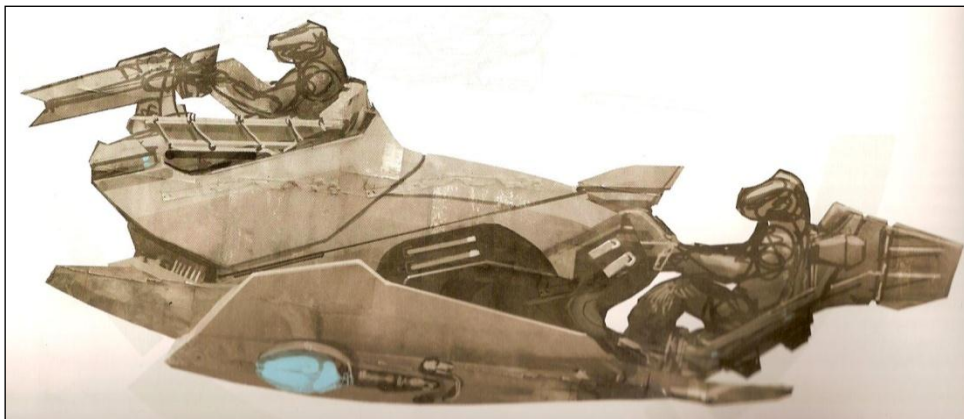
Points de structure : 100pts

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 permet 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.

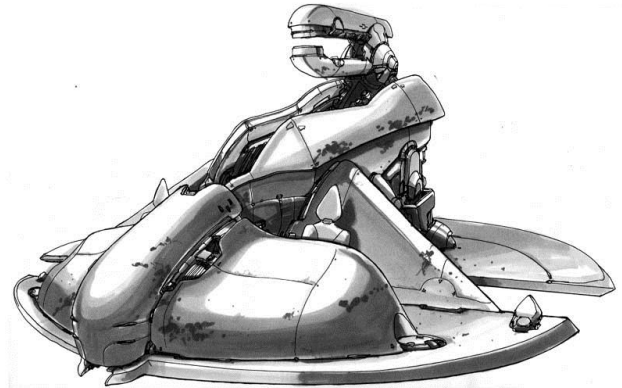
Armement (artilleur) : mitrailleuse lourde à plasma avec un angle de tir de 180°.

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.

Équipement : 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 *Energétiques* et *Explosifs* en direct, 35pts en indirect

Portée effective : 1500 mètres. La trajectoire indirecte permet d'atteindre des cibles hors de vue.

Règles spéciales : *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 *Energétiques* et *Explosifs* en direct, 25pts en indirect

Portée effective : 500 mètres contre les cibles terrestres. Contre les cibles aériennes, la portée est virtuellement illimitée.

Règles spéciales : *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 option, 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

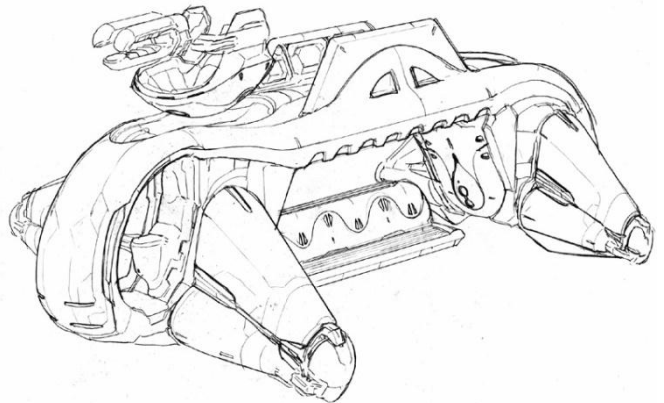
Points de structure : 100pts

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°.

Équipement : 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 *Energétiques* par tir

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 Type 26 : 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

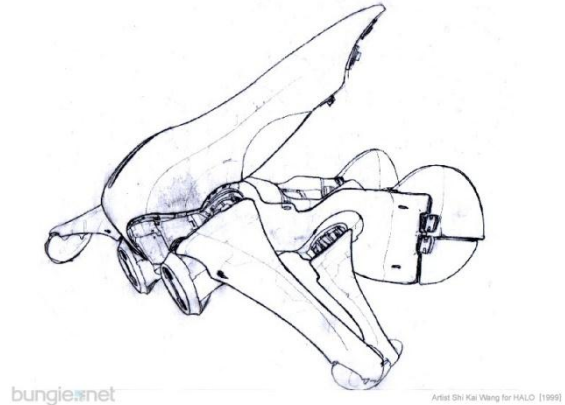
Points de structure : 100pts

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.

Equipement : capteur de mouvement et radio longue portée.

Règles spéciales : *Suralimentation continue*



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 *Energétiques* et *Explosifs* en direct, 20pts en indirect

Portée effective : 300 mètres

Règle spéciale : *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.

BANSHEE Type 27 : La variante 27 du chasseur atmosphérique Banshee a été conçue pour servir d'escorte navale et d'intercepteur léger pour les combats hors-atmosphère. Son cockpit est donc pressurisé pour protéger son pilote des dangers de l'espace, tandis que ses armes bénéficient d'assistance de visées et de canons plus long afin d'augmenter leur portée. Il possède également un petit moteur à répulsion lui permettant d'effectuer de courts mais précis sauts dans le sous-espace, la distance maximum de ces sauts étant limitée à celle d'un système solaire.

Le profil du banshee type 27 est identique à celui du type 26 à la différence qu'il peut évoluer dans l'espace, effectuer de courts sauts sub-spatiaux à l'intérieur d'un même système solaire et que ses armes possèdent une portée effective plus importante : 500 mètres pour ses mitrailleuses à plasma, et 1500 mètres pour ses torpilles à plasma.

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 ou atmosphériques. 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 *Energétiques* et *Explosifs* en direct, 25pts 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 *Incendiaires* par tour.

Règles spéciales : *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 *Energétiques* et *Explosifs* en direct, 75pts en indirect

Portée effective : 500 mètres

Règle spéciale : *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 tour après chaque rafale pour se recharger.

Technologie : arme à énergie

Dégâts : 30pts de dégât *Energétiques* et *Explosifs* par tir

Portée effective : 200 mètres

Règle spéciale : 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.

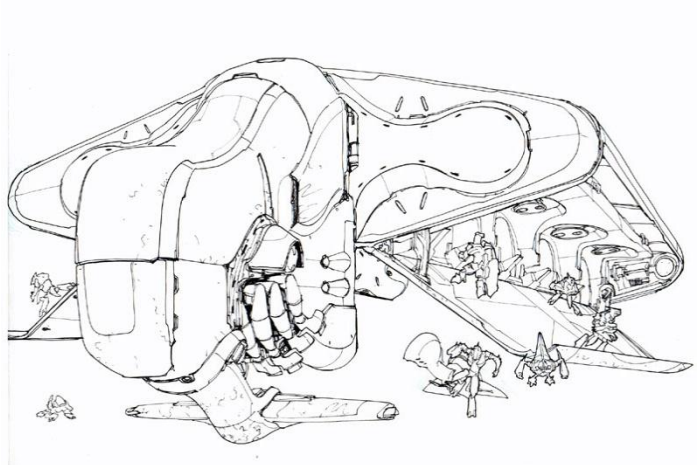
Type de véhicule : Véhicule aérien

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°.

Équipement : radar, radio longue portée.



bungie.net

Artist Robert McLees for HALO [2001]

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.

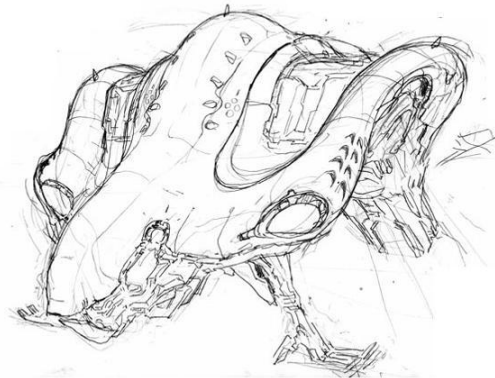
Type de véhicule : Véhicule aérien

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.

Équipement : radar, radio longue portée, ascenseur gravitationnel.



bungie.net

Artist Shi Kai Wang for HALO 2 [2002]

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 ultralourd. Contrôlé par un binôme de Iekgolos dont les corps sont intimement liés à la machine, 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.*

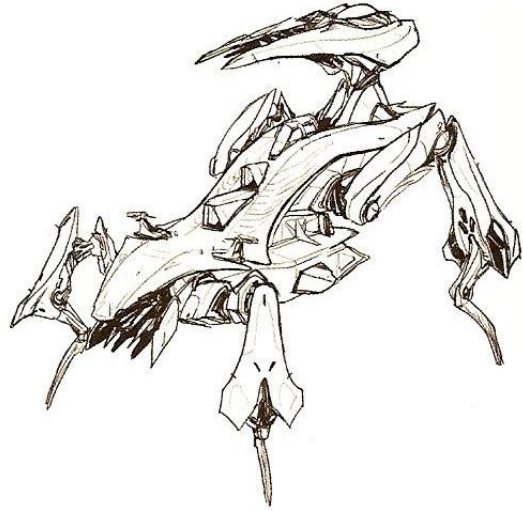
Type de véhicule : Véhicule lourd

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 plates-formes des côtés disposent de mitrailleuses lourdes à plasma.

Equipement : 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 plates-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 plates-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 : 250pts de dégâts *Energétiques* et *Explosifs* par tir contre tout type de cible, avec ou sans bouclier

Portée effective : 500 mètres

Règle spéciale : 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 deux tours après chaque salve pour se recharger.

Technologie : arme à énergie

Dégâts : 30pts de dégât *Energétiques* et *Explosifs*

Portée effective : 500 mètres

Règle spéciale : aucune

ANNEXE : TABLEAUX DE SYNTHÈSE

ARMES DE POING

<i>Nom</i>	<i>Calibre</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Portée</i>	<i>Munitions ou Charge/ résistance</i>	<i>Règles spéciales</i>
Pistolet M6A	12,7 mm	10pts (B)	30 m	12 balles/ chargeur	Headshot
Pistolet M6B	12,7 mm	10pts (B)	60 m	12 balles/ chargeur	Headshot, lunette KF2
Pistolet M6C	12,7 mm	20pts (BP)	30 m	12 balles/ chargeur	Headshot
Pistolet M6C SOCOM	12,7 mm	15pts (BP)	100 m	12 balles/ chargeur	Headshot, lunette KF2
Pistolet M6D	12,7 mm	20pts (BP)	100 m	12 balles/ chargeur	Headshot, lunette KF2
Pistolet M6E	12,7 mm	10pts (B)	30 m	12 balles/ chargeur	Headshot
Pistolet M6F	12,7 mm	10pts (B)	60 m	12 balles/ chargeur	Headshot, indétectable
Pistolet M6G	12,7 mm	20pts (BP)	30 m	12 balles/ chargeur	Headshot, indétectable
Pistolet M6H	12,7 mm	20pts (BP)	60 m	12 balles/ chargeur	Headshot, lunette KF2
Pistolet M6I	12,7 mm	20pts (BP)	150 m	12 balles/ chargeur	Headshot, lunette KF2, crosse allongée et sélecteur de tir (mode automatique)
Pistolet-mitrailleur M7	5 mm	10pts (B)	30 m	60 balles/ chargeur	Une rafale compte pour 3 tirs
Pistolet-mitrailleur M7S	5 mm	10pts (B)	60 m	47 balles/ chargeur	Lunette KF3, silencieux, une rafale compte pour 3 tirs
Pistolet plasma T25	Cellule plasmatique	10pts (E)	30 m	Charge : 20 Résistance : 5	Tir concentré pour 5pts de charge et surchauffe, 20pts de dégâts contre l'infanterie, immobilise les véhicules 1 round, portée 60m.
Needler T32	Cristaux explosifs légers	Spécial (T)	50 m	30 cristaux/ chargeur	Antipersonnelle, Arme needler, 5pts pour 1 tir réussi, 15pts pour 2tirs, 35pts pour 3 tirs, 70pts pour 4 tirs
Needler T33		Spécial (T)	100 m	20 cristaux/ chargeur	Antipersonnelle, Arme needler, 10pts pour 1 tir réussi, 30pts pour 2tirs, 60pts pour 3 tirs
Spyker T25	12,5 mm	20pts (PT)	60 m	40 piques/ chargeur	Headshot, lame de combat
Fusil plasma T25	Cellule énergétique	15pts (E)	60 m	Charge : 30 Résistance : 6	Peut être utilisée sans malus comme arme de corps à corps causant des dégâts Contondants
Fusil plasma T25-B	Cellule plasmatique	20pts (E)	60 m	Charge : 25 Résistance : 5	Peut être utilisée sans malus comme arme de corps à corps causant des dégâts Contondants
Mauler T52	Calibre 9	100pts (B)	Spécial	5 cartouches/ chargeur	Headshot, Coup puissant, lame de combat, perds 10pts de dégât par mètre de distance avec la cible

FUSILS

<i>Nom</i>	<i>Calibre</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Portée</i>	<i>Munitions ou Charge/ résistance</i>	<i>Règles spéciales</i>
Fusil d'assaut MA5B	7,62 mm	15pts (B)	100 m	60 balles/ chargeur	Torche électrique
Fusil d'assaut MA5C	7,62 mm	15pts (B)	150 m	32 balles/ chargeur	Torche électrique
Fusil d'assaut MA5K	7,62 mm	15pts (B)	60 m	32 balles/ chargeur	Torche électrique
Fusil à pompe M90	Magnum 8	140pts (B)	Spécial	6 cartouches max dans la chambre	Coup puissant, torche électrique, perd 10pts de dégât par mètre de distance avec la cible
Lance-grenade M319	Balle-grenade de 40mm	Voir grenades	50 m	1 balle-grenade dans la chambre	Trois modes de tir : Sécurité, Impact et Commande
Fusil de combat BR-55	9,5 mm	20pts (B)	200 m	36 balles/ chargeur	Headshot, lunette KF2
Fusil de combat X-BR-55	9,5 mm	20pts (B)	150 m	60 balles/ chargeur	Headshot, lunette KF2
Fusil de combat BR-55-HB	9,5 mm	25pts (BP)	150 m	36 balles/ chargeur	Headshot, lunette KF2
Fusil de focalisation T52	Cellule plasmatique	15pts (E)	250 m	Charge : 25 Résistance : 7	Lunette KF2, une rafale compte pour 3 tirs
Carabine à plasma T51	9,5 mm radioactif	20pts (E)	150 m	18 charges/ chargeur	Headshot, lunette KF2, dégâts radioactifs au choix du MJ
Sabre-grenade T25	Balle-grenade calibre 7	40pts (X) / 20pts	100 m	6 balles-grenades/ chargeur	Air d'effet, lame de combat

FUSILS DE PRECISION

Nom	Calibre	Dégâts	Portée	Munitions ou Charge/ résistance	Règles spéciales
Fusil de précision M392 DMR	7,62 mm	25pts (B)	500 m	12 balles/ chargeur	Headshot, lunette KF1
Fusil à Ondes Compressées	Batterie	Spécial	900 m	Charge : 20 Résistance : 1	Headshot, lunette KF3, aucun effet si ne touche pas la tête, ignore les protections, boucliers et certains décors
Fusil sniper S2-AM	14,5 mm	100pts (BP)	1500 m	4 balles/ chargeur	Headshot, lunette KF2
Fusil sniper antichar STANCHION	21 mm	100pts (P)	7500 m	10 balles/ chargeur	Tue instantanément l'infanterie touchée à la tête ou au torse, sauf lekgolo avec bouclier levé ; ampute les membres touchés ; lunette KF3 ; dégâts <i>Explosifs</i> contre les véhicules ; recul monstrueux
Fusil needler T31	Cristaux explosifs médiums	Spécial (T)	500 m	14 cristaux/ chargeur	Headshot, <i>Arme needler</i> , lunette KF1, 15pts pour 1 tir, 40pts pour 2 tirs, 70pts pour 3 tirs ; mort instantanée à 4 tirs réussis sur la même cible.
Fusil sniper à plasma T50	Cellule plasmatique	100pts (E)	1500 m	Charge : 20 Résistance : 1	Headshot, lunette KF2
Fusil needler antichar T30	Cristaux explosifs lourds radioactifs	Spécial (X)	500 m	10 cristaux/ chargeur	Headshot, <i>Arme Needler</i> , lunette KF3, 75pts pour 1 tir, 250pts pour 2 tirs, 400pts pour 3 tirs



ARMES LOURDES

Nom	Calibre	Dégâts	Portée	Munitions ou Charge/ résistance	Règles spéciales
Lance-missile Jackhammer M41	Roquette de 102 mm	100pts (X) / 35pts	400 m	2 roquettes/ cylindre	<i>Air d'effet</i> , lunette KF2
Lance-missile Jackhammer M19	Roquette de 102 mm	100pts (X) / 35pts	400 m	2 roquettes/ cylindre	<i>Air d'effet</i> , lunette KF2, possibilité de verrouiller un véhicule (prend 1 tour) à 800 m max, un tir verrouillé réussit automatiquement mais la cible peut tenter une esquive
Lance-flamme M7057	Réservoir de propane	30pts (I)	15 m	Charge : 50 Résistance : 5	Les flammes persistent sur la cible pendant autant de tours que de tirs réussis lors d'une même rafale
Laser Spartan	Batterie lourde	300pts (XE)	700 m	Charge : 5 Résistance : 1	Peut traverser certains décors pour toucher des cibles dissimulées derrière ; les dégâts peuvent alors diminuer au choix du MJ
Canon à barreaux de combustible T33	Barreaux de combustible de 80mm	80pts (X) / 30pts	300 m	5 barreaux/ chargeur	<i>Aire d'effet</i> , lunette KF2
Canon à dispersion de plasma T33	Cellule plasmatique	30pts (EI)	15 m	Charge : 50 Résistance : 5	Les flammes persistent sur la cible pendant autant de tours que de tirs réussis lors d'une même rafale
Canon d'assaut lekgolo T33	Batterie interne	Spécial	Spécial	Charge : illimité Résistance : 6	Tir concentré : 80pts (XE) / 35pts ; portée 100 m, Aire d'Effet, fait surchauffer l'arme Tir continu : 20pts (E), portée 50 m ; une rafale avec cette arme compte comme trois tirs Tir dispersé (amélioration) : 30pts (EI), portée 10 m ; les flammes persistent sur la cible pendant autant de tours que de tirs réussis lors d'une même rafale
Lanceur de plasma autoguidé T52	Cellule plasmatique	100pts (XE) / 25pts	100 m	Charge : 10 Résistance : 3	<i>Air d'effet</i> , peut verrouiller une cible via une action diverse => augmente la portée à 150m, +20 en CT pour tirer et -10 en A à la cible pour esquiver.

ARMES FIXES

Nom	Calibre	Dégâts	Portée	Munitions ou Charge/ résistance	Règles spéciales
Tourelle automitrailleuse AIE-486H	7,62 mm	30pts (B)	200 m	200 balles/ cylindre	Aucune
Module lance-missile SGM-151	Roquette de 76 mm	40pts (X) / 20pts	300 m	8 roquettes/ cylindre	<i>Aire d'effet</i> ; peut verrouiller un véhicule à 800 m max via une action diverse, auquel cas le tir réussit automatiquement mais la cible peut tenter une manœuvre d'esquive
Mitrailleuse lourde à plasma T52	Cellule plasmatique	20pts (E)	150 m	Charge : 100 Résistance : 10	Il faut 2 cellules plasmatiques pour recharger complètement l'arme
Mortier à plasma T52	Cellule plasmatique	100pts (XE) / 40pts	De 30 à 1500 m	Charge : 20 Résistance : 1	<i>Aire d'effet</i> , il faut 2 cellules plasmatiques pour recharger complètement l'arme

ARMES DE CORPS A CORPS

Nom	Dégâts	Règles spéciales
Couteau de combat / Lame de combat	T	Aucune
Epée de combat needler T1	T	Si la lame est brisée, une nouvelle est recrée par l'arme mais pour cela il faut attendre un round complet.
Epée à plasma T2	TP	Ignore la règle des armures lourdes ; n'autorise pas les attaques lourdes ; ne peut être paré que par une épée à plasma, un marteau anti-gravité ou un bouclier de combat lekgolo. Peut servir à découper les blindages avec assez de temps.
Marteau anti-gravité	Spécial	Côté marteau : 30pts (X) en direct pour chaque lot de 20pts en Force sur le profil de l'utilisateur (ne pas compter les bonus temporaires de Force). Il n'y a pas de dégâts indirects mais, si l'attaque est 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. Toute race autre qu'un lekgolo souhaitant parer une attaque portée avec le côté marteau doit réussir un test de Force avec un malus adaptée à la race du personnage. Côté lame : des dégâts <i>Tranchants</i> . S'il est manié par un guerrier jiralhanae, les dégâts sont également <i>Perforants</i> , même contre les armures lourdes.
Lame énergétique de poignet T3	TP	Ignore la règle des armures lourdes ; n'autorise pas les attaques lourdes ; ne peut être paré que par une épée à plasma, un marteau anti-gravité ou un bouclier de combat lekgolo.
Lance d'escorte	TP	Ignore la règle des armures lourdes ; n'autorise pas les attaques lourdes ; ne peut être paré que par une épée à plasma, un marteau anti-gravité ou un bouclier de combat lekgolo. Peut servir à découper les blindages avec assez de temps. Malus de -20 en CC pour l'utiliser si le personnage n'est pas un garde d'escorte.

ARMES DE JET

Nom	Dégâts	Règles spéciales
Dague de jet	15pts (T)	<i>Headshot</i> , aucun dégât contre les boucliers énergétiques actifs, -10 en CC pour les utiliser au corps à corps
Grenade à fragmentation M9	60pts (X) / 20pts	<i>Air d'effet</i>
Grenade incendiaire M8 (humains)	80pts (I) / 30pts	<i>Air d'effet</i> , enflamme une zone de 2 m de diamètre
Grenade à plasma T1	60pts (XE) / 20pts	<i>Air d'effet</i> , adhère aux véhicules, soldats et dispositifs de défense ennemis en cas de touche directe
Grenade incendiaire T3 (covenants)	80pts (I) / 35pts	<i>Air d'effet</i> , enflamme une zone de 2 m de diamètre
Grenade à fragmentation T2	60pts (T) / 20pts	<i>Air d'effet</i> , se fixe sur la première surface qu'elle rencontre après activation

FIN DE TRANSMISSION
