



HÉROS & HÉRÉTIQUES

EXTENTION 1 : GUERRE TOTALE



Créé par **RECLAIMERS STUDIOS**

Basé sur un jeu de

BUNGIE

Valable pour le livre de règle 4^{ème} édition
(juillet 2013)

SOMMAIRE

IMPORTANT : ce sommaire a été conçu avec des signets de liaison pour permettre des interactions directes avec les différents chapitres concernés et ainsi faciliter la navigation. Si vous visualisez ce document en version informatique (pdf), cliquez sur le titre du chapitre qui vous intéresse et vous serez transporté directement à la page où il se trouve.

PRÉSENTATION DE HALO : HÉROS ET HÉRÉTIQUES (p.1)

PARTIE I : Compléments encyclopédiques (p.3)

I.1 : Introduction au jeu de rôle Halo (p.4)

I.2. LES TESTS (p.6)

- I.2.1. *Les caractéristiques des personnages* (p.6)
- I.2.2. *Les tests de caractéristique* (p.7)
- I.2.3. *Les modificateurs* (p.7)

I.2.4. *Les tests opposés* (p.8)

I.2.5. *Les Compétences et tests de compétences* (p.8)

I.2.6. *Compétences de base et avancées* (p.8)

PARTIE II : Les règles de jeu (p.3)

I.1 : Introduction au jeu de rôle Halo (p.4)

I.2. LES TESTS (p.6)

- I.2.1. *Les caractéristiques des personnages* (p.6)
- I.2.2. *Les tests de caractéristique* (p.7)
- I.2.3. *Les modificateurs* (p.7)

I.2.4. *Les tests opposés* (p.8)

I.2.5. *Les Compétences et tests de compétences* (p.8)

I.2.6. *Compétences de base et avancées* (p.8)

PARTIE III : CRÉER SON PERSONNAGE (p.45)

II.1. CHOISIR UNE RACE (p.46)

- II.1.1. *Incarner un humain* (p.47)
- II.1.2. *Incarner un sangheili* (p.48)
- II.1.3. *Incarner un jiralhanae* (p.49)

PARTIE IV : L'ARSENAL (p.96)

III.1. LES EQUIPEMENTS (p.97)

- III.1.1. *Accessoires de rangement* (p.97)
- III.1.2. *Equipements électroniques* (p.98)
- III.1.3. *Engins explosifs et accessoires associés* (p.101)
- III.1.4. *Equipement de soin* (p.103)

III.1.5. *Equipements divers* (p.104)

III.1.6. *Drogues de combat* (p.106)

III.1.7. *Accessoires de combat* (p.108)

PARTIE V : LE LIVRE DU MAÎTRE DE JEU (p.161)

IV.1. LES DEVOIRS DU MAÎTRE DE JEU (p.162)

- IV.1.1. *L'omniscient du jeu* (p.162)
- IV.1.2. *Le juge absolu* (p.162)
- IV.1.3. *Le guide des âmes égarées* (p.163)
- IV.1.4. *Le maître des éléments* (p.163)
- IV.1.5. *Le cinématographe* (p.164)
- IV.1.6. *Le pacificateur* (p.164)
- IV.1.7. *Le maître de la difficulté* (p.165)

Le mot de Reclaimers Studios sur le futur de Halo : Héros & Hérétiques (p.191)

ANNEXE : fiche de personnage

PRÉSENTATION DE HALO : HÉROS ET HÉRÉTIQUES

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

(Anonyme)

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

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

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

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

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

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

Bien entendu, il peut être facile de simplement raconter chacun à son tour les actions qu'effectue son personnage comme sur les forums de Role Play qui abondent sur le net, mais tout devient rapidement très flou et assez brouillon, laissant de côté le réalisme et donc l'intérêt du jeu. C'est pourquoi *Halo : Héros et Hérétiques* comporte un grand nombre de règles qui permettent de déterminer l'issue d'un combat, la réalisation d'une action ou la simple réussite d'un tir par exemple, afin de vous immerger directement dans l'action et vous la faire ressentir comme si vous y étiez. Car dans la réalité, tout ne se passe pas toujours comme vous l'espérez (pour plus de détails sur ce sujet, nous vous conseillons vivement de consulter la [loi de Murphy](#) et [ses 200 déclinaisons au domaine militaire](#), qui peuvent d'ailleurs être d'excellents conseils de survie en terrain hostile ainsi que des sources d'inspiration pour des scénarios d'aventure).

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

Le contenu de ce livre de règles

Le livre que vous lisez actuellement contient des éléments supplémentaires permettant d'augmenter la qualité d'expérience durant vos parties de jeu sur Halo : Héros et Hérétiques. Le livre de règle principal de ce jeu est donc nécessaire pour comprendre le contenu des cinq chapitres suivants :

Partie 1 : compléments encyclopédiques : plusieurs éléments de l'univers de Halo que nous introduisons dans ce supplément n'ont pas encore été décrits dans notre encyclopédie Halo Evolved ou dans le Guide de la Vie civile qui en est le premier supplément. Plutôt que de créer une nouvelle annexe à l'encyclopédie, nous avons décidé d'intégrer ces éléments dans ce premier chapitre en introduction avant de passer aux règles elles-mêmes.

Partie 2 : règles supplémentaires et erratas : cette partie contient toutes les nouvelles règles de jeu que nous ajoutons à celles du livre principal de *Halo : Héros et Hérétiques* pour vous offrir de nouvelles possibilités et principalement celle de faire évoluer le conflit humano-covenant de la manière que vous souhaitez. C'est également là que nous ajoutons quelques erratas qui corrigent des erreurs du livre de règles principales afin de mettre en cohérence certaines règles avec l'univers que nous avons décrit.

Partie 3 : Suppléments de personnages : cette partie contient quelques nouvelles qualités, défauts et talents que vous pourrez ajouter à vos personnages, ainsi que la nouvelle classe avancée des spartans-IV qui n'est accessible que pour les meilleurs personnages de l'UNSC.

Partie 4 : Arsenal étendu : ici nous avons ajouté plusieurs armes, véhicules et équipements qui enrichissent l'univers et vous ajoutent de nouvelles options de jeu durant vos parties.

Partie 5 : PNJ supplémentaires : c'est dans cette dernière partie que se trouvent les profils de jeu pour les PNJ des factions supplémentaires décrites dans le Guide de la Vie civile ainsi des terribles sentinelles prométhéennes.

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

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

- Ce livre de règles
- Au moins trois personnes disponibles
- Une table tranquille ou un système de chat vocal adapté et un système de jeu de rôle en ligne (comme par exemple l'excellent site [Roll20](#) à l'utilisation gratuite)
- Une idée de base pour une aventure
- Quelques dés à dix ou vingt faces (disponible dans les boutiques spécialisées)
- Des feuilles de papier et de quoi écrire dessus
- Trois ou quatre heures de loisir

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



PARTIE I COMPLÉMENTS ENCYCLOPEDIQUES

« *Les humains s'adaptent trop vite. Leur technologie évolue à une telle vitesse que, si nous les laissons faire, ils pourraient égaler la puissance de notre armada en quelques dizaines de kyelds à peine. Nous devons donc les exterminer le plus vite possible avec la bénédiction des dieux.* »

(grand prophète du Regret)

Beaucoup d'éléments que nous allons introduire au travers de ce premier supplément à *Halo : Héros et Hérétiques* sont des éléments que nous n'avons jamais décrit ni dans le livre de règle ni dans l'encyclopédie de Halo Evolved, principalement parce que nous avons priorisé la description de tout ce qui existe au début de la guerre humano-covenante en laissant le reste pour plus tard. Cette première partie a donc pour but de compléter l'encyclopédie de Halo Evolved en présentant une série de choses qui, en fonction de la manière dont évolue la situation stratégique au travers de vos aventures, pourront éventuellement apparaître au cour de la guerre.

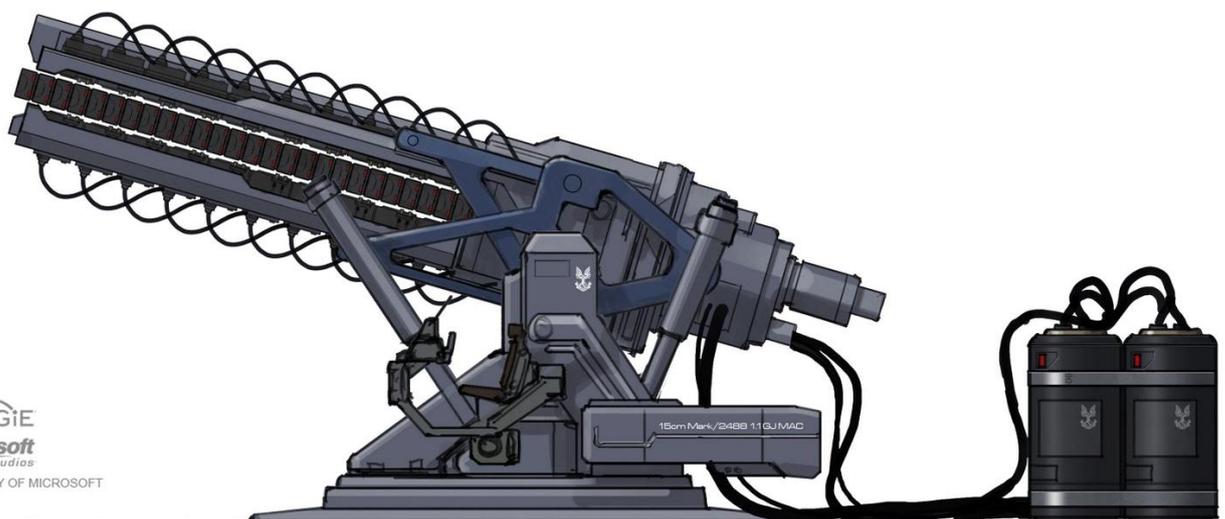
IMPORTANT : Tout ce que nous présentons est du domaine de l'hypothèse, ce qui signifie que ce sont des choses qui peuvent apparaître ou non dans votre univers de jeu selon l'évolution du conflit et surtout la volonté du Maître de Jeu.

I.1. L'avènement des CAM

Dès les premiers affrontements navals contre les covenants, l'humanité a compris que les armes les plus efficaces contre ce terrible adversaire étaient les Canons à Accélération Magnétique. Ce type de canon fut donc produit en masse pour équiper le plus grand nombre de vaisseaux et stations spatiales, tandis que de très nombreuses équipes de scientifiques travaillèrent sur l'amélioration de cette technologie afin de la rendre plus efficace. De leurs travaux naquirent non seulement des CAM de nouvelles générations pour l'armement spatial, mais aussi des versions terrestres de plus en plus miniaturisées au fur et à mesure que le principe d'accélération magnétique était maîtrisé. Dans ce chapitre, nous traiterons donc des différents modèles d'armement qui peuvent voir le jour au travers de ces recherches.

Le MAC-2488 ONAGER :

Initialement nommée le **15cm Mark/2488 1.1GJ MAC**, l'Onager est la première adaptation terrestre de la technologie d'armement à accélération magnétique, développée en l'an 2488 comme l'indique son nom. Désigné pour servir à la fois d'arme de tir sol-air et sol-sol, son utilisation nécessite presque toujours une autorisation spéciale car les ressources énergétiques nécessaires pour le faire fonctionner sont si importantes qu'il faut être certain que le tir soit justifié. Inutile de dire qu'un tel canon n'est utilisé que sur les cibles les plus grosses et les plus dangereuses, principalement les vaisseaux spatiaux et les scarabs covenants. Faits pour pouvoir tirer sur les cibles aériennes comme terrestres, les canons Onager sont souvent montés sur des installations mobiles telles que des plates-formes ou des trains afin qu'elles puissent être amenées là où leur puissance de feu est requise pour ensuite se replier avant la contre-attaque ennemie. Car ce genre d'armement a vite tendance à attirer l'attention des covenants qui n'hésitent pas à déployer de larges effectifs et parfois même des troupes d'élite pour neutraliser une telle nuisance.





Le canon Gauss :

Grâce aux travaux de miniaturisation de la technologie des CAM, la section 3 de l'ONI est parvenue à construire un modèle d'arme à accélération magnétique pouvant équiper un véhicule léger de type Warthog, transformant ainsi n'importe quelle jeep militaire en un redoutable chasseur de tank. Tirant des carreaux de tungstène de 25x130mm avec une portée effective de 8 kilomètres, cette arme n'est malheureusement pas faite pour les tirs de précision à très longue distance en raison de son canon trop court qui lui donne une dispersion non négligeable. A la place, le canon Gauss doit préférentiellement être employé en pleine course au plus près de la cible afin de maximiser les chances de la toucher, sachant qu'un seul tir au but peut neutraliser à peu près n'importe quel véhicule ennemi moyennement blindé ou pulvériser n'importe quel soldat d'infanterie. Afin d'offrir la plus grande autonomie possible à l'artilleur qui le manie, un canon Gauss M68 est monté avec un bloc magasin renfermant pas moins de 750 carreaux.

Le railgun ARC :

Ce n'est qu'au terme de longues et coûteuses recherches que les ingénieurs de l'UNSC sont parvenus à développer une arme d'infanterie basée sur la technologie d'accélération magnétique : l'Asymmetric Recoilless Carbine (ARC), plus communément appelé railgun. De grande taille avec un canon assez long pour offrir une précision acceptable à l'utilisateur, elle constitue à la fois une arme lourde et un fusil de précision. En effet, la première version de cette arme tire de simples carreaux de tungstène de 16x65mm qui se contentent de perforer leur cible, ne causant des dommages significatifs que s'ils touchent des éléments vitaux. De ce fait, la lunette de visée du railgun est équipée du meilleur système d'acquisition de cible pour identifier ces mêmes éléments vitaux.

Afin d'assurer le parfait alignement de la munition par rapport au système de propulsion, chaque carreau de tungstène est inséré dans l'arme individuellement au moyen d'un bloc de chargement à usage unique, ce bloc étant chauffé à blanc lors du tir avant d'être éjecté automatiquement. Cela permet d'obtenir une très grande précision utilisée par les tireurs d'élite pour détruire ou neutraliser les appareils ennemis depuis de longues distances en préparation d'un assaut ou pour couvrir le mouvement de troupes alliées. Car le railgun est désigné pour cibler des véhicules ou des structures, toute autre utilisation étant vivement déconseillée car non seulement le prix des blocs de chargement est particulièrement élevé, mais aussi chaque utilisation déforme légèrement le canon au point de lui faire perdre progressivement en précision. Heureusement, le canon du railgun est conçu pour être facilement démontable et remontable, ce qui permet à des équipes prévoyantes d'emporter avec elles un ou deux canons de rechange.



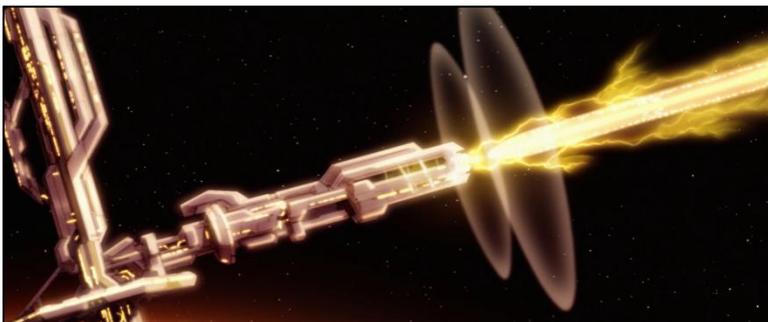
La station de défense orbitale MAC-2526 Mk5 GUNGNIR :

Dans le cadre de la protection de la Terre et de ses colonies, l'UNSC lança dès le début de la guerre humano-covenant un projet de recherche visant à mettre en orbite les plus gros canons à accélération magnétique possibles, cette technologie étant clairement la plus efficace dans les affrontements navals. Quelques mois plus tard seulement, le premier prototype fut lancé pour se mettre en position géostationnaire au-dessus de la ville de Sydney et effectua une série de tests très concluants qui validèrent la production en masse de ce qu'on nomme aujourd'hui les stations de défense orbitales. En raison de sa capacité de perforation sans pareille dans tout l'arsenal de l'UNSC, ce modèle de station reçu le nom de la légendaire lance du dieu Odin dans la mythologie nordique, **Gungnir**.

Ces installations spatiales sont construites autour d'un **super-CAM**, une arme gigantesque capable de perforer un vaisseau-amiral covenant dès le premier tir. L'énergie cinétique délivrée équivaut à 51.6 gigatonnes de TNT, soit plus de 1000 fois la plus puissante bombe atomique existant actuellement dans notre monde réelle. Cette pièce d'artillerie navale représente à elle seule plus de 75% de la masse de la structure, le reste étant occupé par l'ingénierie et les zones de vie du personnel nécessaire pour la faire fonctionner, soit entre 50 et 150 personnes. Le but d'une telle installation est de protéger la colonie au-dessus de laquelle il se trouve en créant une zone d'interdiction absolue à tout vaisseau covenant qui chercherait à approcher la planète pour une invasion ou un bombardement orbital.

Bien entendu, il est impossible de protéger intégralement l'orbite d'une planète avec une seule station Gungnir : il est nécessaire de créer une **grille de défense orbitale** composée de plusieurs installations réparties sur différentes orbites géosynchrones pour couvrir l'ensemble du ciel. La densité de cette grille dépend directement de l'importance du monde à protéger : la plupart des colonies habitées possèdent en moyenne une demi-douzaine d'installations tandis que Reach en compte une centaine et que le programme de défense de la Terre prévoit le déploiement de trois cent exemplaires au total. Lorsque cette grille est très dense, les stations Gungnir ont tendance à se regrouper par secteurs pour coordonner leurs tirs vers une même cible ou un même groupe de cibles, augmentant leur efficacité globale dans la défense de la partie d'atmosphère dont elles ont la charge. Il faut cependant noter que, tandis que les super-CAM sont extrêmement efficaces contre les vaisseaux de ligne, ils sont très vulnérables aux escadrilles d'appareils légers tels que les bombardiers et navettes d'abordage. Et bien que de nombreuses batteries de défense se trouvent sur sa coque externe, elles ne peuvent repousser qu'une quantité limitée d'appareils et doivent donc être protégés par des vaisseaux de guerre, généralement des frégates qui sont le plus souvent amarrés à ces stations au moyen des bras ombilicaux situés de part et d'autre.

L'un des autres inconvénients des stations Gungnir est inhérent à la technologie des canons à accélération magnétique : comme la trajectoire du projectile ne peut plus être modifiée une fois celui-ci tiré, il est nécessaire de calculer une trajectoire d'interception entre lui et sa cible en prenant en compte les déplacements de cette dernière. Une fois la trajectoire calculée, il faut ensuite incliner l'ensemble de la station avec une précision nanométrique, la moindre différence angulaire pouvant faire manquer sa cible lorsque celle-ci se situe à plusieurs centaines de kilomètres. C'est pour cette raison que chaque station Gungnir est équipée d'une Intelligence Artificielle, qui habituellement de type primitive, chargée avant tout d'effectuer les calculs de solution de tir et les manœuvres d'orientation du super-CAM.



CARACTERISTIQUES TECHNIQUES :

Longueur : 1,336 km

Diamètre : 536 m

Munition : obus de tungsten de 3 tonnes

Vitesse du projectile : 120.000 km/s (0,14 fois la vitesse de la lumière)

Cadence de tir : 1 tir toutes les 32 secondes

I.2. Armement expérimental humain

La confrontation soudaine avec une race extraterrestre technologiquement supérieure a provoqué une soudaine accélération des progrès technologiques de l'humanité, en particulier de la part de la section 3 de l'ONI qui a le privilège de pouvoir travailler sur tous les objets covenants rapportés du front. Malheureusement, la « science » covenant étant déjà une copie imparfaite de la science forerunner, elle est d'autant plus complexe à analyser mais permet au moins d'ouvrir des perspectives de recherche qui n'avaient jamais été envisagées auparavant. Du coup, on voit apparaître de plus en plus d'armements expérimentaux au fur et à mesure que le conflit avance, dans l'espoir de rattraper l'immense retard technologique entre les deux civilisations.

SABRE SEÏKI (聖域, sanctuaire):

Au cour de la guerre, l'UNSC chercha à développer de nouvelles technologies capables d'opposer une résistance plus forte contre l'envahisseur covenant. Parmi les besoins essentiels se trouve celui de créer une arme similaire aux épées à plasma sangheili et qui pourrait être employée par les troupes d'élite risquant fortement d'affronter ce genre de menace. Ne pouvant pas reproduire le système d'alimentation et de manipulation physique du plasma, les scientifiques de la section 3 ont décidé de s'orienter sur l'utilisation d'adamantium extrait des quelques sites forerunners connus de l'ONI pour forger des lames assez résistantes, ce qui n'est très long et très complexe mais pas impossible. A cela, ils ajoutèrent un système électromagnétique servant à faire vibrer la lame selon une amplitude de l'ordre du micromètre et à une fréquence de vingt-huit allers-retours à la seconde. Cette vitesse de vibration permet ainsi à l'arme de déchiqeter la plupart des matériaux communs sur simple contact, mais aussi de perforer les blindages en y mettant suffisamment de force ou de temps. Par contre, cela provoque un échauffement de l'air entrant en contact avec la lame, celle-ci s'enveloppant aussitôt d'une aura de lumière blanche presque surnaturelle qui subsiste pendant une à deux secondes après son passage. Son développement ayant été fortement influencé par les artisans japonais, ces sabres possèdent l'apparence des anciennes épées de samourais et ont reçu la désignation de sabres **seiki**, mot signifie « sanctuaire » en japonais.



I.3. Les spartans-III

« *Donnez-moi cette base, Mendez, ces enfants, sept ans, et je vous ferais des spartans comme vous n'en avez jamais vu.* »

Kurt-051 s'adressant au colonel Ackerson

IMPORTANT : Nous tenons ici à réparer une injure commise à l'encontre de l'écrivain Eric Nylund sur deux de ses ouvrages : *La chute de Reach* et *Les fantômes d'Onyx*. Pour ceux d'entre vous qui n'ont pas lu les romans de Halo, il est nécessaire de savoir que les spartans-III du jeu **Halo Reach** sont inspirés de la nouvelle « Headhunters » du livre *Halo Evolution*, écrite par Jonathan Goff, et brillamment adaptée en dessin animé par le studio Moreframe. Dans cette nouvelle, il est expliqué que les meilleurs candidats du programme SPARTAN-III sont sélectionnés pour devenir des headhunters, des équipes de deux combattants équipés d'armures MJOLNIR qui sont ensuite chargés de missions ultra-suicidaires. La Team Noble du jeu **Halo Reach** (qui a piétiné l'espoir de milliers de fans croyant pouvoir incarner les membres de la Blue Team des spartans-II, c'est important de le noter) présente de nombreuses incohérences qui font que, pour remettre les choses dans l'ordre, nous avons décidé de modifier le concept des headhunter afin de les remettre à leur juste place. Pour comprendre cette décision, nous ne pouvons que vous encourager à lire *Les fantômes d'Onyx*, qui est disponible gratuitement en version française [ici](#) grâce au travail formidable de la communauté des fans francophones, vu qu'aucune traduction officielle n'a été faite depuis la sortie anglaise en octobre 2006.

Ici, nous allons donc parler des vrais spartans-III tels qu'ils ont été créés par Eric Nylund dans son livre, avec quelques légers ajouts et modifications. Nous ne donnons aucune date ci-dessous pour vous autoriser à les faire intervenir durant la guerre humano-covenant suivant les règles du chapitre II.2.

Le programme SPARTAN-III est un projet ultrasecret mis en place par le colonel **James Ackerson** afin de doter l'UNSC d'une armée de super-soldats beaucoup plus nombreux mais surtout beaucoup moins coûteux que les précieux spartans-II du Dr Halsey. Il est né d'une simple constatation du rapport « résultats / investissement » du programme SPARTAN-II qui mettait en avant trois défauts majeurs. Tout d'abord, le taux de mortalité obtenu durant les augmentations corporels était beaucoup trop élevé, ce qui était parfaitement contre-productif dans la situation présente. Ensuite, les combattants issus de ce programme n'étaient de toute façon pas assez nombreux pour renverser le cours de la guerre contre les covenants. Et enfin, le fait que les spartans-II aient été révélés au grand public afin de maintenir le moral de la population empêchait l'ONI de faire appel à eux pour des opérations secrètes comme cela été prévu initialement.

Financé avec l'argent des caisses noires de l'UNSC et mis en place sur le monde interdit d'Onyx, le programme SPARTAN-III est géré par la **division Bêta-5**, qui est en fait une division fantôme rattachée à la section 3 de l'ONI disposant d'énormes moyens. Il est à la fois une succession et un complément du programme SPARTAN-II, destiné à opérer dans le plus grand secret pour combattre non seulement les covenants dans le cadre de missions-suicides, mais aussi les mouvements indépendantistes humains qui continuent d'être un gêne non négligeable pour l'UNSC.



Recrutement

En raison de l'urgence de la situation, la division Bêta-5 ne pouvait pas se permettre de sélectionner des candidats de cinq ou six ans comme l'avait fait le Dr Halsey pour ses propres super-soldats. Il fallait des recrues plus âgées, mais néanmoins assez jeunes pour être physiquement préparées aux augmentations corporelles nécessaires, et la division statua sur un âge moyen de huit ans. De son côté, le colonel Ackerson usa de ses relations au sein de la section 1 de l'ONI pour accéder aux bases de données génétiques de la population, celles-ci étant particulièrement bien remplies grâce aux contrôles médicaux obligatoires mis en place suite à la propagande médiatique de la section 2 concernant le soi-disant syndrome de Boren (voir le chapitre III.5.2 de l'Encyclopédie). Grâce à ces informations, la division Bêta-5 pût identifier rapidement un très grand nombre de candidats potentiels, et les premières recrues furent sélectionnées uniquement parmi des orphelins de guerre afin d'utiliser leur haine envers les covenants comme une motivation, mais aussi afin de pouvoir les capturer sans que cela déclenche trop de questions. Il n'y eut donc nul besoin de remplacer ces enfants par des flash-clone comme cela avait été fait pour les candidats spartans-II, cependant il faut noter que là aussi il y eut à la fois des jeunes filles et des jeunes garçons qui se retrouvèrent engagés de force dans l'armée.

Formation

Afin de donner aux recrues la meilleure formation militaire possible, le colonel Ackerson fit en sorte d'obtenir la participation de deux individus très particuliers : le Senior Chief Petty Officer **Franklin Mendez**, l'homme qui avait entraîné les S-II, et le lieutenant-commander Kurt Ambrose qui est en réalité le spartan **Kurt-051**. Ce dernier a été piégé par l'ONI qui a mis en scène sa mort lors d'une opération d'exploration spatiale avant de l'obliger à coopérer. Ainsi, les S-III sont formés à peu près de la même manière que les S-II avec d'un côté un entraînement physique supervisé par Mendez et Kurt, et de l'autre une éducation intellectuelle très poussée donnée par une intelligence artificielle nommée **Eternal Spring**. La grande différence avec la formation des S-II est que, désormais, on connaît l'existence des covenants et les renseignements militaires sont parvenus à découvrir une part non négligeable de leurs technologies, de leur culture et de leur structure sociale ; autant de sujets qui passionnent tout particulièrement les recrues du programme.

Le programme SPARTAN-III prévoit la formation de plusieurs « générations » de combattants. La première vague de recrue rassemble en tout 497 candidats, mais seulement les 300 meilleurs d'entre eux recevront les augmentations corporelles pour devenir des spartans au sein de la première compagnie de S-III, la **compagnie Alpha**. Les autres seront affectés à des groupes d'opération secrète de l'ONI afin de ne pas gâcher leurs compétences, recevant alors de nouvelles identités avec pour ordre formel de ne jamais rien révéler sur le programme par lequel ils ont été formés.

Augmentations

De nombreuses recherches ont été accomplies par la division Bêta-5 pour simplifier les augmentations corporelles du programme SPARTAN-II afin de les rendre moins contraignantes, moins dangereuses et plus faciles à réaliser. Ces recherches furent rassemblées sous le nom de code projet **CHRYSANTHEMUM**, et se basèrent sur les données informatiques volées au Dr Halsey sur tout ce qui concernait ses travaux pour la conception des combattants spartans. L'objectif était d'obtenir un taux de mortalité de 0%, contrairement à celui de 56% subit par les candidats S-II durant leurs propres augmentations, quitte à rendre les résultats moins spectaculaires. Encore une fois, tout était orienté pour être rentable et pouvoir ainsi produire en masse ces nouveaux super-soldats.



Armures SPI

Bien que l'armure MJOLNIR ait prouvé son efficacité mainte fois depuis l'activation des S-II en tant qu'unité combattante opérationnelle, elle n'est pas compatible avec le concept des S-III et cela pour deux raisons majeures : tout d'abord elle n'est pas ce qu'on peut appeler une tenue furtive pouvant être portée par des troupes misant sur le secret et la discrétion, et ensuite elle est beaucoup trop cher non seulement à développer mais aussi à construire et à entretenir. Les scientifiques de la division Bêta-5 ont donc travaillé à la conception d'un nouveau modèle d'armure moins coûteuse qui privilégie la furtivité à la protection, et c'est de là qu'est née l'armure **SPI (Semi-Powered Infiltration)**.

Cette armure est basée sur une technologie de dissimulation avancée, la section 3 de l'ONI est parvenu à imiter partiellement les modules de camouflages optiques des armures de combat covenantes. Elle est néanmoins beaucoup plus limitée car incapable de s'adapter instantanément à de brusques changements d'environnement, et donc aux mouvements de l'utilisateur, le temps d'adaptation étant de l'ordre de une à deux secondes. De ce fait, elle n'est réellement efficace qu'à partir d'une certaine distance à moins que le porteur ne se trouve dans un environnement à peu près homogène ou soit totalement immobile, ce qui explique pourquoi cette armure est très appréciée des S-III tireurs d'élite tout en étant lourdement critiquée par les combattants de proximité.

Déploiement

Une compagnie de spartans-III peut assez souvent être déployée intégralement pour accomplir une même mission de grande importance, mais la plupart du temps ses différents pelotons et escouades sont séparés sur différents théâtres d'opérations dont le point commun est de se trouver suffisamment loin de toute autre force militaire de l'UNSC. Beaucoup d'unités de marines ou d'ODST ont mené des missions à bien sans réaliser qu'ils ont été aidés par un groupe de spartans opérant à quelques kilomètres de distance seulement. Car toute interaction directe avec des forces alliées est strictement interdite aux S-III tant qu'ils portent leurs armures SPI afin de maintenir le secret absolu sur leur existence. Toutefois, il peut leur arriver d'être déployés en armures d'ODST ou de marines afin d'opérer auprès d'autres troupes de l'UNSC, soit pour des raisons stratégiques soit dans le cadre de tests visant à améliorer la formation des prochaines compagnies. Dans ce genre de missions, ils reçoivent un nom d'unité factice créé spécialement par l'ONI pour couvrir leur identité et leur permettre de se mêler aux autres combattants, leur carrure étant encore très humaine contrairement à celle de leurs grands frères et grandes sœurs spartans-II.

Les headhunters

« Ca ne peut finir que de deux façons, grand chef : soit je sors d'ici avec tes dents en pendentif, ou alors je meure avec mon poing dans la gorge d'un de tes sbires. Les deux me conviennent. »



Headhunter Jonah face au capitaine d'une escouade d'exécuteurs de l'Inquisition covenante

Une fois qu'une compagnie de S-III est activée, tous ses membres font l'objet d'un suivi extrêmement détaillé pour connaître leurs aptitudes, spécialités et réactions face à telle ou telle situation. Cette étude sert essentiellement à améliorer le processus de formation et d'augmentation corporelle des futures compagnies, mais elle est également utilisée pour identifier les éléments les plus prometteurs méritant une position privilégiée. Il y a bien entendu des promotions qui sont données sur la base de telles analyses, mais quelques rares combattants S-III parmi les meilleurs des meilleurs disparaissent subitement de leur unité et leurs anciens coéquipiers n'en entendent plus jamais parler. Car ces combattants rejoignent une unité de combat ultrasécète, nom de code **HEADHUNTER**, composée au maximum d'une douzaine d'individus.

Les spartans qui rejoignent les headhunters reçoivent des armures SPI hautement améliorées, dont les systèmes de furtivité sont presque similaires à ceux des camouflages optiques covenants en terme d'efficacité, mais immensément plus chères à produire. Ils sont ensuite envoyés sur des objectifs à très haute valeur stratégique mais situés si loin derrière les lignes ennemies que seule la plus grande discrétion peut donner une chance de succès ou même de survie. Les headhunters apprennent donc à travailler en binômes, car ils ne se déploient jamais à plus de deux par mission afin de minimiser les probabilités d'être repérés. Ils savent parfaitement qu'on les envoie vers une mort certaine, mais leur seule peur est de mourir sans emporter avec eux un nombre suffisant d'envahisseurs car on les sélectionne aussi en fonction d'un profil psychologique particulier. Ce sont tous des individus nourrissant une haine intense envers les covenants et se moquant totalement de ce qui peut leur arriver du moment qu'on leur donne les moyens d'assouvir leur désir de violence envers eux.

I.4. Les spartans-IV



Note : nous ne pouvons honnêtement pas faire cette extension du livre de règle sans parler des spartans-IV introduits dans le jeu Halo 4 de 343 Industrie. Bien que, dans l'histoire officielle, ils ne soient apparus qu'après la fin de la guerre humano-covenant, nous avons toujours dit qu'il était possible que la situation stratégique évolue différemment au travers de vos aventures. Néanmoins nous n'avons pas les mêmes contraintes de gameplay que dans le cas d'un jeu vidéo, ce qui nous a permis de nous séparer de l'omniprésence des armures MJOLNIR et de créer une unité de spartan plus originale qui augmentera grandement la richesse de Halo Evolved. Les spartans-IV que nous vous présentons ici sont donc sensiblement différents de ceux qui ont été créés dans Halo 4. Encore une fois, aucune date n'est donnée pour vous permettre de les faire intervenir durant la guerre humano-covenant suivant les règles du chapitre II.2.

Le programme SPARTAN-IV est né de la prise de conscience de la population humaine sur la véritable nature des spartans-II (et éventuellement des spartans-III si leur existence a été dévoilée, volontairement ou non). Cela peut s'accomplir de différentes manières : par le travail méticuleux d'un(e) journaliste indépendant(e), par un piratage informatique des rebelles contre les banques de données de l'ONI ou simplement par une déclaration officielle de l'UNSC pour une raison quelconque. Quoiqu'il en soit, la découverte de la vérité sur l'enlèvement des enfants-soldats, leur entraînement spartiate, leurs modifications corporelles à très haut risque et leur implication dans des conflits militaires dès l'âge de quinze ans a provoqué un terrible scandale médiatique à travers la Terre et l'ensemble de ses colonies. Des débats ont animé quotidiennement toutes les grandes chaînes pendant des semaines pour discuter de la dimension morale de ce programme et s'interroger sur la possibilité d'ignorer les notions d'éthiques en cas d'extrême urgence. Le fait que les S-II aient été formés initialement pour non pas pour combattre les covenants mais pour mater la rébellion des colonies extérieures peut éventuellement avoir été révélé, mais alors cela aura eu des répercussions majeures dans l'opinion publique renforçant le soutien de la population envers les mouvements insurrectionnistes, ce qui justifiera d'autant plus la naissance du programme SPARTAN-IV pour lutter contre les rebelles. Encore une fois, la seule limite aux possibilités scénaristiques offertes par un tel événement sont celles de votre propre imagination.

Mais quelle que soit la manière dont ce programme voit le jour, il ne s'agit désormais plus d'un projet secret de l'ONI. Les modalités de recrutement, les méthodes d'entraînement, les conditions d'acceptation, les risques des augmentations et toutes les autres données principales du programme sont accessibles à tous par de multiples moyens et plates-formes d'échange. Plus que jamais, la transparence est à l'honneur dans la constitution de ce nouveau corps d'élite. Nous allons voir ci-dessous les différents aspects de ce programme :

Formation

Grâce aux avancées scientifiques accomplies dans le domaine de la génétique, les augmentations corporelles ne sont plus limitées aux seuls individus porteurs du gène NACEG, ce qui signifie que n'importe quel individu peut potentiellement subir ces transformations. Cependant il s'agit toujours d'une procédure coûteuse et risquée, surtout pour des sujets ne possédant pas une condition physique suffisante pour l'endurer. Du coup, le recrutement du programme SPARTAN-IV s'effectue sur la base du volontariat à la fois parmi les meilleurs membres des différents corps d'armée de l'UNSC comme cela avait été fait à l'époque pour le programme ORION, mais aussi parmi les jeunes recrues de l'UNSC désireuses de servir. La section 2 a donc grandement profité de cela pour faire miroiter à la population civile la possibilité de devenir spartan en s'engageant dans l'UNSC, ce qui a fait croître de manière prodigieuse le nombre de nouveaux engagés, même si seule une très petite proportion d'entre eux seront acceptés dans le programme.

Pour des raisons d'éthique et de relations publiques, l'entraînement des S-IV ne peut pas être prodigué par des membres des précédents programmes de super-soldats, car sinon cela pourrait donner l'impression à la population que l'objectif est toujours de créer des guerriers ultra-endocrinés et inhumains. L'UNSC a donc été obligé de faire appel à des vétérans issus de différents corps d'armée et n'ayant absolument aucun lien avec les différentes générations de spartans, des hommes et des femmes ayant une très grande expérience du combat contre les covenants afin que les S-IV soient formés principalement à la lutte contre l'envahisseur extraterrestre. La protection des colonies de la Terre contre les mouvements séparatistes ne devait pas être l'affaire de tels combattants, surtout s'ils permettent de faire diversion pendant que les spartans-III continuent d'agir dans l'ombre.

Dans le cas des nouvelles recrues, dont l'âge moyen se situe vers vingt-et-un ans, l'entraînement d'un spartan-IV nécessite trois ans pour leur donner à la fois les aptitudes martiales, les connaissances stratégiques et les conditions physiques nécessaires pour recevoir les augmentations corporelles.

La combinaison MJOLNIR

Bien que l'armure MJOLNIR soit célèbre essentiellement pour son apparence extérieure massive et intimidante, sa couche la plus importante est celle qui se trouve directement au contact du corps de son porteur, la combinaison d'interface corps-armure. Elle constitue à elle seule 63% du coût de production de l'armure Mark IV, ce chiffre descendant à 37% lors de l'apparition de la Mark V et de son impressionnant système de bouclier énergétique. Pour le programme SPARTAN-IV, il était totalement inenvisageables de fabriquer des armures MJOLNIR complètes pour chaque soldat, et c'est pourquoi seule la combinaison fut produite pour équiper les candidats ayant réussi l'ensemble des tests.

Il est impossible de revêtir ou d'enlever une combinaison MJOLNIR sans l'équipement et les connaissances adéquates du personnel scientifique de l'UNSC, ses différentes parties étant intimement liées au corps du porteur. Toute tentative de la retirer par d'autres moyens aboutirait systématiquement à la mort du sujet suivi de l'autodestruction de la combinaison.

Cette combinaison est faite pour pouvoir être portée en permanence sous un uniforme, une armure ou même des vêtements civils sans gêner les mouvements du porteur. De cette manière, les membres du programme peuvent rejoindre leurs anciennes unités une fois leur formation terminée et ainsi apporter leurs capacités augmentées directement au cœur des troupes de l'UNSC. L'impact psychologique sur l'adversaire est immense car il doit rapidement considérer la possibilité que n'importe lequel des soldats qu'il affronte est potentiellement un spartan-IV, et donc qu'il doit prendre les plus grandes précautions. Il faut cependant noter que la très grande majorité des membres du programme font partie soit des marines de l'UNSC, soit des O.D.S.T.



BUNGIE
Microsoft
game studios
PROPERTY OF MICROSOFT

L'armure S.I.S.

Lors de la création des spartans-IV, les analystes militaires et stratèges de l'UNSC ont émis l'hypothèse de mettre à profit cette nouvelle génération de super-combattants pour augmenter artificiellement le nombre de spartans-II présents sur les champs de bataille, cela par l'utilisation d'une nouvelle armure spéciale imitant l'armure MJOLNIR. Cette décision fut rapidement acceptée en raison de l'impact moral et psychologique que cela aurait à la fois sur les alliés et sur les ennemis, et donna alors naissance à l'armure S.I.S. (**S**partan-**I**I **I**mitation **S**oldier). Celle-ci est en apparence identique à l'armure MJOLNIR, mais n'est en fait qu'une armure lourde copiant l'image des légendaires spartans-II dans un alliage nettement plus léger. A l'exception du prodigieux système de bouclier énergétique, l'armure S.I.S. renferme les mêmes équipements intégrés qu'une armure MJOLNIR afin d'augmenter au maximum les capacités stratégiques du porteur.

Officiellement, l'armure S.I.S. est désignée comme l'armure **MJOLNIR/B Mark I** afin de donner l'illusion qu'elle est un prolongement du modèle porté par les combattants spartans-II alors qu'elle lui est très inférieure. Les S-IV acceptant de la porter ont donc la lourde responsabilité de perpétuer la légende selon laquelle « les spartans ne meurent jamais », ce qui est loin d'être facile. Et bien que le programme dû accuser quelques pertes parmi ces soldats d'exception, les conséquences psychologiques furent très rapidement ressenties, tant du côté de l'UNSC que de ses ennemis. La section 2 de l'ONI trouva en eux les parfaits éléments de sa propagande et amplifia d'autant plus leur réputation pour ramener la confiance de l'opinion publique envers les autorités de la Terre, que ce soit par des messages rassurant à propos du déroulement de la guerre ou par des menaces directement adressées aux groupements séparatistes.

I.5. La vitrification planétaire

La chose la plus marquante que puisse enregistrer la mémoire d'un individu est sans doute la vision d'une flotte covenant en train de vitrifier la surface d'un monde, ravageant son paysage et marquant son sol pour des décennies, voir des siècles. On parle de vitrification à partir du moment où la puissance de feu utilisée est suffisante pour transformer la couche supérieure du sol en verre, créant ainsi une région stérile qui ne peut être terraformée qu'en retirant cette couche artificielle. Ce procédé est cependant plus rare qu'on ne pourrait le penser dans l'histoire covenant, cela à cause du fait qu'il est accompli nettement plus souvent depuis le début de la guerre contre les humains. Notre but ici est de décrire non seulement les méthodes employées pour vitrifier une planète mais également le protocole nécessaire pour l'accomplir ainsi que les lourdes significations et symbolismes qui se trouvent derrière cet acte.

METHODOLOGIE

Il existe deux méthodes pour une flotte de vitrifier la surface d'une planète, selon l'altitude à laquelle elle se situe : le bombardement orbital et le pilonnage atmosphérique.

Bombardement orbital : cette technique est à la fois la plus facile et la plus rapide, mais ne peut être employée que lorsqu'aucune force alliée n'est déployée dans la région visée. En effet, elle est accomplie par des **lances à plasma** qui ne sont équipées que sur les plus gros bâtiments de guerre covenants, seuls capables d'alimenter ces énormes armes navales, et dont le rayon d'action peut s'étendre à des régions entières selon la nature du terrain ciblé. Une lance à plasma se situe généralement au niveau du nez de ces vaisseaux et tire dans l'axe de la longueur de ces bâtiments, ce qui force donc ces derniers à pointer leur proue en direction de la zone cible pour effectuer un bombardement orbital. Cette arme délivre une boule de plasma large de plus d'une centaine de mètre enveloppée dans une sphère magnétique servant à la diriger à distance de la même façon que les torpilles à plasma.



La vitesse et la charge énergétique ainsi envoyée est telle que l'impact est au départ similaire à celui d'une explosion atomique, mais possède un effet secondaire absolument dévastateur : tandis que la zone d'impact est instantanément obliterée, l'intense chaleur libérée par le plasma provoque des nuages pyroclastiques, plus communément appelés des nuées ardentes, qui se propagent dans toutes les directions jusqu'à ce qu'ils soient suffisamment refroidis par l'atmosphère du terrain parcouru. Sur les territoires à climat tempéré, le rayon d'action moyen de ces nuées est de plusieurs centaines de kilomètres.



Pilonnage atmosphérique : cette seconde méthode est beaucoup plus fastidieuse mais nettement plus précise que le bombardement orbital, car elle ne peut être accomplie que par des vaisseaux de guerre covenants se trouvant à une altitude inférieure à sept kilomètres environ. Elle s'accomplie par l'utilisation de **projecteurs d'énergie**, des armes situées sous le ventre de la plupart des bâtiments faisant au moins la taille d'une corvette lourde. Elles délivrent un flux continu de plasma enveloppé d'un champ magnétique protecteur qui sert à encore à guider le rayon avec une précision de l'ordre de quelques mètres. Lorsque l'énergie ainsi projetée frappe la surface, celle-ci est instantanément vitrifiée sur une zone circulaire d'une dizaine de mètres de rayon pour les

projecteurs d'énergie les plus faibles, tandis que ceux montés sur les super-transporteurs de classe *Heaven* et *Fateful* possède une aire d'effet d'une cinquantaine de mètres. Mais ces armes sont faites pour effectuer des tirs continus plutôt que de simples impulsions, ce qui fait que les rayons d'énergies sont dirigés à la manière d'un laser de découpage pour marquer de longues plaies béantes visibles depuis l'orbite. En l'espace de quinze seconds, un seul croiseur de classe *Cérémonie* peut vitrifier une zone de terre d'environ un acre, ce qui correspond à 4000 mètres carrés (attention aux conversions trop rapides : cela fait 0,004 km², et non pas 4 km²). La vitesse varie néanmoins selon la nature du terrain : les régions désertiques seront transformées deux à trois fois plus vite tandis que les océans mettent plusieurs jours à s'évaporer complètement. Cette méthode de vitrification est souvent employée par les vaisseaux de combat covenant afin d'apporter un soutien aérien aux troupes terrestres, éradiquant les structures et poches de résistance adverse comme on balaye une tâche avec un karcher. Elle est également employée comme technique d'excavation rapide pour déterrer de larges structures forerunners dissimulées sous la surface.

PROTOCOLE ET SYMBOLISME

Techniquement, le processus de vitrification planétaire ne peut être accompli qu'à partir du moment où une flotte covenante acquiert la suprématie aérienne et/ou spatiale au-dessus de la région à anéantir, chose qui peut aisément être contestée par la présence de vaisseaux de combat ennemis ou de pièces d'artillerie sol-air, voir sol-espace. Toutefois ce n'est pas la seule obligation à remplir pour être autorisé à marquer ainsi le visage d'une planète, car il s'agit d'un acte à la fois très coûteux en énergie mais surtout empli d'une lourde signification religieuse : il ne peut être commis que contre un monde trop fortement souillé par l'hérésie et qui doit donc être purifié par le feu sacré des peuples choisis par les dieux forerunners. La vitrification ne peut donc se faire que si une cérémonie sacrée nommée le **Vorjal** (« *Jugement Divin* » en diservos) est préalablement réalisée par un san'shyuum d'autorité suffisante (vice-ministre, ministre, prophète ou grand prophète). Plusieurs capitaines de vaisseau ou maîtres de flotte se sont vu être destitués de leur rang ou envoyés sur une colonie pénitentiaire pour avoir ordonné une vitrification sans l'aval de cette cérémonie. Durant celle-ci, au travers de longues psalmodies qui peuvent durer plusieurs arcs, le responsable san'shyuum accomplit le procès de la planète dans sa totalité et la condamne en tant qu'entité coupable d'hérésie, avant d'appeler les forerunners à lui accorder le pardon au travers de la souffrance que les armes de la flotte covenante s'apprêtent à lui infliger.

Ce n'est qu'une fois le Vorjal achevé qu'un bombardement orbital ou un pilonnage atmosphérique peut commencer. Parfois la flotte se contentera d'annihiler purement et simplement toute forme de résistance au sol, voir même toute population civile, tandis qu'en d'autres occasions le responsable san'shyuum demandera une sanction plus lourde contre la planète concernée. Dans ce cas, non seulement la moindre trace de la civilisation ennemie doit être rasée, mais la nature elle-même qui entourait cette même civilisation doit disparaître. Les océans sont alors évaporés, les montagnes sont abattues et les forêts réduites en cendres, ramenant le monde à un état pré-terraformation totalement inapte à la vie. Dans le même temps, un glyphe de l'écriture forerunner est choisi par le responsable san'shyuum pour être gravé dans la surface à un endroit symbolique (généralement l'ancien emplacement de la plus grande ville locale) par le vaisseau-amiral de la flotte présente sur place.



Une fois que le processus est entièrement achevé, le représentant san'shyuum qui a pratiqué le Vorjal descend à la surface avec une lourde escorte cérémonielle pour y recueillir une **Jeirl** (« *larme du monde* » en diservos). Il s'agit d'un morceau de terre vitrifiée découpée à même le sol pour avoir une forme allongée aux bords tranchants, et qui sera emmené jusqu'à Grande Bonté afin d'être suspendu dans un temple du sanctuaire intérieur des san'shyuum, nommé le **Purgatoire Stellaire**. C'est là que se trouvent plusieurs dizaines d'autres Jeirl, chacune originaire d'un monde différent qui a été vitrifié par les armées de l'Alliance au cours de son histoire. Certains parmi les covenants les plus pieux ou les plus fanatiques disent que les prophètes sont capables de sonder les âmes des planètes à travers ces vestiges, de lire leur passé et de prévoir leur futur.

Une planète qui a été vitrifiée ne pourra jamais devenir une colonie covenante tant que sa Jeirl n'a pas été retirée du Purgatoire Stellaire, chose qui n'est arrivé que trois fois dans toute l'histoire de l'Alliance pour des mondes dévastés depuis plusieurs siècles. Seule l'armée est éventuellement autorisée, sur de rares permissions de la sainte Inquisition des prophètes, à y établir des garnisons ou des complexes industriels de taille réduite dans lesquels travaillent uniquement des soldats de la 1^{ère} division, cela afin d'exploiter les richesses minérales de la planète ou de synthétiser du plasma à partir de l'hydrogène atmosphérique. Il est important de noter que la puissance de feu employée dans le processus de vitrification provoque des conditions de température et de pression suffisantes pour modifier les propriétés moléculaires des roches en surface ou légèrement souterraines, créant des gisements de métaux rares très utiles pour l'industrie. Il est par contre plus fréquent que des humains de l'UNSC ou de compagnies industrielles privées se risquent à revenir sur d'anciennes colonies vitrifiées pour y récupérer les précieuses matières créées par les bombardements de l'Alliance, une pratique aussi dangereuse que courante et que les covenants considèrent comme étant une preuve supplémentaire de la nature hérétique des humains.

I.6. Structures de guerre humaines



ANTENNE DE COMMUNICATION DE LIGNE : La discipline et la fiabilité des corps d'armée de l'UNSC ne peuvent être assurées que si toutes les pièces de l'échiquier sont en liaison avec leur(s) commandant(s). Lorsque les troupes se battent dans ou à proximité de zones colonisées, elles peuvent faire passer leurs transmissions par les antennes civiles ou les stations de communication planétaires s'ils y ont accès, mais il peut arriver qu'aucune de ces deux options ne soit disponible. Dans ce cas, il est nécessaire de déployer une antenne de ligne telle que ci-contre. Se présentant au départ sous la simple forme d'un gros cylindre afin de faciliter son transport, elle s'élève sur plus de cinq mètres une fois en fonctionnement et possède un dispositif de cryptage très avancé qui permet de limiter au maximum les risques d'espionnage des communications. Elle est cependant très fragile et souvent très exposée afin de faciliter les transmissions, ce qui oblige d'empêcher par tous les moyens les forces ennemies de l'approcher, en particulier les unités aériennes pour qui une telle antenne fait partie des cibles privilégiées.

M71 SCYTHE :

Armement : mitrailleuse catling à six tubes

Calibre : balles explosives à tête semi-perforante de 20x102mm

Munitions : chargeurs cylindrique de 100.000 balles

Cadence de tir maximale : 6.000 balles / minutes

Fonction : anti-infanterie, anti-véhicule

(en général la tourelle tire beaucoup plus lentement pour économiser ses munitions). Utilisée également contre les appareils aériens légers.

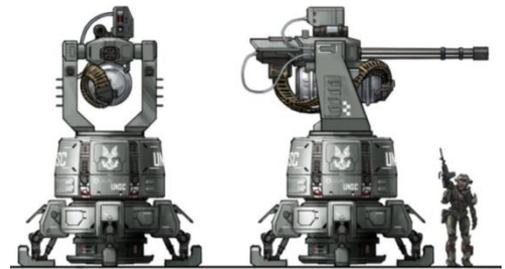
M72 :

Calibre : deux autocanons jumelés

Munitions : obus explosifs à tête perforante de [] x [] mm

Cadence de tir maximale : []

Fonction : anti-véhicule, anti-char



M73 ANACONDA :

Armement : lance-missile multiple

Calibre : missile anti-aérien ASGRAM (Advanced Short Range GRound-to-Air Missile) [] x [] mm

Munitions : 10 missiles

Cadence de tir maximale : tous les missiles peuvent être lancés simultanément si nécessaire

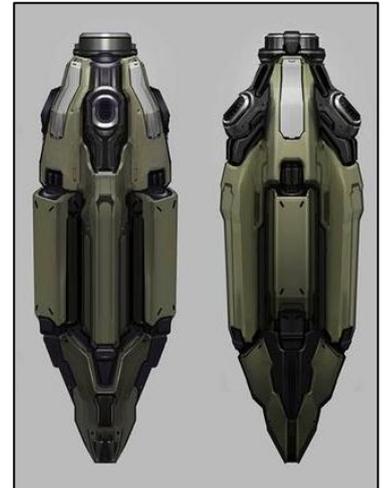
Fonction : anti-aérien





BARRICADES DE COMBAT : Afin de pouvoir rapidement mettre en place des lignes de défense solides, les troupes de l'UNSC peuvent compter sur le déploiement de dispositifs de protection qui ont prouvé leur efficacité sur de nombreux champs de bataille et qui augmenteront sensiblement leur espérance de vie. Ces barricades de combat existent en deux modèles différents, le plus courant étant le M72-MB S (Small), que l'on voit sur l'image ci-dessus à gauche et qui peut protéger deux soldats tout en leur permettant d'observer ou de tirer à travers sa meurtrière. L'autre modèle est le M72-MB L (Large), à droite, fait pour protéger jusqu'à cinq soldats mais généralement utilisé comme poste de tir pour un porteur d'arme lourde grâce à sa large ouverture médiane. L'un comme l'autre possède un revêtement blindé capable d'encaisser ou de dévier la plupart des projectiles d'armes standards ou les shrapnels d'explosifs et, peu après le début de la guerre contre les covenants, chaque nouvelle barricade recevait un revêtement à dispersion d'énergie pour augmenter son efficacité contre les armes à plasma covenantes. Les extrémités de ces barricades dissimulent des roues qui peuvent être sorties afin de déplacer l'ensemble là où il sera le plus utile, ce qui nécessite de le pousser ou le tirer au moyen de la large poignée visible au centre de la face interne.

O.E.V. (Ordonnance Entry Vehicle) : Tandis que l'essentiel de l'approvisionnement des troupes militaires est assuré par les vaisseaux de l'UNSC Naval Logistic Command, il est parfois nécessaire d'utiliser des moyens plus rapides et moins conventionnels pour délivrer du matériel aux forces les plus en difficulté. Lorsque cela est absolument urgent ou qu'il est impossible de le faire par navette de transport standard, les vaisseaux de l'UNSC Navy emploient des O.E.V. dont le concept est similaire aux H.E.V. (Human Entry Vehicle) utilisés par les ODST lors de leurs astro-largages, à la différence que ces engins sont faits pour contenir du matériel et non des combattants. Il en existe différents modèles de tailles variées, dont la contenance va de la simple paire de fusils avec munitions au réacteur à fusion de campagne, mais qui fonctionnent tous sur le même principe : largués depuis un vaisseau situé en haute atmosphère ou un bombardier effectuant un passage rapide, un O.E.V. active immédiatement ses propulseurs arrière pour atteindre une vitesse de [REDACTED] km/h et ainsi réduire au maximum les probabilités qu'il soit détruit par la DCA ennemie. Lorsqu'il arrive à une centaine de mètres du sol, il déploie des volets de freinage qui le feront ralentir progressivement jusqu'à [REDACTED] km/h, puis il s'écrase simplement à la surface en s'enfonçant légèrement dans le sol. Sur les modèles les plus petits, des panneaux latéraux s'ouvrent automatiquement pour donner accès à son contenu tandis que les modèles plus imposants nécessitent une validation manuelle par un membre de l'UNSC, cela afin d'éviter que leur contenu soit détruit ou dérobé suite à une erreur de largage.



REACTEUR A FUSION DE CAMPAGNE : Contrairement aux covenants qui disposent d'une énergie à la fois puissante et facilement transportable sous la forme du plasma, l'humanité continue d'utiliser l'énergie électrique pour faire fonctionner la quasi-totalité de sa technologie. Cette électricité est cependant produite beaucoup plus aisément par rapport au XXIème siècle grâce à la maîtrise de la fusion nucléaire, à tel point que l'armée peut compter sur des réacteurs compacts pour alimenter ses installations. Ces générateurs peuvent produire jusqu'à 2,21 gigawatts et fonctionner pendant plusieurs mois avant de devoir être réapprovisionnés en hydrogène liquide. Contrairement à la réaction de fission nucléaire, il n'y a pas de risques d'emballement si le réacteur est endommagé car la fusion ne peut pas s'auto-entretenir. En revanche, étant donné qu'une rupture trop brusque du champ de confinement électromagnétique risquerait de laisser la réaction de fusion s'étendre jusqu'à plusieurs centaines de mètres autour du générateur, celui-ci est bien évidemment à la fois lourdement blindé mais aussi doublement protégé contre les interférences électromagnétiques.

I.7. Structures de guerre covenantes

CAISSE DE RAVITAILLEMENT : Il existe plusieurs modèles différents de caissons de stockages utilisés par les covenantes, certains étant plus adaptés que d'autres pour certains matériels en fonction des risques que ces derniers impliquent ou des précautions nécessaires à leur transport. Le modèle le plus utilisé est celui visible ci-contre, faisant 2m de haut sur 1m50 de large et 1m de profondeur environ, il s'ouvre par l'un des côtés les plus larges en appuyant sur une commande tactile (le cercle de lumière), mais peut être verrouillé de façon à ne s'ouvrir que sur présentation d'un disque d'authentification disposant des accès nécessaires. Le dispositif d'ouverture permet également de connaître le contenu de la caisse en s'y connectant au travers d'une visière tactique, d'un ordinateur portable ou d'une Intelligence Artificielle. Son revêtement est renforcé pour résister aux chocs mais aussi aux explosions et tirs de plasma, quoi que jusqu'à une certaine mesure. Elle est équipée d'un système de contrôle pression-température paramétrable depuis un petit panneau d'accès (le cylindre sur le côté droit de l'image), de manière à pouvoir y conserver à peu près n'importe quoi dans les conditions optimales, quitte à devoir vider entièrement l'air à l'intérieur de la caisse.



CAISSON DE REAPPROVISIONNEMENT DE PLASMA : En raison de la stratégie très offensive de l'Alliance et de la propension des troupes à user plus de munitions de nécessaire, il est indispensable de leur apporter un moyen rapide et efficace de recharger leur armement sans ralentir le cour de leur mission. Faisant un peu plus de trois mètres de long pour deux mètres de haut, le caisson de réapprovisionnement type-5 a été désigné spécialement pour ce rôle, permettant de recharger n'importe quel modèle de cellule à plasma en l'espace de quelques segments. La réserve de plasma du caisson en lui-même est alimentée par une pile à plasma standard qui peut être changée dès que la réserve est appauvrie. Afin de sécuriser l'emploi de cette technologie, un système de reconnaissance d'IFF (Indicator Friendly-Foe / indicateur ennemi-ami) vérifie que l'utilisateur fait bien partie des troupes de l'Alliance avant d'autoriser le flux de rechargement. Un caisson de réapprovisionnement possède jusqu'à six emplacements pour y insérer les cellules plasma à recharger, ce qui évite les files d'attente sur la ligne de front. Tout comme la caisse de ravitaillement, le revêtement renforcé permet de résister à une puissance de feu limitée, mais le

côté du dispositif qui sert au rechargement est nettement plus fragile.

DISTRIBUTEUR AUTOMATIQUE DE METHANE : Nous en avons déjà parlé dans le chapitre III.3.4. du Guide de la Vie civile, mais nous jugeons utile de le rappeler ici en rajoutant quelques informations. Cette technologie fut créée spécialement pour l'approvisionnement des unggoy en méthane, le seul gaz qu'ils sont capables de respirer. Il existe de nombreux modèles de tailles différentes pouvant accueillir de un à douze unggoy simultanément, ces derniers rechargeant le réservoir intégré de leur combinaison en se branchant avec l'appareil par une prise située sur le côté de ce réservoir. Le rechargement prends quelques segments seulement, et les modèles employés par les armées covenantes disposent d'un recycleur produisant du méthane (CH4) directement à partir du CO2 et du H2 présent dans l'air. Plusieurs fois les dirigeants de l'Alliance ont considéré que les contraintes liés à la dépendance des unggoy envers le méthane étaient trop coûteuses en termes d'infrastructures et de logistique, mais les bénéfices de cette main-d'œuvre restent bien plus grands, ce qui justifie pour l'instant qu'autant de moyen soit mis en place pour assurer sa survie.



BORNE D'AFFICHAGE HOLOGRAPHIQUE : La facilité qu'ont les covenantes à fabriquer des dispositifs d'affichage holographique fait que cette technologie est très largement présente non seulement sur les différentes colonies de l'Alliance mais aussi sur les champs de bataille grâce au déploiement de bornes d'affichage telle que celle présentée ci-contre. Faisant un peu plus d'un mètre de haut, elle sert d'émetteur-récepteur pour les communications utilisant des images holographiques, affichant ainsi la personne avec qui l'utilisateur parle ou d'autres données transférées via le réseau d'information covenant. Il s'agit d'un appareil assez courant qui peut être utilisé même par les races vassales les moins importantes, le plus souvent pour visualisé des enregistrements de briefing, des cartes tactiques ou des cérémonies religieuses. Néanmoins c'est parmi les officiers sangheiliis qu'on trouve le plus fréquemment des bornes d'affichage holographiques afin qu'ils puissent obtenir facilement toutes les informations tactiques nécessaires à l'élaboration d'une stratégie, de la même façon que les officiers humains avec leurs tables holographiques. Il faut également noter que les races vassales préfèrent toujours voir le visage de la personne avec qui ils communiquent, non pour vérifier leur identité mais parce que pour eux une vrai conversation se fait toujours les yeux dans les yeux.



ANTENNE DE COMMUNICATION LOCALE : Une armée doit pouvoir constamment rester en liaison radio avec son haut commandement afin d'envoyer des rapports de situations et de recevoir des ordres s'imbriquant dans une stratégie globale que les simples soldats ne peuvent pas concevoir avec les maigres informations dont ils disposent. C'est pourquoi l'Alliance covenant a développé un modèle d'antenne de communication fiable et facile à déployer en toutes circonstances. Durant son transport, ce dispositif a une forme ovoïde d'environ un mètre de long qui, une fois activé, s'ouvre pour faire sortir trois pieds mécaniques d'un côté tandis que de l'autre s'étend une antenne longue de quatre mètres. Malheureusement, bien que sa base dispose d'un revêtement renforcé, l'antenne en elle-même est très vulnérable aux tirs d'armes légères, ce qui fait qu'elle peut aisément être mise hors service. Les tireurs d'élite humains ont souvent tendance à neutraliser ces équipements avec leurs fusils snipers avant un assaut pour empêcher les forces covenants d'avertir leur haut commandement, aussi est-il indispensable de les protéger du mieux possible. Une fois activée, ce modèle d'antenne sert de simple relais à toutes les troupes de l'Alliance qu'elle identifie grâce à son système de reconnaissance d'IFF, priorisant les communications en fonction du grade des différents utilisateurs. Sa puissance d'émission est suffisante pour porter sur plusieurs centaines de kilomètres à la surface d'une planète et d'atteindre les vaisseaux spatiaux avec lesquels elle possède une ligne de visée directe jusqu'à plusieurs milliers de kilomètres dans l'espace. Contrairement à la plupart des antennes de communication humaines de tailles similaires, il est assez difficile de brouiller une antenne de communication locale covenant en raison de la puissance supérieure de son signal, ce qui oblige les saboteurs et agents d'infiltration à s'en rapprocher d'autant plus pour espérer avoir un effet concluant sur ses transmissions.

BROUILLEUR RADIO : Les covenants ont rapidement compris que la principale force des humains était de mettre en place des stratégies audacieuses et complexes qui prenaient souvent au dépourvu les troupes de l'Alliance. Afin de contrer cet avantage, une technologie de brouillage radio dérivée d'une relique forerunner fut développée pour perturber les communications ennemies et ainsi empêcher toute coordination efficace. Cet appareil imposant mesure près de quatre mètres de haut lorsqu'il est déployé et brouille les communications sur un rayon d'un peu plus de trois kilomètres, cependant les puissantes ondes qu'il émet peuvent provoquer des malaises et maux de têtes à ceux qui restent trop longtemps à proximité. Seuls les yanme'és et les lekgolos possèdent un système nerveux suffisamment résistant ou différent des autres races pour ne pas être accommodé par son fonctionnement.



TOUR DE GUET ANTI-GRAV : Afin de sécuriser rapidement les territoires conquis pendant que le front progresse, les covenants ont tendance à déployer un grand nombre de ces tours à intervalles réguliers pour observer les alentours. Composées d'un ascenseur anti-grav au-dessus duquel flotte une plate-forme blindée à cinq mètres de haut, elles sont généralement occupées par un ou deux tireurs d'élite kig-yars chargés d'ouvrir le feu sur tout intrus qui se présente à eux. Si la menace est trop importante pour qu'ils puissent la combattre, ils doivent prévenir immédiatement les troupes alliées les plus proches et tenir leur position en attendant les renforts. Bien que ces tours soient faciles à déployer en étant transportées par le rayon tracteur d'une navette Spirit ou Panthom, elles sont visibles même à longue distance et constituent donc des cibles privilégiées dans le cadre d'assauts tandis que les équipes d'infiltrations peuvent aisément les éviter si elles ne sont pas assez nombreuses pour couvrir efficacement le terrain occupé. On trouve ces tours en grand nombre autour des camps et bases avancées de l'Alliance afin d'en surveiller les abords, utilisées parfois par les commandants de terrain sangheili ou jiralhanaes afin d'observer le terrain derrière la ligne de front et ainsi préparer leur stratégie d'approche. Il est également assez courant que ce genre de tour soit utilisé comme emplacement d'arme telles que des mitrailleuses lourdes ou des mortiers, les servants d'arme unggoy profitant de leur position dominante pour faire pleuvoir la mort au moindre signe de présence ennemie.

PYLÔNE DE FURTIVITÉ : Bien que de ce genre d'installation soit utilisé le plus souvent par les hérétiques pour dissimuler leurs repères et installations secrètes aux yeux de l'Alliance, les forces loyalistes peuvent parfois accepter la nécessité d'une telle technologie sur le champ de bataille afin de camoufler un poste d'observation ou une base avancée préparant un raid. La furtivité offerte par cette structure n'est cependant pas visuelle comme pour les camouflages optiques, mais uniquement électronique afin de ne pas apparaître sur les radars et autres senseurs adverses. Composé d'une antenne tournante supportée par trois piliers de soutien contenant ses systèmes d'alimentation, un pylône de furtivité diffuse des ondes électromagnétiques qui contrent absolument n'importe quel appareil de détection sans pour autant donner l'impression à l'utilisateur dudit appareil que celui-ci présente un problème. A mi-hauteur de cette structure se trouve une plate-forme reliée à la surface par un ascenseur gravitationnel situé au centre, celle-ci servant principalement à l'entretien des composants électroniques situés à ce niveau mais aussi de poste de tir pour snipers et emplacements d'armes lourdes afin de la défendre. Seules les IA évoluées humaines sont capables de s'apercevoir de l'effet de distorsion provoqué par ce genre d'installation, qu'elles identifient comme une « zone d'ombre » très suspecte.

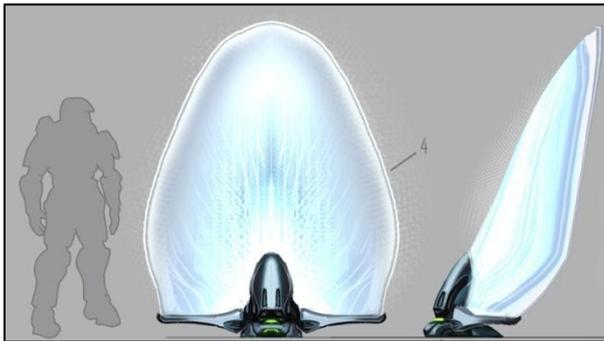


SPIRE DE DÉFENSE : Il s'agit là de l'une des structures de guerre covenantes les plus massives qui soient connues. Le nom de spire est dû au mouvement giratoire relativement lent de la partie supérieure qui flotte au-dessus de sa base grâce à un puissant système anti-gravité. La structure s'élève sur pas moins de 350 mètres de haut et fait 35 mètres de diamètre. Son fonctionnement est assuré par un total de trois modules d'alimentation lourds situés au niveau de sa base, celle-ci étant partiellement enfouie dans le sol et contenant essentiellement les sections d'ingénierie énergétique. La partie supérieure de la spire, qui est accessible via un ascenseur gravitationnel central, contient la salle de commande entourée par un chemin de ronde extérieur servant de poste d'observation particulièrement efficace. Elles ne peuvent néanmoins être déployées que par les vaisseaux spatiaux disposant d'une soute suffisamment grande pour transporter une telle structure, et sont larguées à basse altitude de la même façon que les unités Scarab avant de se mettre en route.

Une spire de défense possède deux rôles, le premier étant de créer un dôme de protection énergétique capable de résister sans faillir à toutes formes d'attaques extérieures, même aux plus intenses bombardements. La seule chose qui soit potentiellement capable de pénétrer cette défense serait un CAM de vaisseau spatial, les modèles Onager étant trop petits pour passer à travers, mais l'utilisation de telles armes est strictement interdit dans l'atmosphère d'une planète en raison des graves conséquences physiques que cela pourrait avoir. Le rayon d'action du dôme peut s'étendre jusqu'à 1.200 mètres selon les réglages des opérateurs, et laisse passer librement les objets lents tels que les fantassins et les véhicules, mais émet un rayonnement IEM qui désactive instantanément les matériels électroniques non protégés. Lorsque des troupes alliées doivent sortir du dôme, les opérateurs créent une « ouverture » dont la taille est variable.

Le deuxième rôle d'une spire de défense est de servir de balise de téléportation pour les troupes se trouvant à bord de vaisseaux disposant de la technologie adaptée pour effectuer un « transfert », c'est-à-dire super-croiseurs de classe *Sanctimony* et les bâtiments plus gros. C'est le seul exemple connu où les covenantes sont capables d'accomplir des téléportations, et cela ne concerne que les soldats d'infanterie et les objets matériels de taille moyenne. Ce phénomène s'effectue entre la baie de transfert du vaisseau et la base de la spire et ne dure que quelques instants, ce qui permet d'amener rapidement d'immenses effectifs afin de lancer une invasion, ce qui explique l'importance stratégique vitale des spires de défense.

BARRICADES DE CAMPAGNE : De la même manière que les humains utilisent des protections mobiles pour établir des lignes de défense, les covenants disposent d'un modèle de barricade relativement résistant qu'ils n'hésitent pas à utiliser massivement. Fait dans un alliage particulièrement dense qui peut encaisser sans frémir la plupart des projectiles d'armes standards et débris d'explosions, ces barricades sont également dotées d'une étonnante technologie de répulsion magnétique. Celle-ci n'est pas assez puissante pour stopper complètement une balle, même de faible calibre, mais elle est suffisante pour freiner ou même dévier les projectiles solides, diminuant ainsi leur puissance d'impact et leurs chances de toucher une cible. Il n'existe qu'un seul modèle de barricade de campagne faisant 1m60 de haut et 1m de large, souvent transporté par groupe de trois comme sur l'image ci-contre mais utilisable individuellement pour étendre une ligne de défense. La faible taille de ces protections les rend peu pratiques pour les combattants sangheilis et jiralhanaes, mais ces deux races considèrent qu'un tel couvert n'est utile que pour les faibles et les couards, préférant utiliser le terrain à leur avantage ou déployer un écran de protection énergétique en cas de besoin.



ECRAN DE PROTECTION ENERGETIQUE : Tandis que la majorité des races vassales de l'Alliance se protègent généralement derrière des barricades de campagne telles que ci-dessus, les sangheilis et les jiralhanaes préfèrent largement employer des protections basées sur la technologie des boucliers énergétiques car ils les trouvent plus pratiques et plus nobles. Ces objets présentent deux avantages majeurs : tout d'abord leur écran translucide permet de voir à travers pour suivre les mouvements des cibles, et ensuite ils sont surtout beaucoup plus légers et pratique à transporter lorsqu'ils sont désactivés. Les balles et autres munitions solides se contentent de rebondir sur sa surface sans causer de dégâts grâce à sa forme légèrement arrondie, mais en revanche il peut entrer en surcharge s'il reçoit trop de tirs d'armes à énergie. Le plus souvent, ces protections sont utilisées par les sangheilis et jiralhanaes comme couverture

momentanée le temps de réapprovisionner leurs armes, d'établir un plan d'attaque ou de voir leurs boucliers énergétiques corporels se recharger, avant de repartir à l'assaut.

TOURELLES DE DEFENSE SHADE : Lorsqu'il s'agit de défendre une position, le moyen le plus efficace est d'y établir un poste de tir relativement bien protégé avec un armement puissant pour repousser les assaillants. Les différents modèles de tourelle shade sont la réponse standard des officiers covenants à cette question, mais il existe cependant plusieurs modèles différents dont les caractéristiques et les rôles varient. Leur point commun consiste essentiellement dans l'aspect général : il s'agit d'un siège de commande pour une seule personne, pilotant une arme à énergie de bonne puissance et flottant au-dessus d'une base équipée d'un générateur anti-gravité, afin de donner une parfaite liberté de mouvement horizontale et verticale. Faciles à manipuler et offrant une assez bonne protection frontale à l'utilisateur, elles sont presque toujours manœuvrées par des artilleurs unggoy. Il existe trois modèles différents de tourelles shade :

Type-55 :

La tourelle shade type-55 est équipée d'un autocanon à plasma dont le canon long lui assure une grande précision à moyenne et longue portée, mais dont la puissance de feu est insuffisante pour percer les blindages des véhicules lourds. Elle joue donc essentiellement un rôle anti-infanterie, bien qu'elle soit également moyennement efficace contre les véhicules légers ou standards, et constitue la majorité des tourelles shades que l'on peut rencontrer sur le terrain. En raison de leur grande autonomie énergétique, leurs opérateurs sont souvent laissés seuls pour s'en occuper.



Type-29 :

Conçue pour porter une variante plus légère des tourelles lance-torpilles qui se trouvent sur les vaisseaux de guerre covenants, les shades type-29 ont clairement un rôle anti-char et sont terriblement efficaces dans cette discipline. Le poste de tir est équipé d'un système d'acquisition de cible, mais celui-ci permet uniquement de suivre les mouvements de sa proie car le guidage de la torpille légère se fait manuellement. Cela rend cette tourelle nettement moins fiable que leurs équivalents humains, mais un seul de leur tir peut détruire instantanément la plupart des véhicules. En revanche, les piles à plasma qui l'alimente doivent être changées tous les quinze tirs, ce qui nécessite la présence de plusieurs autres unggoy en plus de l'artilleur pour manipuler les piles et les faire recharger au caisson de réapprovisionnement à plasma le plus proche.



Type-26 :

Fait pour abattre les appareils volants légers ou intercepter l'infanterie équipée de réacteurs dorsaux, la tourelle shade type-26 est équipée de deux canons DCA à plasma jumelés qui tirent en alternance. Ces armes tirent des micro-charges explosives qui détonnent après avoir parcouru une certaine distance pouvant être réglée par l'artilleur afin de plus facilement toucher leur cible dans les airs. Afin de les protéger au mieux des armes lourdes qui peuvent équiper les véhicules aériens ennemis, les shades type-26 présentent une protection frontale complète à laquelle s'ajoutent des écrans anti-explosions sur les côtés, augmentant sensiblement l'espérance de vie de l'utilisateur. En raison de son autonomie énergétique comparable à celle du type-55, et aussi à cause de la grande nervosité de leurs artilleurs, le type-26 est souvent utilisé contre l'infanterie et les véhicules légers lorsqu'il ne dispose d'aucune cible aérienne.



Type-99 :

La technologie d'automatisation robotique étant particulièrement mal maîtrisée par les différentes races covenants, très peu d'exemplaires de ces redoutables tourelles automitrailleuses sont fabriqués par rapport aux différents modèles à contrôle manuel. Les commandants d'armée qui ont la chance d'en disposer doivent donc les déployer avec une grande prudence, afin de les préserver tout en s'assurant qu'elles puissent jouer un rôle stratégique significatif. Grâce aux senseurs très performants qui les équipent, les Shades type-99 sont utilisées principalement pour contrer toute tentative d'infiltration par des commandos ennemis, aucun dispositif de furtivité ou de camouflage ne pouvant tromper leur vigilance. Ce modèle se présente sous la forme d'une demi-sphère qui, une fois la commande de déploiement entrée, devient opérationnelle en l'espace de sept pulsations et ouvrira le feu sur toute présence ennemie située dans son rayon de détection, qui s'étend jusqu'à cinq cent mètres.



ARTILLERIE COVENANTE : Bien que les armées de l'Alliance aient tendance à s'appuyer principalement sur leur flotte pour effectuer des tirs d'artillerie en cas de nécessité, elles disposent également de pièces d'armement terrestre lourdes qui peuvent jouer le même rôle avec une efficacité certes limitée mais appréciable. Que ce soit pour éviter de trop dépendre de la 4^{ème} division ou pour augmenter la puissance de feu utilisée contre leurs ennemis, beaucoup de commandants de la 1^{ère} division de l'Alliance apprécient le fait de pouvoir compter sur plusieurs exemplaires de ces formidables outils de destruction dans le cadre de longues campagnes.

Type-25 « [] » :

Hauteur : 15,2 mètres

Largeur : 8,6 mètres

Cadence de tir : [] tirs par minute

Fonction : pilonnage terrestre

Il s'agit du modèle d'artillerie covenant le plus répandu car le plus facile à produire en raison de sa taille plus réduite par rapport aux modèles Mantis et Tyran. Il utilise la même technologie que le mortier à plasma lourd équipé sur les chars Apparition, mais sur des dimensions nettement plus grandes, lui donnant ainsi une puissance de déflagration colossale. Comme pour la plupart des artilleries terrestres conventionnelles, il est nécessaire d'effectuer des tirs d'ajustement avant de pouvoir toucher juste en raison de la trajectoire parabolique des projectiles, mais la lenteur de ces derniers rend presque nulles les probabilités de toucher une cible se déplaçant suffisamment vite pour anticiper leurs trajectoires. Le [] type-25 possède une plate-forme au tiers de sa hauteur qui accueille un poste d'artilleur à l'arrière du canon pour le contrôler, ainsi que des postes de défense à chacune des trois extrémités de sa base triangulaire pour défendre la structure contre d'éventuelles attaques ennemies. Il n'est pas rare de voir ces postes servir d'emplacement d'armes lourdes, généralement des mitrailleuses à plasma.



Type-27 « Mantis » :

Hauteur : 36,9 mètres

Largeur : 59,8 mètres

Cadence de tir : [] tirs à la minute

Fonction : interdiction atmosphérique

Pour les mêmes raisons que pour la tourelle shade type-99, l'artillerie de modèle Mantis n'est produite qu'en très faibles quantités car elle est semi-automatisée. A l'exception d'un poste d'artilleur à une place accessible par un ascenseur gravitationnel, cette structure ne possède aucune salle ou plate-forme utilisable par de l'infanterie. Ses senseurs à très longue portée sont capables d'identifier les cibles potentielles se trouvant en atmosphère mais aussi en orbite jusqu'à une distance de quatre mille kilomètres environ. L'opérateur se trouvant dans le poste de contrôle au cœur de la structure n'a ensuite plus qu'à désigner une cible parmi celles proposées pour que le système de tir calcule une trajectoire d'interception pour l'abattre. Le Mantis sacrifie sa cadence de tir pour une puissance de feu mortelle, il doit faire refroidir son système d'alimentation en l'exposant à l'air libre entre deux coups, ce qui représente une faiblesse non négligeable et demande donc qu'il se trouve dans une zone parfaitement sécurisée. Ses obus de plasma se déplacent néanmoins à la moitié de la vitesse d'un obus de CAM humain, ce qui est la plus grande vitesse existante parmi les armes covenantes, et peut causer des dommages catastrophiques à un vaisseau de ligne. Quant aux appareils légers et les navettes de transport, elles sont immédiatement pulvérisées au premier tir.



Type-29 « Tyran » :

Taille : 45,6 mètres

Largeur : 42,6 mètres

Cadence de tir : salve de 3 obus toutes les [] secondes

Fonction : anti-aérien lourd et fortification d'infanterie

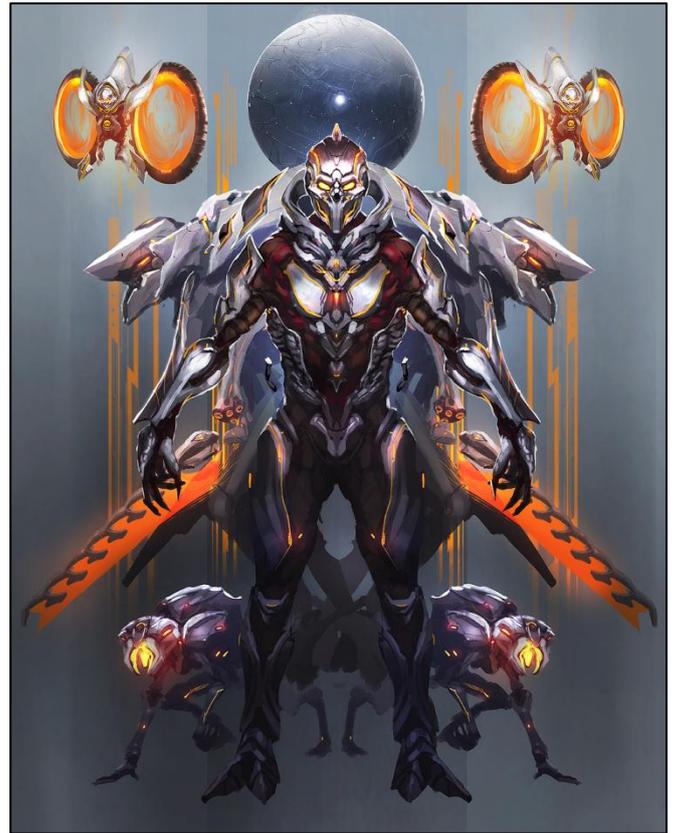
Beaucoup plus facile à construire que le Mantis, la pièce d'artillerie covenant type-29 Tyran est la construction anti-aérienne standard déployée dans le cadre des grandes et longues campagnes menées par l'Alliance. Ne disposant pas d'une aussi grande portée, le Tyran compense en délivrant des salves de trois décharges plasmatiques à très grande vitesse, chacune capable de détruire une navette Pélican. Afin de pouvoir être employée aux plus près de la ligne de front pour interdire tout appui aérien ennemi, cette artillerie est la plus imposante et la plus solide qui existe à ce jour. Sa structure s'apparente à un canon naval posé sur un bunker, car elle possède deux portes d'accès équipées d'écrans d'isolement (voir chapitre III.3.4 du Guide de la Vie Civile), donnant sur un large espace qui est souvent aménagé en avant-poste par les officiers de terrain, et au centre duquel se trouve la colonne d'alimentation du canon. En raison de la lourde fortification du mur extérieur, cette colonne d'alimentation est peu renforcée et ne constitue une faiblesse que si des ennemis parviennent à pénétrer l'installation, cependant sa destruction provoque presque systématiquement l'explosion de toute la structure. A ce même niveau se trouve une rampe permettant d'accéder à une plate-forme d'observation et d'entretien où des équipes d'unngoy sont généralement chargés d'accomplir les tâches de maintenance tandis que des tireurs d'élite kig-yars surveillent les alentours. Cette plate-forme est souvent équipée d'emplacements d'armes lourdes pour faciliter la défense de la structure.



I.8. Les sentinelles prométhéennes

Note : lors de la sortie du jeu Halo 4, nous avons choisi dans un premier temps d'ignorer les chevaliers prométhéens afin de réfléchir à la meilleure manière de les faire coïncider avec l'histoire des forerunners que nous avons écrite dans l'encyclopédie de Halo Evolved. Après mûres réflexions, face à leur très forte présence dans la culture actuelle et future de Halo, nous les insérons finalement dans notre propre version de cet univers mais avec quelques modifications. Il est donc nécessaire, pour bien comprendre ce chapitre, d'oublier toute l'histoire du Didact, du Compositeur et de la digitalisation des humains racontée par 343 Industrie pour privilégier l'histoire des forerunners telle que nous l'avons racontée dans la première partie de l'encyclopédie Halo Evolved.

Les sentinelles prométhéennes sont des unités de combat robotiques autonomes conçues pour opérer aux côtés des meilleurs membres de la caste des guerriers, les prométhéens. En raison de ce rattachement à des soldats d'infanterie mais aussi du fait que leur fonction se limite à l'offensive pure contre le Parasite, ces sentinelles sont pour la plupart lourdement mécanisées afin d'avoir un mode de déplacement terrestre, cela grâce à des jambes articulées imitant celles du domaine animal à la perfection. Autrefois rassemblées en vastes armées capables de défendre une planète pendant des décennies contre l'infestation, elles ont été dispersées sur les principales installations forerunners après que ces derniers aient quitté la galaxie, devenant les plus puissants gardiens de leurs vestiges. Il existe trois modèles différents de sentinelles prométhéennes, chacune ayant son rôle et ses caractéristiques uniques :



LES VEILLEURS

Parmi les trois modèles de sentinelles prométhéennes, les veilleurs sont ceux qui ressemblent le plus aux sentinelles standards : flottant dans les airs grâce à deux générateurs anti-grav disposés de part et d'autre de leur corps, ils ne sont armés que de pistolets à particule car leur principale fonction n'est pas le combat mais le soutien. En effet, les veilleurs sont équipés d'écrans de lumière qu'ils peuvent déployer devant les forerunners et chevaliers prométhéens afin de les protéger d'attaques trop puissantes, ainsi que d'un manipulateur de matière qui leur sert à interagir avec leur environnement jusqu'à une distance d'environ sept mètres. L'usage le plus fréquent de ce manipulateur est d'écarter les explosifs

lancées contre eux ou les entités qu'ils doivent protéger, généralement en renvoyant lesdits explosifs à leur expéditeur, mais ils peuvent l'employer également pour dévier la trajectoire d'une roquette ou faire tomber une barrière de protection ennemie si nécessaire. Un veilleur est protégé par un bouclier énergétique léger car il constitue une cible relativement facile qui ne se soucie guère de sa survie par rapport à celle des forerunners et autres sentinelles prométhéennes.

LES RAMPANTS

Fabriqués en masse, les rampants forment le gros des effectifs des sentinelles prométhéennes mais ne représentent qu'un indice de menace limité en raison de leur grande fragilité qu'ils compensent par leur grande agilité et vitesse de déplacement. Utilisés principalement comme éclaireurs et unités de harcèlement, ce sont des sentinelles programmées avec une intelligence animale très développée qui augmente sensiblement leur instinct de survie en combat, mais jamais au détriment de la vie d'un prométhéen ou d'une sentinelle de type chevalier. Ils portent une arme de tir montée sur pivot au milieu de leur dos afin de pouvoir tirer tout en se déplaçant à quatre pattes, leur intelligence artificielle intégrée compensant parfaitement les mouvements pour une précision maximum. L'arme intégrée est le plus souvent un simple pistolet à particule ou un éradicateur (voir chapitre IV.3), mais certains rampants sont parfois équipés de fusil forerunner, voir même de fusil binaire, de manière à éliminer leurs cibles à longue distance.



LES CHEVALIERS

Lorsqu'un guerrier forerunner était trop gravement blessé pour continuer à se battre ou qu'il était infecté par le Parasite, il pouvait décider de subir une « sublimation », qui constitue en une digitalisation de son esprit pour être ensuite transféré dans un corps cybernétique de combat. On peut le comparer au procédé de création des IA humaines par transformation du réseau neuronal d'un cerveau en matrice informatique, à la différence que l'esprit même du sujet survie pour devenir la conscience de l'IA. L'individu conserve ses souvenirs, sa personnalité et ses facultés d'autrefois pour exister dans un corps qui ne ressent ni la douleur ni la fatigue. C'est ainsi que furent créés les sentinelles prométhéenne de classe Chevalier.

Ces formidables combattants se situent juste en-dessous des forerunners et de leurs héritiers humains dans les protocoles de protection des autres sentinelles, ce qui veut dire qu'en l'absence de ces deux races, un chevalier prométhéen pourra compter sur l'intégralité des unités de combat robotiques forerunners présentes sur place. Leurs esprits digitalisés sont capables d'effectuer un nombre colossal d'opérations simultanément, leur puissance de calcul et de réflexion dépassant celui des meilleures Intelligences Artificielles avancées humaines. Et bien qu'ils soient capables d'effectuer des piratages informatiques sur la plupart des technologies des autres races, ils ne se risquent cependant pas à s'engager dans un duel avec un IA avancée même s'ils pourraient probablement la vaincre assez facilement. On suppose qu'ils ne sont pas particulièrement à l'aise pour interagir avec les entités artificielles en raison de la trahison de Medican Bias.

Un chevalier prométhéen dispose de nombreuses technologies très avancées, même pour les forerunners, afin d'être une machine de guerre à l'efficacité inégalée. Nous allons en résumer ici les principales :

- **Vision prométhéenne** : Grâce à leur parfaite compréhension des phénomènes de propagation des ondes énergétiques, les forerunners sont parvenus à mettre au point des systèmes de perception avancés dépassant tout ce que l'humanité ou les covenants pouvaient imaginer. Cette technologie est capable de visualiser l'intégralité des objets jusqu'à une centaine de mètres, pour ensuite identifier ces objets grâce aux énormes banques de données et capacités d'analyse informatiques qui sont intégrées au système. Ainsi, les chevaliers sont capables de repérer leurs ennemis en identifiant leur race, leur équipement, leur armement et même leurs faiblesses corporelles de chaque individu.
- **Générateur de saut individuel** : que ce soit pour lancer des attaques éclaires contre leurs ennemis ou se replier efficacement dès que la situation devient dangereuse, un chevalier prométhéen est capable d'effectuer une micro-transition sub-spatiale grâce à cette technologie. La plupart des installations forerunners disposent d'une grille de téléportation qui facilite considérablement l'utilisation de ce dispositif, leur permettant de se déplacer instantanément sur toute son étendue, mais dans d'autres environnements ou si cette grille vient à être mise hors service, la distance de saut est comprise entre dix et trois cent mètres seulement.
- **Dispositif de transfert** : cette technologie est celle qui permet à un chevalier prométhéen d'être virtuellement immortel, son esprit digitalisé étant instantanément transféré vers la plus proche unité de stockage lorsque son corps est détruit. Il est impossible d'empêcher ce transfert, même avec les plus puissants brouilleurs humains ou covenants connus, ce qui signifie que la seule manière d'empêcher définitivement un chevalier de nuire est de l'empêcher de se transférer dans un nouveau corps. Ces enveloppes robotiques étant néanmoins considérablement complexes et coûteuses en termes de ressources, elles ne sont produites qu'en cas de nécessité et seuls les chevaliers les plus importants disposent d'un corps de rechange directement disponible.

I.9. Personnages forerunners

Encore une fois, en raison de ce qui a été construit par 343 Industrie avec la nouvelle série de jeux vidéo Halo, nommée *The Reclaimer Saga*, nous sommes obligés d'apporter des précisions supplémentaires sur les forerunners et en particulier les principaux personnages qui sont intervenus durant le conflit contre le Parasite. Il ne s'agit pas simplement d'un complément de l'encyclopédie Halo Evolved, mais aussi d'un outil scénaristique que vous pourrez utiliser durant vos campagnes car, après tout, rien ne vous empêche de faire réapparaître un ou plusieurs de ces personnages durant l'échelon de conflit n°7 (voir chapitre II.1) afin d'augmenter l'intensité de l'histoire. Nous considérons parfaitement possible que, suite aux études sur le Parasite, les forerunners aient découvert le secret de l'immortalité. Nous tenons également à préciser que, même si une partie du contenu de ce chapitre est basé sur les travaux de Bungie, en particulier les terminaux accessibles dans le jeu Halo 3, nous avons grandement enrichi ce contenu avec nos propres créations. De plus, toutes les illustrations présentes ici sont les travaux d'artistes indépendants que nous ne remercierons jamais assez pour leur travail, leur imagination et leur talent. Et nous rappelons à nouveau que, conformément au chapitre I.1.1 de notre encyclopédie, les forerunners ont une apparence parfaitement similaire à celle des humains. Si vous souhaitez utiliser l'apparence du Didact et de la Librarienne telle qu'elles ont été données par 343 Industrie, cela doit s'expliquer par un procédé de transmorphose volontaire, reflétant éventuellement un début de démence ou d'autre pathologie mentale.



LE DIDACT GLORUS

Il s'agit ni plus ni moins que du commandant suprême de toutes les forces militaires forerunners, maître absolu de la caste des forgerons et protecteur d'Ecumène (voir chapitre I.1.4 de l'encyclopédie). Né de parents appartenant tous deux à la caste des guerriers, il n'eut d'autre choix que d'en devenir un lui-même et excella mieux que quiconque en son temps. Bien qu'ayant grandi et travaillé dans le domaine des armes et du combat, la paix absolue dont jouissait Ecumène avant l'arrivée du Parasite lui donna le temps de s'intéresser grandement à la philosophie, la biologie et bien d'autres sciences, augmentant considérablement sa culture et ses facultés de réflexion. Il devint ainsi un stratège réputé dans les nombreuses simulations virtuelles organisées par la caste des guerriers, au point d'obtenir le poste de Didact en -100.419 à l'âge de 377 ans.

Cette ultime promotion lui ouvrit les portes des plus hautes sphères de la société d'Ecumène, le faisant côtoyer des personnalités illustres de l'époque dont le pouvoir égalait leurs qualités. C'est ainsi qu'il rencontra la juge suprême de la cour du Manteau, Glédonia, avec qui il eut de longues discussions sur le Cycle de Réclamation, le Grand Voyage, les Précurseurs et le Manteau de Responsabilité. Au fil des années, leurs échanges devinrent de plus en plus intimes jusqu'à ce que, en -100.384, ils décident d'accomplir la communion de leurs esprits, qui consiste à donner chacun une part de soi-même à l'autre et qui

équivalait au mariage chez les humains d'un point de vue symbolique. Cette union avec la dirigeante de la caste des juges ne fut pas vue d'un bon œil par tous les hauts responsables d'Ecumène, cependant la grande majorité s'accordaient à penser que cela était l'assurance que les guerriers forerunners respecteraient à la lettre les préceptes du Manteau de Responsabilité.

L'importance de Glorus devint subitement plus grande à partir de l'an -100.308 du calendrier humain, date à laquelle le Parasite apparut en assimilant plus de cinquante planètes en l'espace d'une année. Face à la situation critique provoquée par cette menace inattendue, il obtint une autorité et un pouvoir de décision plus grand qu'à l'habitude, ce qui lui permit de parler d'égal à égal avec Faber, le maître de la caste des bâtisseurs. Grâce à cela, il obtint la création de nombreuses technologies d'armement de toutes sortes et fit croître de manière exponentielle la puissance de combat des guerriers forerunners et de leur flotte. Mais alors qu'il s'engageait de plus en plus profondément dans la voie de la guerre totale et impitoyable, usant de stratégies parfois déshonorantes et atroces, il avait de plus en plus besoin de la présence de son épouse Glédonia. Cela lui fut donc très difficile de la laisser partir lorsque, en -100.104, elle fonda le corps des librariens et se lança à travers la galaxie pour récolter le patrimoine génétique de toutes les espèces qui pouvaient encore être sauvées du Parasite. Il fit alors tout ce qui était en son pouvoir pour la protéger elle et ses agents, allant jusqu'à leur confier une garde rapprochée composée de ses meilleurs guerriers, les prométhéens, dont il avait pourtant cruellement besoin. Le dernier siècle du conflit lui fut mentalement insupportable, l'amenant parfois au bord de la folie, et seules les rares communications qu'il parvenait à obtenir avec Glédonia l'empêchèrent de sombrer totalement. Lorsque les Halos furent sur le point d'être activés, il dû user de toute son autorité sur le

Concile pour retarder l'ordre et ainsi permettre à son épouse de se réfugier dans un monde-bouclier, une mesure qui lui fût lourdement reprochée sur le coup mais qu'on lui pardonna par la suite.

En plus d'être un formidable chef militaire et un stratège sans égal parmi les forerunners (mais largement dépassé par les capacités des IA Médicant Bias et Offensive Bias), Glorus possède une grande sensibilité philosophique et une admiration envers la vie qui trouve toujours le moyen de survivre, quels que soient les catastrophes qu'elle rencontre. Bien qu'étant naturellement bienveillant envers les humains, il leur en veut d'avoir tant accaparé l'attention de son épouse et lui avoir fait prendre tant de risques au pire moment de la guerre. De plus, étant donné la faible maturité spirituelle de l'humanité qui continue d'être secouée par des guerres internes de toutes sortes (guerres de pouvoir, guerres de religion, guerres civiles, etc.), si jamais Glorus venait à revenir dans notre galaxie pour constater cela, il pourrait reconsidérer le fait de les avoir choisis pour dépositaires. Peut-être même les verrait-il comme une menace pour la paix de la galaxie...

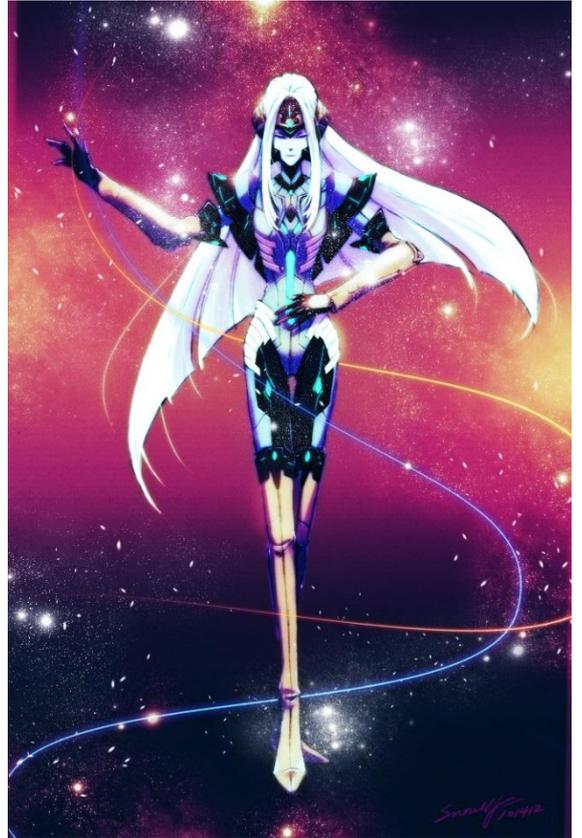
Le profil de PNJ du Didact Glorus est disponible au chapitre V.2 de ce livre.

LA GRANDE LIBRARIENNE GLÉDONIA

Si un forerunner peut être réellement considéré comme une divinité bienveillante par les peuples actuels de notre galaxie, c'est bien la Grande Librarienne Glédonia. Elle fut la plus illustre et la plus déterminée des défenseurs du Manteau de Responsabilité dans toute l'histoire connue, quittant ses responsabilités de juge suprême et la sécurité du domaine intérieur d'Écumène pour s'aventurer au-delà de la sphère de Maginot avec ses librans. Née d'un père juge et d'une mère biologiste, elle hésita longtemps entre ces deux castes durant son enfance avant de finalement rejoindre le corps des magistrats à la cour du Manteau. Cependant sa passion envers tout ce qui touche à la vie resta ancrée en elle durant le reste de son existence, prenant une importance grandissante au fur et à mesure que ses connaissances augmentaient au travers d'études, de lectures et d'expériences personnelles. C'est grâce à ce savoir largement supérieur à celui de la plupart des autres membres de sa caste qu'elle finit par devenir juge suprême en -100.539, à l'âge de 322 ans.

Dès son premier contact avec les humains, son intérêt envers cette race a été si grand qu'elle s'est progressivement transformée en véritable obsession. Avant que n'apparaisse le Parasite, elle passait beaucoup de son temps libre à observer le peuple de Tyrène (qui est le nom forerunner de la Terre) pour le voir évoluer lentement, comme une mère qui regarde son enfant apprendre à marcher. Son combat en tant que Grande Librarienne pour protéger l'humanité et les autres principales civilisations du Bras d'Orion (dont la plupart des races covenantes) fit croître ce rapprochement et fit naître en elle un instinct maternel envers ceux qui deviendront les dépositaires des forerunners. Mais en son for intérieur, elle n'a jamais entièrement rejeté la possibilité que l'humanité échoue dans son évolution génétique, technologique ou spirituelle et qu'une autre espèce devienne plus digne de devenir l'héritière de la civilisation forerunner.

Quant à sa relation avec Glarus, celle-ci est fondée essentiellement sur une harmonie de pensée qu'elle n'a trouvée avec personne d'autre aussi fortement. Leurs visions de l'univers s'accordaient parfaitement et, au bout de quelques décennies de vie commune, le lien invisible qui les unissait était si fort que chacun pouvaient deviner les pensées de l'autre à tout moment. Nombreux furent les forerunners à penser que Glédonia et Glarus avaient été réunis et protégés par les Précurseurs eux-mêmes, et qu'ils possédaient donc un illustre destin qui ne fit que se confirmer d'ailleurs par la suite. Leur séparation fut extrêmement dure à vivre, non seulement pour eux mais pour une grande partie du peuple d'Écumène qui croyait en eux, le doute et la crainte grandissant à mesure que le Parasite gagnait en puissance. Durant les moments les plus sombres de la guerre, alors qu'ils se trouvaient à des dizaines de milliers d'années-lumière l'un de l'autre, ce lien fut mis à rude épreuve et plusieurs fois Glédonia eut la fausse impression que son époux avait péri dans une bataille. Elle fut cependant celle qui conserva le mieux sa santé mentale alors qu'elle courrait le plus grand risque, sa confiance étant beaucoup plus forte en raison de la lourde tâche qu'elle s'était désignée. Néanmoins, avec le temps, Glédonia émit de nombreux doutes sur la justesse de son combat, du combat de son époux, du droit qu'avaient les forerunners à contrôler ainsi la galaxie sans partage, et de la nature profonde du Parasite. Elle fut parmi les rares à se prononcer contre l'extermination totale de l'ennemi une fois celui-ci vaincu, invoquant la 1^{ère} loi du Manteau pour convaincre son époux. Bien qu'à l'époque, cette décision fut considérée comme extrêmement sage et juste, elle pourrait bien être regrettée si jamais l'un des nombreux échantillons du Parasites enfermés dans les zones de quarantaines forerunners venait à menacer la galaxie à nouveau...





LE MAÎTRE BÂTISSEUR FABER

Personne dans l'histoire d'Écumène n'aura autant marqué la Voie Lactée que le maître bâtisseur Faber, que ce soit par les innombrables constructions qu'il a inventées ou par sa folle recherche de l'immortalité qui donna naissance au Parasite. Fils de l'ancien maître bâtisseur et d'une [REDACTED], il suivit la voie de son père et fit preuve d'une créativité extraordinaire qui lui valut de prendre sa succession en - [REDACTED] de notre calendrier, à l'âge de 479 ans.

[REDACTED]

Sa quête de l'immortalité est née de la croyance grandissante au sein des sphères dirigeantes d'Écumène, vers - [REDACTED], que le temps du Grand Voyage approchait, ce qui était un événement d'une importance à la fois historique et philosophique, presque religieuse. Bien qu'étant certain de participer au début de cette entreprise, Faber savait qu'il n'en verrait jamais l'aboutissement s'il ne trouvait pas un moyen d'augmenter sa longévité car il était déjà très âgé. Son corps allait rapidement atteindre les limites des capacités rajeunissantes de la transmorphose, un procédé qu'aucun biologiste n'était parvenu à améliorer depuis des millénaires.

[REDACTED]

Il est possible que Faber, se sachant sur le point de mourir, ait décidé de révéler la vérité sur le Parasite au didact Glorus ou à la grande librarienne Gledonia. (le Grand Voyage n'aurait donc pas eut pour objectif de trouver les origines du Parasite mais de partir à la recherche des Précurseurs)

MEDICANT BIAS



OFFENSIVE BIAS



PARTIE II REGLES SUPPLEMENTAIRES & ERRATAS

« *Il y a les jours de merde, les jours de très grosse merde, et les jours de merde extravagantasmagoritissimantesques. Pas de bol, tu t'es pointé dans la mauvaise catégorie.* »

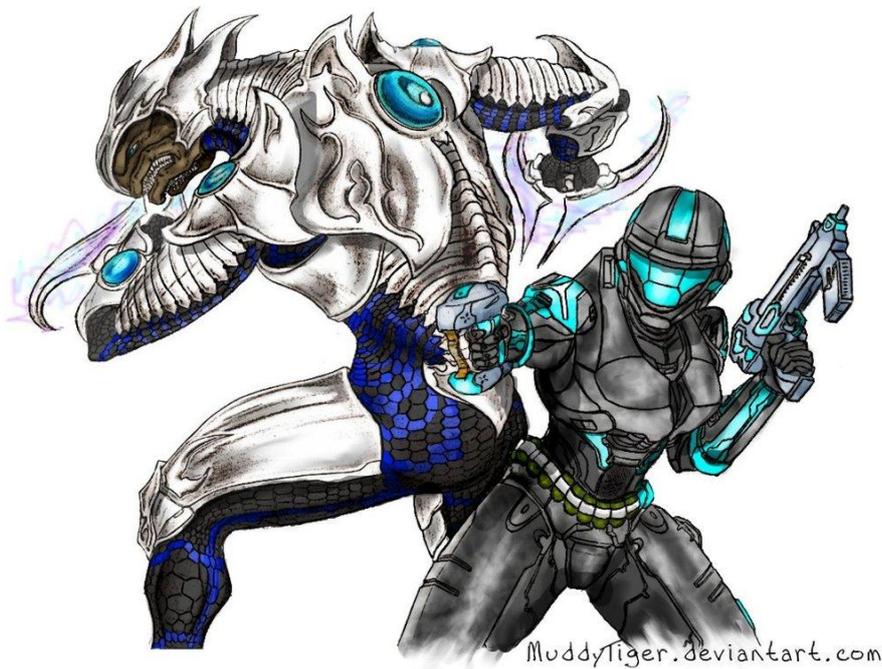
(sergent Harris Jorung lors de la chute de Jericho VII)

Bonjour à vous, cher lecteur !

Ce document est un supplément au livre de règle du jeu de rôle *Halo : Héros et Hérétiques*. Bien entendu, afin de comprendre correctement les différents chapitres qui suivent, il est indispensable d'avoir lu auparavant ou d'avoir à ses côtés le livre de règle principal et, accessoirement, l'encyclopédie de Halo Evolved ainsi que ses extensions. Tous ces documents sont disponibles au lien ci-dessous :

<http://www.halo-heros-heretiques.fr/>

L'objectif principal de ce supplément est d'enrichir ce jeu de rôle afin d'augmenter les possibilités d'action et d'évolution des joueurs ainsi que le niveau d'immersion dans l'univers de Halo. Cette première partie concerne donc l'ajout de règles de jeu supplémentaires ainsi que la modification de règles déjà existantes dans le livre de règles principal. Nous tenons cependant à préciser que ces ajouts et modifications sont purement optionnels et peuvent être ignorés partiellement ou totalement par un maître de jeu si celui-ci estime que cela est bénéfique au déroulement de ses parties.

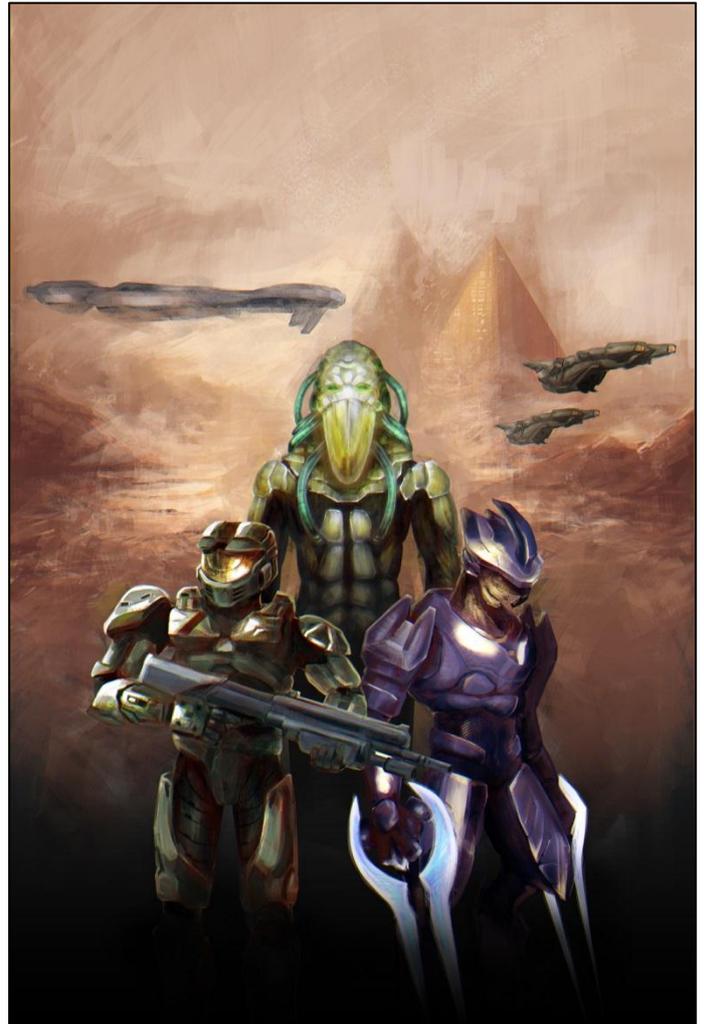


II.1. Les Échelons de conflit

Cette extension ne s'appelle pas *Guerre Totale* pour rien : ici, nous parlons de comment la guerre humano-covenante va évoluer, grandir et prendre des proportions titanesques tant sur le plan militaire que politique, religieux et civile. Plus le conflit va s'amplifier, plus les changements dans les différentes civilisations de cette partie de la galaxie seront profonds pour s'adapter à la situation. Nous allons donc tenter ici de donner aux Maîtres de Jeu quelques outils qui leur permettront de montrer à leurs joueurs comment évolue la géostratégie de leur faction et des factions ennemies au fur et à mesure de leurs aventures, d'autant que la plupart de ces évolutions risquent d'être des conséquences plus ou moins directes des missions qu'ils auront réussies... ou échouées.

Nous rappelons que, dans *Halo : Héros & Hérétiques*, la situation stratégique de la guerre humano-covenante peut parfaitement évoluer de manière totalement différente à celle des livres et jeux vidéo de l'univers officiel. Une évolution différente de cette histoire est même largement encouragée pour susciter l'intérêt des joueurs et leur faire se demander sans arrêt et avec excitation « *Que va-t-il se passer maintenant ?* ». Car s'ils se disent que, de toute façon, l'humanité va résister jusqu'à ce qu'il ne reste plus que la Terre et que le major John-117 sauve tout le monde, alors jouer n'a plus beaucoup d'intérêt. C'est pourquoi nous vous donnons ici des idées d'évolutions possibles de la guerre au travers de ce que nous appelons les **Echelons de conflit**.

La guerre humano-covenante peut passer par un maximum de sept échelons qui correspondent à différents niveaux d'intensité du conflit, chacun entraînant de multiples conséquences qui auront une influence plus ou moins forte sur la suite des aventures des joueurs. Le passage d'un échelon au suivant est laissé à la décision du MJ, l'idéal étant que l'échelon de conflit en application dans votre campagne soit le plus près possible du niveau des personnages de joueur. De plus, nous vous conseillons vivement de justifier le passage à un échelon supérieur par une mission Mythique (voir chapitre I.3) ayant un impact non négligeable sur le déroulement de la guerre, bien que cela ne soit pas obligatoire (vous pourrez toujours dire que c'est suite aux actions des spartans ou des troupes d'élite de l'Alliance, si nécessaire).



Echelon 1 : découverte de l'ennemi

Les premiers contacts et affrontements sont rapportés aux différents états-majors pour faire part de la naissance d'une nouvelle guerre contre un adversaire jusque-là inconnu. La plus grande prudence est recommandée dans les futurs combats afin de découvrir les capacités offensives et défensives de l'ennemi sans subir trop de pertes inutiles, mais aussi ses motivations et son mode de pensée, afin de pouvoir mieux le détruire par la suite...

Ce premier échelon comporte essentiellement des escarmouches, des affrontements de petits groupes de combat et surtout beaucoup d'infiltrations en terrain ennemi, bien que les covenants soient plus enclins à favoriser les assauts massifs pour faire usage de leur force brute. La prudence est vivement recommandée à tous les combattants, tandis que la chaîne de commandement aura souvent beaucoup de mal à prendre rapidement des décisions stratégiques adaptées lorsque quelque chose ira de travers. Vous serez donc fréquemment amenés à réfléchir par vous-même pour trouver des solutions aux problèmes que vous rencontrerez sur le terrain.

Durant cette étape de la guerre, le plus important est de rassembler des informations sur l'ennemi par divers moyens :

- ramener des corps pour autopsie ou des prisonniers pour interrogatoire,
- ramener des armes, armures et autres technologies à faire analyser par les experts scientifiques,
- observer les différentes tactiques de combat, de défense et d'exploration,
- pirater des bases de données informatiques pour découvrir les méthodes de cryptage et traduire le langage ennemi,
- récupérer les coordonnées stellaires de colonies ou d'installations spatiales,
- découvrir les motivations de l'ennemi, sa psychologie, ce qu'il aime et ce qu'il déteste, mais surtout ce qu'il veut.

Etant donné que les covenants comme les humains ignorent encore beaucoup de choses sur leur ennemi, les PNJ alliés comme ennemis auront tendance à commettre des erreurs tactiques parfois mortelles et impardonnables qui auront pour conséquences de lourdes pertes. Il faudra donc apprendre vite et collecter le plus d'informations possibles avant de les transmettre aux personnes compétentes, car le renseignement est le nerf de la guerre et il ne fait nul doute que la faction qui découvrira le plus rapidement de quoi est capable son adversaire aura un avantage non négligeable sur la suite des opérations.

Echelon 2 : connaître les limites

Une fois les premières analyses scientifiques et stratégiques terminées, il faut savoir jusqu'où l'adversaire est prêt à aller pour remplir ses objectifs : combien de troupes il accepte de sacrifier, combien de temps il peut patienter avant de perdre son sang-froid, combien de ressources il peut gaspiller pour maintenir sa ligne de front, et encore bien d'autres choses. Il ne s'agit plus de décrypter le protocole standard d'opération de l'adversaire, mais d'étudier sa réaction lorsqu'il se retrouve dans une situation inattendue l'obligeant à sortir du protocole, car c'est là qu'on peut le forcer à dévoiler sa vraie nature et l'amener à commettre des erreurs...

Maintenant que le gros des capacités de l'ennemi a été découvert, la prudence des premiers combats laisse peu à peu la place à l'audace. Il n'est plus question d'observer, mais d'agir de façon à créer autant d'effet de surprise que possible pour prendre l'initiative. Chaque faction va donc tenter une série de coups d'éclats plus ou moins importants et qui auront généralement un fort impact dans un sens ou dans l'autre, ce qui aura pour conséquence que les lignes de front bougeront très fréquemment et très fortement.

Selon que votre faction possède ou non l'avantage dans le déroulement de la guerre, vous aurez plutôt des missions ayant pour but de tester les limites de l'ennemi ou de résister à un ennemi qui vous teste. Dans un cas comme dans l'autre, ces missions comporteront souvent des objectifs pouvant être étranges, voir même suicidaires, mais qui auront un grand intérêt pour votre état-major dans le cadre d'analyses tactiques avancées. Vous aurez alors l'impression d'être des sujets d'expérimentations que l'on peut sacrifier simplement pour récupérer quelques informations apparemment sans intérêt.

Voici ci-dessous quelques exemples de situations dans lesquelles vous pouvez vous retrouver aussi bien en tant qu'opresseur que victime :

- Si l'occasion se présente, une armée se met à attaquer délibérément des civils pour forcer son adversaire à réagir.
- Un blocus complet a été mis en place autour d'une installation renfermant plusieurs centaines de combattants et aucune attaque n'est lancée, les assiégeants ayant pour consigne d'attendre que les assiégés soient désespérés au point de sortir de leur tanière.
- Un personnage de très grande valeur stratégique se présente ouvertement sur le champ de bataille au niveau d'une zone lourdement fortifiée afin de voir quelle puissance de feu son adversaire est prêt à mobiliser pour tenter de le tuer ou le capturer.
- Les services de renseignements diffusent des messages destinés à être interceptés par l'ennemi et faisant état d'une arme maîtresse, d'un prototype ou de tout autre élément d'intérêt stratégique majeur, créant de la désinformation avant d'observer la réaction de l'ennemi.
- Une impressionnante flotte de guerre sécurise l'orbite d'une colonie ennemie mais, au lieu de lancer un débarquement massif, se met à pilonner la surface de la planète avec son armement naval pour voir quelles stratégies les habitants vont tenter de mettre en place pour faire cesser le bombardement ou pour s'en prémunir.



Echelon 3 : mobilisation massive

Les dirigeants humains et covenants ont tous fini par comprendre que ce conflit est différente de toutes les autres qu'ils ont pu mener jusque-là et qu'elle ne pourra se gagner qu'avec la création de moyens militaires nettement supérieurs à ce qu'ils possèdent. Des usines d'armement sont créées sur de multiples colonies tandis que le budget de l'armée est démultiplié et qu'une campagne de recrutement massif est menée parmi les citoyens. Partout, on sent que la guerre risque d'être longue, violente et impitoyable...

D'immenses machines de guerre se mettent lentement en marche d'un côté et de l'autre de la ligne de front, augmentant considérablement les ressources disponibles qui sont alors déployées dans des affrontements de plus en plus grands. Les batailles prennent des ampleurs redoutables et il devient de plus en plus dur de survivre sur le terrain tandis que les civils sont sollicités plus que jamais pour soutenir l'effort de guerre : réaménagement des horaires, renforcement de la loi martiale, augmentation de la surveillance, enrôlement obligatoire ou très fortement encouragé par la propagande officielle, rationnement et encore beaucoup d'autres joyeuseté.

Sur le terrain, cela se traduira par l'apparition d'un nombre toujours croissant de nouvelles recrues, des « bleus » inexpérimentés que vous rencontrerez un peu partout et qui auront tendance à commettre des erreurs sur des choses qui vous semblent pourtant évidentes. Le phénomène sera particulièrement visible chez le camp qui se trouvera le plus en difficulté, vu que la population civile ne connaîtra pas la moitié de la vérité sur la guerre à cause de la propagande officielle qui cherche à rassurer l'opinion publique et à éviter la panique (chez les humains) ou la révolte de certaines populations (chez les covenants). Vous serez donc souvent considérés comme des vétérans dignes de respects par les soldats moins expérimentés, même si vous avez encore un très long chemin pour accéder aux troupes d'élite de votre faction.

Durant cette période, les missions seront très variées et se résumeront à tenter de causer le maximum de dégâts et de pertes chez l'ennemi tout en protégeant vos alliés dans une démonstration de force brute, mais c'est surtout dans vos relations avec la population civile qu'il y aura de grands changements. Les soldats ne sont plus regardés de la même façon et provoquent des réactions aussi vives que diverses selon la catégorie de personnes, et qui dépendront beaucoup de si leur faction est en train de gagner la guerre ou de la perdre : les militaires du camp dominant seront facilement considérés comme des héros tandis que ceux du camp dominé auront du mal à être respectés. La propagande se révélera être de plus en plus indispensable et vous pourrez en devenir les acteurs directs au travers de missions spéciales visant à décrédibiliser les rebelles ou hérétiques, intercepter des informations vitales qui ont été volées aux agences de renseignement ou encore escorter des journalistes de guerre chargés de couvrir un conflit pour rapporter uniquement des images de victoire, même si elles doivent être falsifiées.



Echelon 4 : guerre symétrique

L'intensité du conflit est à son maximum, figé dans un immense bras de fer interstellaire où personne ne compte céder la moindre parcelle de terrain sans le faire durement payer à l'ennemi. De chaque côté, tous les moyens sont employés pour tenir la ligne et montrer sa force, non seulement à l'adversaire mais également à sa propre population car il est vital de maintenir les civils au travail pour soutenir l'énorme machine de guerre. La propagande est donc extrêmement importante pour conserver le moral et encourager l'engagement volontaire dans l'armée sous peine de ne pas pouvoir remplacer les pertes et de donner l'avantage à l'ennemi...

Cette phase est celle qui peut durer le plus longtemps dans le cadre d'une campagne sur le long terme, car elle instaure une situation à peu près équilibrée entre les humains et les covenants, où le rapport de force reste supportable de chaque côté du front. C'est une période de combats intenses, massifs et complexes, où seuls les officiers supérieurs peuvent espérer avoir une vision d'ensemble suffisante pour comprendre la situation générale et établir une stratégie adaptée. La plupart des soldats et sous-officiers, eux, doivent se contenter d'obéir aux ordres en faisant confiance à leur hiérarchie pour qu'elle ne les envoie pas au massacre. La propagande sera donc d'autant plus importante pour maintenir le moral des troupes et des citoyens, ce qui nécessitera toujours plus de reportages sur des actions d'éclats et des victoires retentissantes, même si cela doit être entièrement fabriqué.

Bien que la perspective de participer à une bataille de grande ampleur soit particulièrement excitante pour les joueurs, c'est à la fois très difficile à gérer pour le Maître de Jeu et très risqué pour les personnages des joueurs eux-mêmes. Ce n'est pas totalement impossible, mais il faut être bien conscient des inconvénients d'un tel scénario avant de se lancer dedans. Il est largement préférable d'organiser des missions spéciales se déroulant en parallèle de ces affrontements majeurs, dans le temps ou dans l'espace :

- L'état-major prépare une offensive majeure qui forcera l'ennemi à envoyer des renforts depuis une base arrière. Les joueurs sont alors envoyés en infiltration préventive la veille de l'attaque pour miner le point de passage qui sera utilisé par ces renforts afin de leur causer des pertes mais surtout de les ralentir.
- Des éclaireurs ont repéré une base militaire ennemie qui cherche à se faire très discrète (pour les covenants, elle peut être dissimulée par des pylônes de furtivité). En prévision d'une attaque contre cette base, les joueurs sont chargés de saboter discrètement une partie du dispositif de défense et/ou de furtivité afin de créer une brèche par laquelle le gros des troupes alliées pourra s'engouffrer.
- Tandis qu'une bataille fait rage, les joueurs effectuent un contournement par le flanc pour atteindre un poste d'observation depuis lequel ils pourront donner des coordonnées de pointage pour l'artillerie alliée, qu'elle soit terrestre ou navale, afin de détruire les éléments-clés du dispositif adverse.
- Pendant que les troupes alliées se font massacrer, les joueurs doivent escorter des reporters de guerre vers les zones de combat les plus sûres afin qu'ils mettent en scène de fausses images de victoire qui serviront à la propagande médiatique.
- Durant un assaut ennemi, les joueurs sont postés sur une position défensive à l'écart de la zone de combat principale pour interdire toute tentative de contournement aux forces ennemies.
- Lors de l'assaut d'une ville, les joueurs utilisent le réseau de canalisations souterraines pour se retrouver derrière la ligne de front et neutraliser une pièce maîtresse de l'armée ennemie (officier, pièce d'artillerie, char super-lourd, centre de commandement mobile, etc.).
- Alors que le plus gros des affrontements est terminé et que l'armée continue sa progression vers un nouvel objectif, les joueurs sont appelés pour passer derrière leurs camarades et fouiller le terrain afin de s'assurer qu'il ne reste aucun survivant ennemi retranché quelque part.
- Une fois la bataille gagnée, des reporters de guerre parcourent le théâtre des opérations afin d'y collecter des images de la victoire, et les joueurs sont chargés de les escorter car il peut subsister quelques survivants ou commandos dissimulés çà et là.



Echelon 5 : guerre asymétrique

Tandis que l'un des camps semble prendre l'avantage, son adversaire se trouve obligé d'employer de plus en plus de stratégies non conventionnelles et moralement très douteuses pour continuer à tenir ses positions. Il ne se risque plus à des affrontements directs car trop coûteux, préférant frapper depuis l'ombre même si pour cela il est souvent obligé de fuir. Le camp dominant doit donc constamment être sur ses gardes pour éviter pièges, embuscades, infiltrations et assassinats, ce qui force ses troupes à apprendre vite comment survivre dans ce genre d'environnement hostile, la moindre faute d'inattention pouvant être fatale...

Durant cet échelon, l'un des camps prend l'ascendant et devient alors le **dominant** tandis que l'autre devient le **dominé**. A partir de ce moment, les choses se dérouleront de façon extrêmement différentes selon que les personnages de joueurs seront dans le camp dominant ou dans le dominé. Pour faciliter l'explication, il est plus simple de commencer par décrire la situation dans le camp dominé.

Camp dominé :

Les joueurs se trouveront dans un contexte qui se dégrade peu à peu sans pour autant être désespérant. Les stratégies habituelles ne peuvent plus être employées par manque de ressources, qu'elles soient humaines, matérielle ou même financière, ce qui oblige les chefs militaires à réorganiser leurs troupes. L'objectif n'est plus de montrer sa force à l'ennemi, mais de lui faire mal peu importe la méthode en risquant le moins de ressources possibles afin de rétablir l'équilibre dans le rapport de force. Cela ne veut pas dire que les joueurs effectueront des missions moins dangereuses, loin de là, mais plutôt que s'ils échouent les conséquences pour leur faction seront minimales la plupart du temps. Les missions impliqueront de faibles effectifs, souvent sans possibilités de renforts ou de soutien, mais disposant d'un avantage tactique qu'ils devront mettre à profit au maximum. Voici quelques exemples de missions qu'ils peuvent accomplir :

- Tendre une embuscade à un convoi ennemi pour amener une base à réduire ses défenses en envoyant des renforts, puis effectuer un raid sur l'un des éléments-clé de cette même base (réserves énergétiques, armurerie, communications, hangar à véhicules, etc.).
- Infiltrer le terrain ennemi, puis accomplir un grand nombre d'assassinats sur de simples soldats ou des sous-officiers sur plusieurs jours et de manière très théâtrale pour réaliser une guerre psychologique tout en réduisant considérablement les possibilités d'action adverses.
- Emettre une communication faiblement crypter dans l'espoir qu'elle soit décodée par l'ennemi afin de lui faire croire qu'un VIP (IA pour les humains, prophète pour les covenants) est coincé à bord d'un vaisseau en perdition et nécessite une évacuation d'urgence. Lorsque les troupes adverses arrivent, résister le plus possible pour les obliger à amener le maximum de renforts, puis évacuer par un moyen spécialement aménagé avant de faire sauter le vaisseau.

Camp dominant :

Au début, les joueurs auront le plus en plus l'impression d'être dans l'équipe vainqueur, mais ils n'auront pas beaucoup de temps d'en profiter puisque l'ennemi va devenir de plus en plus insaisissable, fuyant devant les attaques conventionnelles et frappant depuis l'ombre à la moindre occasion. Les pertes alliées seront très importantes, et l'équilibre de la guerre peut aller jusqu'à s'inverser si les joueurs ne parviennent pas à suffisamment neutraliser les actions de guérilla menées contre leur camp. Pour cela, ils peuvent participer à des traques, des pièges ou des collectes de renseignements afin de découvrir les points faibles du dispositif adverse pour ensuite le frapper avec toute la puissance de leur armée. Les joueurs auront presque toujours un appui aérien et/ou spatial ainsi qu'un soutien logistique conséquent pour les aider dans leurs missions, mais ils devront apprendre à l'utiliser judicieusement pour ne pas gaspiller des ressources alliées ou les mettre inutilement en danger. Souvent ils devront réagir ou subir des opérations telles que décrites précédemment pour le camp dominées, ce qui les obligera à être constamment vigilants et à toujours imaginer le pire.



Echelon 6 : annihilation totale

La victoire finale est si proche pour l'un des deux camps que son adversaire ne se bat plus qu'avec l'énergie du désespoir, ayant choisi de continuer la lutte jusqu'à son extermination totale plutôt que d'admettre la défaite, que ce soit par fierté ou parce qu'il sait qu'il ne lui reste aucune autre alternative. La raison n'a de toute façon plus aucune place dans cet affrontement depuis bien longtemps, et chacun sait qu'à moins d'un miracle l'issue de la guerre est quasi certaine. Les futurs vaincus souhaitent simplement venger leurs morts avant de disparaître à leur tour, emportant avec eux autant d'adversaires qu'ils le pourront même si pour cela ils doivent condamner des planètes entières...

Dans cet échelon, l'un des deux camps est tellement dominant que l'aboutissement de la guerre est déjà scellé, la seule chose encore incertaine étant quand est-ce qu'il se réalisera. Mais que ce soit les humains ou les covenants qui soient en train d'asseoir leur domination, le conflit a duré beaucoup trop longtemps et les a opposé sur tant de choses qu'aucune paix n'est possible, aucune soumission n'est envisageable. Le dominé n'a plus que deux options possibles, la fuite ou l'annihilation. Malgré tout, il cherchera encore à survivre par espoir ou par orgueil, persuadé qu'une intervention divine ou qu'une découverte scientifique majeure sauvera sa civilisation. La différence de situation entre les deux camps sera alors encore plus forte que durant l'échelon précédent, et encore une fois nous allons commencer par le dominé :

Camp dominé :

Le but n'est plus de gagner la guerre, mais simplement de survivre en sauvant ce qui peut encore l'être. Malheureusement, il n'est pas envisageable de déplacer intégralement toute la population restante dans un exode massif, car il faudrait des ressources gigantesques pour créer les infrastructures nécessaire, ne serait-ce que les vaisseaux de transports. Le camp dominé cherche donc à profiter le plus longtemps possible des moyens de production et de recherche qui se trouvent sur les dernières colonies encore protégées, tout en sachant pertinemment qu'elles seront anéanties un jour ou l'autre. Vous devez alors vous accrocher à un espoir, si maigre soit-il, qui fera que tous ces combats n'auront pas été totalement vains. Il peut s'agir d'un projet scientifique très ambitieux, de la construction d'un prototype d'arme superpuissante, d'une opération militaire de grande ampleur ou d'une foi aveugle dans l'arrivée imminente des forerunners pour sauver leurs élus. Quoi qu'il en soit, il n'est plus question de faire mal à l'ennemi, mais principalement de gagner du temps par tous les moyens à votre disposition. Voici quelques exemples :

- Détruire des centres de raffinerie à plasma ou d'enrichissement nucléaire pour priver l'adversaire des ressources énergétiques alimentant sa flotte.
- Détruire des chantiers navals de réparation et/ou de réapprovisionnement afin de couper la ligne logistique adverse, forçant ses vaisseaux à se replier plus loin après chaque bataille.
- Mener une défense acharnée sur une planète de faible importance en faisant croire à l'ennemi qu'elle renferme un élément vital de votre faction ou un artefact forerunner, l'amenant ainsi à mobiliser de plus en plus de ressources qui ne seront pas envoyées ailleurs.
- Créer une fausse piste vers un système inhabité en faisant croire qu'un centre de recherche d'une grande importance ou un temple forerunner est dissimulé sur l'une de ses planètes.

Camp dominant :

De la même manière que dans l'échelon précédent, le camp dominant aura de plus en plus de mal à mettre la main sur l'ennemi car celui-ci ne cesse presque jamais de fuir, se mettant sur la défensive uniquement lorsque l'une des quelques colonies qui lui restent est attaquée.



Echelon 7 : la bataille de la fin des temps

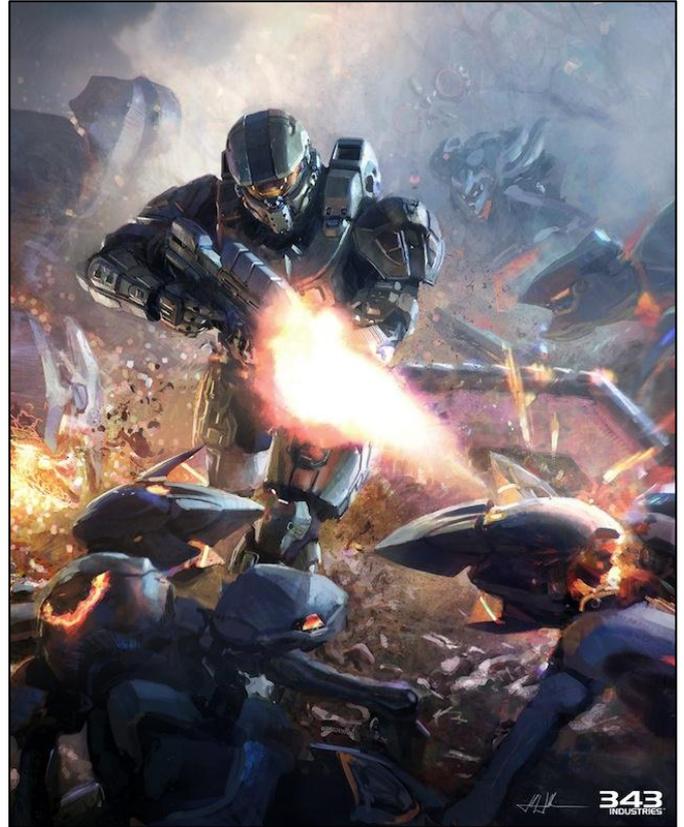
Alors que la guerre est sur le point de s'achever, des menaces que l'on croyait disparues ou endormies pour toujours réapparaissent, bouleversant totalement l'équilibre des forces...

Cet échelon final est une apothéose, un ultime rebondissement qui va ébranler l'ensemble des civilisations au point de les forcer à complètement changer leurs stratégies et peut-être même à s'allier contre un ennemi commun. Vous l'avez compris, c'est à ce moment-là, lorsque le camp dominant est sur le point de remporter la victoire totale, que le Parasite et/ou les forerunners apparaissent massivement avec des intentions clairement hostiles.

Affronter de tels ennemis est quelque chose de tout simplement terrifiant car ils ne ressentent aucune émotion, ne connaissent pas la peur et sont biologiquement ou technologiquement très supérieurs. La panique ne tardera donc pas à envahir non seulement les troupes militaires mais également les populations civiles si jamais elles viennent à apprendre cette vérité. La protection des informations sera donc probablement un élément-clé pour maintenir l'ordre et la cohésion, indispensables pour continuer à combattre et ainsi espérer survivre.

Sur les zones de combat elles-mêmes, les joueurs n'auront absolument aucune chance si leurs personnages ne sont pas tous de niveau 6 ou 7 et ne se sont pas fait de puissants alliés qui pourront les aider. Les adversaires qu'ils auront face à eux sont les plus dangereux qui puissent exister, que ce soit par la menace de l'horrible contamination parasitaire que par la puissance de feu sans égal des sentinelles forerunners.

Il existe de nombreuses possibilités de scénarios pour ce dernier échelon de conflit et nous avons essayé d'en résumer quelques-uns parmi les plus probables, mais le Maître de Jeu peut parfaitement en inventer un autre si cela lui semble logique et intéressant pour votre campagne.



- Le Parasite s'échappe d'une zone de confinement sur une installation forerunner quelconque (un Halo, le monde-bouclier de Tameru, la colonie interdite de Taen'Klor ou autre) et parvient à prendre le contrôle d'un ou de plusieurs vaisseaux humains ou covenants. Il cherche alors à grandir en amassant toujours plus de biomasse dans le but de créer un nouveau Fossoyeur capable de vaincre toutes les races de la galaxie. Les humains et les covenants conviennent alors d'une trêve temporaire afin de combattre ensemble le Parasite et l'éliminer avant qu'il ne devienne impossible à arrêter.

- Dans leur folie fanatique, les prophètes san'shyuum ont décidé de libérer le Parasite des temples forerunners de Taen'Klor et de Palamok où sont enfermés de nombreux spécimens, un ordre qu'ils donnent à l'Inquisition qui favorise alors l'expansion du Fléau des Dieux. Cette décision peut être dû au fait qu'ils sont sur le point de perdre la guerre et qu'ils veulent utiliser le Parasite pour anéantir les humains, certains qu'en tant qu'élus des forerunners ils ne pourront jamais perdre contre Lui. Cela peut aussi être la conséquence d'une mauvaise compréhension de textes forerunners récemment découverts, leur faisant croire que le Grand Voyage ne peut être accompli qu'après un affrontement massif contre le Parasite.

- Les humains ou les covenants activent par mégarde (ou par inconscience) un artefact forerunner qui envoie aussitôt un signal vers une flotte de guerre majeure qu'Ecumène avait laissée en arrière sur un monde-bouclier très lointain. Cette armada entièrement automatisée, défendue par des armées de sentinelles standards mais aussi par un important contingent de sentinelles prométhéennes, avait pour mission de réduire en esclavage toutes les civilisations avancées si jamais elles venaient à devenir une menace pour l'empire d'Ecumène avant le retour des forerunners. Si les joueurs ont des personnages covenants, cette flotte peut éventuellement considérer les humains comme des alliés et ainsi les défendre contre l'Alliance, mais elle peut aussi les voir comme un risque et ainsi forcer une trêve ou une coalition rassemblant humains et covenants.

- N'ayant trouvé nulle trace du Parasite dans les galaxies voisines, le peuple forerunner revient de son exile pour s'installer à nouveau dans la Voie Lactée. La librarienne était impatiente de voir ce que les humains étaient devenus... et fut extrêmement déçue de voir leur civilisation déchirée par des conflits internes de toutes sortes. Que l'UNSC soit en train de gagner la guerre ou de la perdre ne fait aucune importance : dans le premier cas les forerunners considéreront notre race comme un tyran dangereux qu'il faut maîtriser avant qu'il ne mette en péril les concepts du Manteau, et dans l'autre ils la verront comme un enfant immature qui doit être mis sous tutelle le temps que son esprit mûrisse. Quoi qu'il en soit, le Didact envoie ses armées de guerriers et de sentinelles mettre un terme à la guerre humano-covenante dans le but de priver ces peuples de leur liberté. Mais personne ne se laisse réduire ainsi en esclavage sans se battre...

- Durant l'exile des forerunners, Offensive Bias s'est finalement retourné contre ses créateurs comme l'avait fait Medicant Bias durant le conflit contre le Parasite. Mais contrairement à son grand frère, il réussit à écraser toute résistance en profitant d'un effet de surprise total dans lequel il prit le contrôle de la flotte d'exile forerunner dans son intégralité, ainsi que des sentinelles de combat, y compris des chevaliers prométhéens dont il reprogramma les consciences digitalisées pour en faire ses esclaves. Après avoir tué ou transformé en chevalier tous les forerunners de la flotte, il décida de retourner dans notre galaxie afin d'en devenir le maître incontesté, ce qui implique d'anéantir toutes les civilisations intelligentes qui s'y trouvent. Et peut-être même compte-t-il partir à la recherche des morceaux de son frère Médicant Bias afin de le détruire lui aussi, ou de le réactiver...

II.2. Progression technologique



De la même façon que la violence du conflit humano-covenant augmentera graduellement au fil des différents échelons décrits dans le chapitre précédent, chaque camp cherchera à découvrir de nouvelles technologies toujours plus puissantes pour renverser la situation ou simplement accélérer sa victoire. D'un côté, les humains mobiliseront beaucoup de ressources dans la recherche scientifique et l'analyse des technologies covenantes ou même forerunners, et de l'autre côté les covenants continueront de découvrir de nouveaux artefacts forerunners dont ils reproduiront plus ou moins imparfaitement les mécanismes pour l'utiliser massivement. Cette progression technologique participera à changer le visage de la guerre à chaque nouvel échelon de conflit, obligeant les joueurs à adapter leurs stratégies en fonction.

Pour chaque élément de l'arsenal étendu qui compose le chapitre IV, l'échelon de conflit à partir duquel il peut apparaître est directement indiqué. Pour les éléments de l'arsenal du livre de règle principal, certains d'entre eux reçoivent cette information ici et seront donc marqué d'un astérisque (*). Par élimination, tous les objets ou technologies qui ne se trouvent pas dans la liste ci-dessous existent librement dès l'échelon de conflit 1 et peuvent être utilisés immédiatement dans vos aventures.

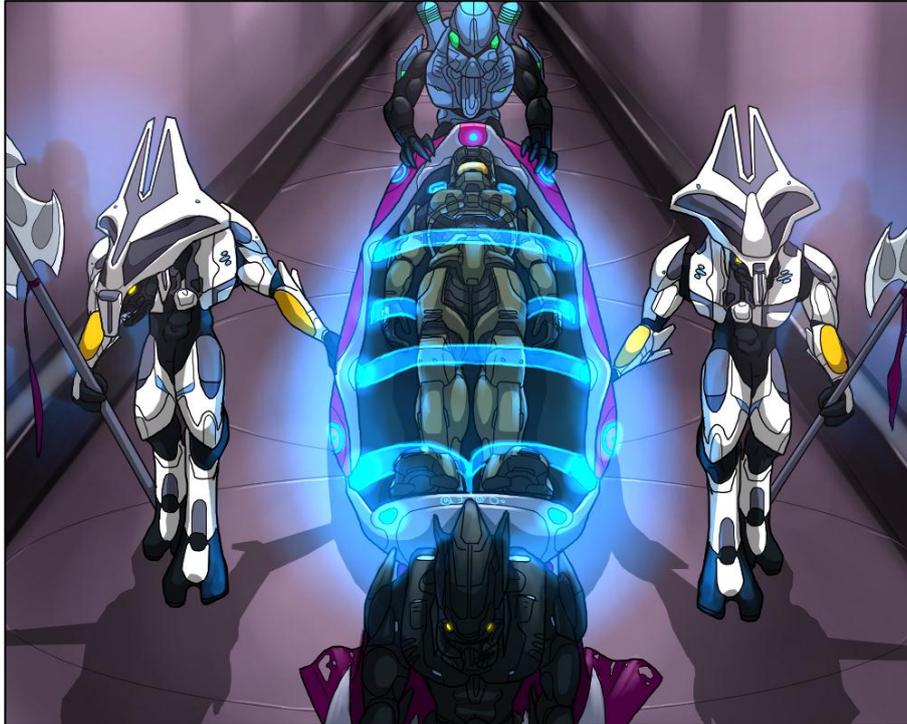
IMPORTANT : La liste ci-dessous est une suggestion faite pour créer une évolution intéressante du conflit tout en étant à peu près proche de l'univers officiel. Le MJ sont cependant autorisés à avancer, retarder ou même ignorer totalement une découverte s'ils jugent cela utile pour le déroulement de votre campagne ou cohérent avec les événements qui s'y sont déroulés. Nous ne cherchons nullement à vous enfermer dans un schéma prédéterminé d'évolution technologique mais, si vous ne voulez pas trop vous prendre la tête, voici notre proposition :

Echelon de conflit	Progrès humains	Progrès covenants
2	- Revêtement à dispersion d'énergie pour les armures. (*)	- Renforcement balistique pour les armures. (*)
3	- Début du programme spartan-III. Attention cependant : à partir du démarrage du projet, il faudra dix ans pour former la première génération de ces super-soldats.	- Needler type 33 (*)
4	- Canon Gauss M68 - Warthog de modèle anti-véhicule M12G1. (*) - SP42 Cobra - Charge EMP. (*) - Combinaison anti-IEM. (*) - AC-220 Vulture	- Tourelle à plasma automatisée - Locust type-30 - Scarab type-█ (*)
5	- Apparition du programme spartan-IV. - Laser spartan. (*) - Mode de vision V.I.S.R. (*) - Cryo-bombe GBU-1105	- Charge EMP. (*) - Combinaison anti-IEM. (*) - Grenade-bouclier. (*) - Transporteur aérospatial Phantom (*)
6	- Armure MJOLNIR Mark V équipée d'un bouclier énergétique. - Grenade-bouclier (*) - Bombe tactique NOVA	- Mode de vision V.I.S.R. (*)
7	- Armure MJOLNIR Mark VI équipée d'un bouclier énergétique amélioré. - Découverte d'un moyen pour reproduire ou modifier les armes forerunners présentées dans le chapitre █ et les rendre utilisables.	- Découverte d'un moyen pour reproduire ou modifier les armes forerunners présentées dans le chapitre █ et les rendre utilisables.

II.3. Missions Mythiques

En complément du système des Echelons de conflit du chapitre II.1, voici les règles concernant les événements permettant de passer d'un échelon à un autre : les **missions Mythiques**. Ce sont des aventures à très haute importance pour la faction des personnages qui pourra en tirer un avantage considérable dans le cadre de la guerre, mais dont les risques sont également non négligeables. C'est par ces événements que la situation globale de la guerre pourra évoluer de façon majeure, soit en suivant l'histoire officielle de l'univers de Halo soit en s'orientant dans une direction tout à fait différente.

Imaginez ce qui pourrait se passer si l'UNSC se mettait à envahir les colonies frontalières de l'Alliance pour amener le conflit chez les covenants ? Ou si les rebelles et les loges hérétiques s'unissaient pour former une troisième faction majeure ? Ou encore si la Terre ou Grande Bonté était détruite seulement quelques années après le début du conflit ? Ce ne sont que quelques hypothèses parmi les innombrables possibilités qui s'offrent à vous au travers de vos aventures. C'est là tout le but des missions mythiques : montrer que tout est possible, que rien n'est écrit à l'avance, et que ce sont vos personnages qui auront leur mot à dire là-dessus.



Défis et objectifs :

Une mission Mythique doit obligatoirement avoir de très lourdes conséquences sur le déroulement du conflit entre les différentes factions de l'univers de Halo au point de pouvoir faire évoluer la situation et de la faire entrer dans un nouvel échelon de conflit. Voici quelques exemples que le MJ peut utiliser pour mettre sur pied un scénario de mission Mythique :

- Capture ou élimination d'un personnage extrêmement important (grand prophète, amiral de l'UNSC, chef de loge hérétique, spartan-II, etc.), ce PNJ pouvant même être un personnage tiré de l'univers officiel comme le Dr Halsey, le capitaine Keyes ou Cortana elle-même.
- Destruction d'une vaste flotte de guerre par un procédé particulier : destruction d'un chantier naval similaire au *Hiérophante Inflexible* (lire *Operation First Strike*, de Eric Nylund), utilisation d'une arme de destruction massive expérimentale type bombe Nova ou d'un artefact forerunner quelconque, etc.
- Découverte des coordonnées stellaires d'une planète ou installation de très grande importance : Reach, la Terre, Grande Bonté, le monde-bouclier de Tameru, ou même l'installation Halo-04 si vous y êtes prêts.
- Obtenir un début de collaboration entre deux factions contre un ennemi commun, mais attention : les rebelles et les hérétiques peuvent s'unir pour combattre l'Alliance, ou alors l'UNSC et les rebelles finissent par unir leurs forces contre les envahisseurs extraterrestres, ou encore l'UNSC et l'Alliance signent une trêve pour rediriger tous leurs efforts sur l'élimination des mouvements dissidents rebelles et hérétiques, et enfin l'UNSC peut réussir à travailler avec les hérétiques pour affronter beaucoup plus efficacement l'Alliance covenant. En revanche, il est totalement impossible que l'Alliance et les hérétiques s'allient, même si c'était pour se battre contre le Parasite lui-même. Ils peuvent s'ignorer temporairement, mais c'est tout.

Récompenses en cas de réussite

- 7 points de Renommée (voir chapitre I.3) pour le groupe,
- 1 équipement standard supplémentaire pour chaque membre de l'équipe,
- Toute récompense en XP obtenue lors de cette mission est doublée.

II.4. La Renommée et l'Influence

Note : cette règle supplémentaire est totalement optionnelle. Son but est d'amener une nouvelle dimension à l'évolution des personnages et au contexte géo-militaire dans lequel ils se trouvent, mais vous pouvez librement ignorer cette règle ou alors l'appliquer partiellement, voir même l'adapter à votre manière de jeu si nécessaire.

Plus un groupe de héros accomplira des actions remarquables et plus ses membres seront connus de la population ou des autorités des différentes factions, ce qui aura des effets très variés qui pourront influencer très fortement le déroulement de certaines aventures. Du coup, au fil de ses aventures, un groupe de personnage pourra gagner des **Points de Renommée** par différents moyens, mais pour cela il ne suffit pas simplement d'agir héroïquement. Pour comprendre le fonctionnement de la Renommée, il est important de saisir que celle-ci représente la popularité générale de votre équipe de héros. Du coup, chaque membre de l'équipe peut participer à augmenter cette popularité, mais il faut que les exploits que vous accomplissez puissent se propager auprès du public.

Exemple : imaginez qu'au cours d'une mission dans une région déserte votre personnage tombe seul sur trois guerriers sangheillis et que, d'une manière ou d'une autre, vous parvenez à tous les éliminer à mains nues. Qui pourra croire une histoire pareille ? Personne. Maintenant imaginez la même scène, mais qui se passe dans un abri souterrain où s'étaient réfugiés une vingtaine de civils humains qui assistent à la scène alors que vous les sauvez d'une mort certaine. Là, votre histoire sera beaucoup plus facilement répandue et vous rendra relativement célèbre.

Gagner de la Renommée :

Par défaut, une équipe de personnages commence avec 0 points de Renommée. Pour gagner des points, il faut qu'au moins l'un de ses membres accomplisse une action héroïque dont il possède des preuves ou au moins un témoin (autre que les membres de sa propre équipe).

- **3 point :** sauver un ou plusieurs PNJ alliés, capturer un ou plusieurs soldats ennemis, remplir tous les objectifs d'une mission.
- **5 points :** réussir une mission sans soutien, vaincre un ennemi largement supérieur en nombre, réussir une action très impressionnante.
- **7 points :** sauver un ou plusieurs officiers alliés, capturer un ou plusieurs officiers ennemis, réussir une action quasi-impossible.

Perdre de la Renommée :

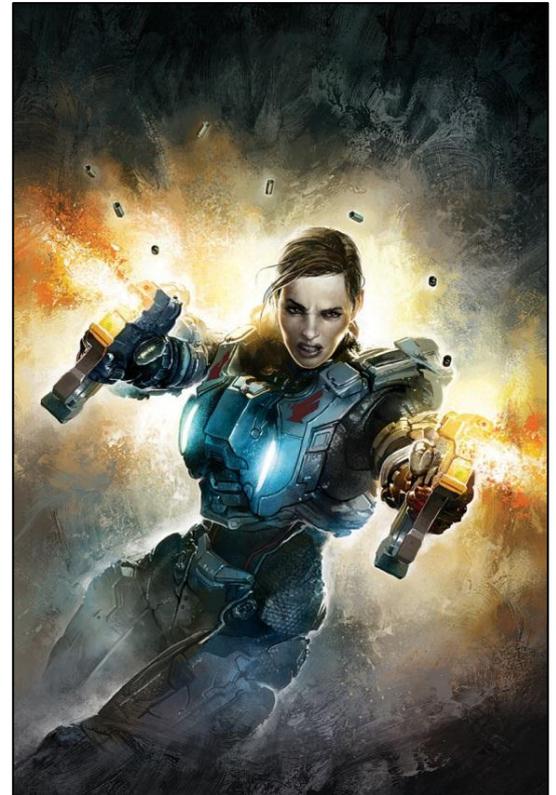
- La mort d'un membre de l'équipe fait automatiquement perdre 10 points de Renommée.
- L'échec total d'une mission fait automatiquement perdre 5 points de Renommée.
- Bafouer l'honneur de son unité, de son corps d'armée ou de sa faction peut faire perdre un nombre variable de points de Renommée défini par le MJ selon la gravité de l'acte.

Les Points d'Influence :

Comme l'indique le tableau ci-contre, selon le nombre de points de renommée que possède un groupe de joueurs, celui-ci dispose pour chaque aventure qu'il accomplit un nombre défini de **Points d'Influence**. Ces points reflètent la capacité que possède le groupe à obtenir des faveurs auprès des personnes qui les reconnaissent et pour qui ils ont donc une certaine importance. Ils fonctionnent donc en gros de la même manière que les points de Destin dans le sens où ils se « rechargent » au début de chaque aventure, cependant ils ne peuvent être utilisés que pour obtenir des avantages bien précis.

Ci-dessous se trouve une liste non exhaustive d'avantages qu'une équipe de joueur peut acheter en dépensant des points d'Influence :

- **1 point :** réduire de moitié le prix d'achat d'un équipement **OU** considérer un objet de l'arsenal comme étant un équipement standard pour tous les personnages du groupe possédant le niveau nécessaire. Cet effet dure uniquement pour le temps de l'aventure.
- **2 points :** obtenir gratuitement un objet de l'arsenal étant d'un niveau d'équipement standard supérieur de 1 rang à celui du joueur au niveau le plus élevé du groupe.
- **3 points :** obtenir une information éventuellement classée secret et qui soit importante pour la mission.
- **4 points :** réussir automatiquement un test de Commandement pour une demande de soutien, de bombardement, d'évacuation ou de largage d'équipement. Nécessite l'accord du MJ car celui-ci peut mettre son veto si cela va à l'encontre du scénario ou de la logique de la situation.



Points de Renommée	Renommée	Points d'Influence (par aventure)
0-9	Inconnus	0
10-19	Doués	1
20-39	Remarquables	2
40-59	Exceptionnels	4
60-79	Héroïques	5
80-99	Légendaires	6
100+	Mythiques	7

II.5. Règles spéciales supplémentaires

Dispersion : les armes automatiques sont difficile à garder stable durant les longues rafales à cause de leur recul important. Si une arme possédant cette règle est utilisée pour délivrer une rafale, tous les tirs effectués durant le tour suivant (même par un autre personnage) subissent un malus automatique de -2 sur leurs tests de Dextérité. Les personnages possédant la règle *Colosse* ou un bras bionique de bonne qualité ignorent cette règle qui, autrement, peut être annulée par l'utilisation d'un bipied pour stabiliser l'arme. Pour les armes dont les profils se trouvent dans le livre de règle principal, cette règle s'applique à la liste suivante :

- Fusil d'assaut MA5 (toutes variantes confondues)
- Tourelle automitrailleuse AIE-486H (uniquement si elle n'est pas montée sur un véhicule)
- Mitrailleuse lourde à plasma type 52 (uniquement si elle n'est pas montée sur un véhicule)

Désintégration : la puissance énergétique des armes possédant cette règle est si grande qu'elles ont tendance à réduire en cendre les cibles organiques qu'elles touchent avec trop de force. Si une arme possédant cette règle fait perdre au moins 30 points de vie à un personnage ou à une créature organique durant le même tour, la cible doit réussir un test d'Endurance sous peine d'être entièrement désintégrée et transformée en poussière. De plus, le MJ peut également décider que tout ou partie de l'équipement porté par la malheureuse victime est fondu ou vaporisé. Pour les armes dont les profils se trouvent dans le livre de règle principal, cette règle s'applique à la liste suivante :

- Charge nucléaire tactique
- Charge de démolition C-12
- Charge explosive C-9
- Charge de démolition à plasma
- Charge explosive à plasma
- Spartan laser
- Canon à barreaux de combustibles & batterie anti-aérienne à combustion
- Canon d'assaut de lekgolo (modes de tir concentré et continu)
- Mortier à plasma & mortier lourd à plasma
- Torpille à plasma & torpille lourde à plasma
- Bombe à plasma
- Faisceau d'énergie
- Rayon de scarab
- Artillerie à plasma
- Rayon de sentinelle majeure
- Rayon de monitor

Imparable : Plusieurs armes de corps à corps sont craintes par la grande majorité des combattants à juste titre, car il est impossible de les stopper avec des lames ou des objets conventionnels en raison de l'intense énergie qu'elles dégagent au contact. Tout objet utilisé pour tenter de parer ou dévier une attaque d'une cette arme portant cette règle sera automatiquement détruit sauf s'il s'agit d'une autre arme portant cette même règle ou d'un objet fait en adamantium, ce qui inclue les boucliers de combat lekgolo et les marteaux antigravité jiralhanae. Un personnage équipé de ce type d'arme peut découper à peu près tout objet dont l'épaisseur ne dépasse pas la longueur de sa lame tant qu'il n'est pas fait en adamantium, mais cela peut prendre un certain temps selon la nature de l'objet. Pour les armes dont les profils se trouvent dans le livre de règle principal, cette règle s'applique à la liste suivante :

- épée à plasma
- lame énergétique de poignet



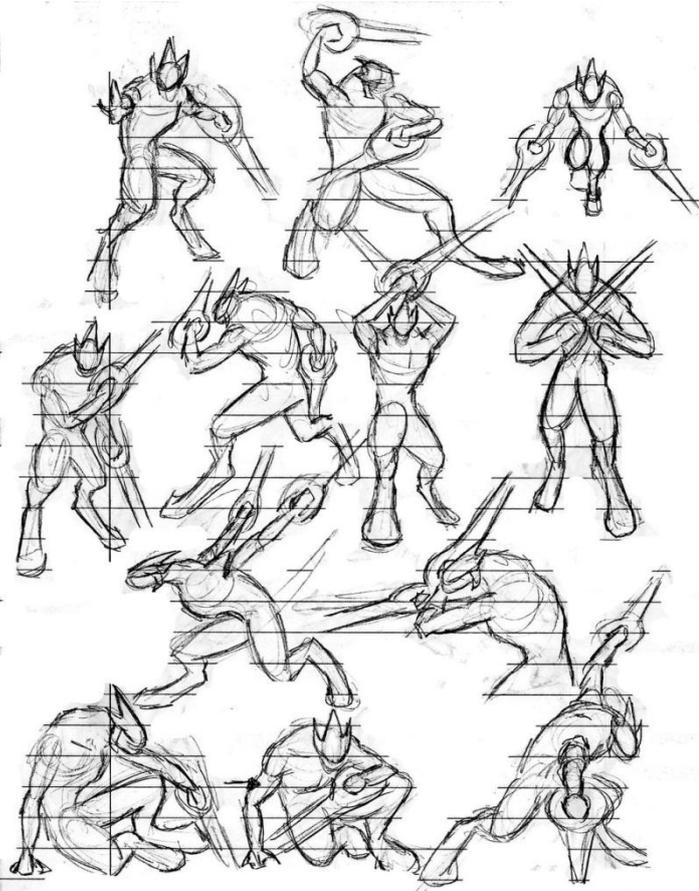
Accès restreint : Certains objets sont d'une si grande valeur stratégique qu'ils ne sont jamais confiés à la légère, que ce soit en raison de leur rareté, de leur dangerosité sur le terrain ou de sa valeur symbolique pour une catégorie bien particulière de combattants. Lorsqu'un objet portant cette règle est prix comme équipement standard pour un personnage, il voit son prix d'acquisition être réduit de moitié arrondi au supérieur au lieu de devenir gratuit. Cette règle ne s'applique pas pour les mercenaires de l'UMA en raison de leur règle spéciale Logistique personnelle (voir chapitre II.2.2 du livre de règles). Pour les armes dont les profils se trouvent dans le livre de règle principal, cette règle s'applique à la liste suivante :

- Spartan laser
- Fusil à Ondes Focalisées
- Charge E.M.P.
- Tous les accessoires de combat du chapitre III.1.7 du livre de règles

Focalisation : certaines armes automatiques présentent, en dépit de leur très grande cadence de tir, une très grande précision qui est généralement dû à leur technologie. Toute arme possédant cette règle n'effectue pas de tirs supplémentaires sur les individus se trouvant près de leur cible lorsqu'elles effectuent des rafales. En contrepartie, une rafale avec cette arme n'est pas considérée comme deux tirs uniques, mais trois tirs uniques contre la même cible si ce n'est pas déjà inscrit sur son profil. Pour les armes dont les profils se trouvent dans le livre de règle principal, cette règle s'applique à la liste suivante :

- Rayon de sentinelle mineure/majeure
- Needler (tous types)
- Fusil de focalisation type-52
- Canon d'assaut de lekgolo (en tir continu)

II.6. Les temples épéistes sangheilis



Nous avons parlé des temples épéistes de Sanghelios dès le livre principal de l'encyclopédie Halo Evolved, mais nous ne les avons pas encore traduites en termes de règles. Cet oubli est maintenant corrigé avec ce chapitre qui vous explique comment rejoindre un temple épéiste pour apprendre un style de combat parmi les 11 existants, ainsi que les règles spéciales qui s'appliquent en conséquence.

Rejoindre un temple épéiste : il est rare qu'un sangheili devienne disciple d'un temple à l'âge adulte, mais cela est parfois autorisé pour les individus présentant des aptitudes suffisamment remarquables. L'entraînement est plus court mais plus intense, et tous ne réussissent pas forcément les tests. Pour devenir un véritable épéiste, vous devez donc remplir les conditions suivantes :

- Etre un personnage sangheili ou une Griffes Sanglante keg-yarn (voir chapitre II.5.4 de l'encyclopédie) de niveau 4 ou plus.
- Posséder le talent *Epéiste*.
- Posséder une Force d'au moins 55.
- Posséder les talents requis pour l'entraînement du temple que vous souhaitez rejoindre (voir ci-dessous).
- Passer plusieurs semaines d'entraînement au temple (en temps narratif), si besoin en ne participant pas à une ou plusieurs mission (oui, c'est à ce prix-là).

Vous ne pouvez rejoindre qu'un seul temple épéiste et, une fois celui-ci choisi, vous ne pourrez plus jamais en changer. Il faut donc faire bien attention au style de combat que vous souhaitez utiliser. Nous tenons à préciser qu'il n'existe aucun style qui soit supérieur à tous les autres,

chacun étant vulnérable à au moins un style. Voici ci-dessous les règles qui s'appliquent aux disciples des différents temples :

Tuv'zel, Les Piques de Terreur :

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

Talent requis : Ambidextre, **Combat à deux mains**

Règles spéciales : un disciple de Tuv'zel est considéré comme ayant un bonus de +10 en Force pour le calcul des dégâts causés par ses attaques d'estoc et il inflige également un malus de -10 à la caractéristique de Force de son adversaire à moins que celui-ci soit également un disciple de Tuv'zel.

Mok'Var, Les Sœurs Opposées :

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

Talent requis : Ambidextre

Règles spéciales : tant qu'il utilise deux épées, un disciple de Mok'var possède un bonus de +2 sur ses tests d'Agilité pour parer les attaques ennemies et inflige un malus automatique de -2 sur les tests d'Agilité de ses adversaires pour toutes leurs réactions face à ses propres attaques.

Ke'Lomne, Les Lames Ravageuses :

Le style de Ke'Lomne est probablement le plus offensif de tous, avec l'utilisation de deux épées frappant simultanément ou par alternance afin de faire tomber une pluie de coups sur l'adversaire jusqu'à parvenir à le toucher. Contrairement à ce que l'on peut penser, ce style n'est pas totalement dénué de subtilité et repose sur des enchaînements d'attaques et des déplacements stratégiques pour ouvrir une faille dans la garde ennemie. Ces techniques de combat permettent également d'affronter un grand nombre d'ennemis sans difficulté en distribuant des coups de toutes parts et créer une véritable zone de mort autour de soi.

Talents requis : Ambidextre, Maître du combat, **Combat à deux mains**

Règles spéciales : un disciple de Ke'Lomne peut effectuer une attaque supplémentaire par round de corps à corps, chaque attaque pouvant être effectuée contre une cible différente en cas d'adversaires multiples. Cette attaque supplémentaire est cumulable avec celle offerte par le talent *Combat à deux mains*. Si au moins trois attaques sont effectuées durant le même round contre un même adversaire n'étant pas un disciple de Mar'Teln (voir plus bas), celui-ci ne peut pas en parer plus de deux et ne pourra effectuer aucune contre-attaque lors de son prochain tour.

Mar'Teln, La Muraille Tranchante :

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

Talents requis : Ambidextre, Contre-attaque fulgurante

Règles spéciales : un disciple de Mar'Teln dispose d'un bonus de +4 pour parer tant qu'il utilise ses deux épées. S'il obtient au moins deux degrés de réussite à une parade, il peut effectuer immédiatement une contre-attaque pour laquelle il ne subit aucun malus sur son test de Force.

Tol'Goan, Les Epées Lunaires :

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

Talents associés : Ambidextre

Règles spéciales : pour chaque feintes réussie, un disciple de Tol'Goan inflige un malus de -5 en Force et en Réflexe à son adversaire. Si ce malus atteint -15, chaque nouvelle feinte réussie lui inflige également 5 point de fatigue.

Suh'Roam, Le Souffle de Mort :

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

Talents requis : Contre-attaque fulgurante

Règles spéciales : un disciple de Suh'Roam n'a jamais de malus pour esquiver une attaque et n'est jamais limité en nombre d'esquives autorisées par round sauf s'il combat un disciple de Jor'Zar (voir plus bas). De plus, s'il réussit un test d'esquive avec une différence de 6 ou plus, il parvient à se placer au meilleur endroit pour frapper dans l'ouverture de la garde ennemie, lui permettant d'effectuer immédiatement une contre-attaque avec un bonus de +10 sur sa caractéristique de Force.

Caen'Tor, La Coline Indomptable :

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

Talents requis : Contre-attaque fulgurante

Règles spéciales : un disciple de Caen'Tor n'a jamais de malus pour parer une attaque et n'est jamais limité en nombre de parades autorisées par round, sauf s'il combat un disciple de Jor'Zar (voir plus bas). De plus, réussit un test de parade avec une différence d'au moins 6, il parvient à faire dévier l'attaque ennemie ou à la faire rebondir sur sa propre lame, lui permettant d'effectuer immédiatement une contre-attaque avec un bonus de +10 sur sa caractéristique de Force. Tous les points de fatigue gagnés par un Caen'Tor dans le cadre de ses actions lors d'un corps à corps sont divisés par 2 (cela n'impact pas les points de fatigues infligés par l'adversaire ou par des conditions particulières comme le climat ou le manque de sommeil).

Shas'Noth, L'épée d'Ombre :

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

Talents requis : Frappe éclair

Règles spéciales : pour chaque attaque rapide réussie par un disciple de Shas'Noth, celui-ci gagne une attaque rapide supplémentaire qu'il peut accomplir immédiatement avec un maximum de 4 attaques rapides par round. S'il réussit 4 attaques rapides durant un même round, il inflige à son adversaire 5 points de fatigue et réduit de 1 le nombre d'attaques que ce même adversaire pourra effectuer durant son prochain tour, ce qui peut l'amener à ne pouvoir effectuer aucune attaque.



Ulm'Twe, Le Coup Mortel :

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

Talents requis : Coup précis, Coup handicapant

Règles spéciales : si un disciple d'Ulm'Twe réussit une attaque ciblée contre un adversaire et que celui-ci ne parvient pas à esquiver ou à parer l'attaque, il lui inflige automatiquement un handicap léger en cas de réussite normale, et un handicap lourd s'il réussit son test de Force avec une différence d'au moins 8. Toutes les attaques ciblées d'un disciple d'Ulm'Twe provoquent systématiquement une hémorragie, même si les dégâts qu'elles causent portent le trait *Energétique*.

Jor'Zar, L'oeil de Sang :

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

Talent requis : Coup précis

Règles spéciales : pour chaque attaque au corps à corps parée ou esquivée par un disciple de Jor'Zar, celui-ci gagne un bonus de +5 sur ses caractéristiques de Force et d'Agilité contre l'adversaire qui a porté l'attaque et uniquement contre lui (en cas de combat contre plusieurs adversaires simultanément, notez le bonus qui s'applique pour chacun d'entre eux, désolé si c'est compliqué). Cas particulier : dans le cas d'un affrontement contre un disciple de Shas'Noth, le bonus gagné pour chaque attaque parée ou esquivée n'affecte qu'une seule caractéristique au choix du disciple de Shas'Noth. Si ce bonus atteint +15 dans l'une des deux caractéristiques, les attaques effectuées contre cet adversaire ne peuvent pas être esquivées. S'il atteint +25, l'adversaire ne peut plus ni esquiver, ni parer.

Sul'Ghemn, La Frappe Ecrasante :

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

Talent requis : Coup précis

Règles spéciales : tant qu'il utilise ses deux mains pour manier son shova, un disciple de Sul'Ghemn est considéré comme ayant un bonus de +20 sur sa caractéristique de Force pour le calcul des dégâts qu'il porte au corps à corps. De plus, si un disciple de Sul'Ghemn réussit une attaque à deux mains et que son adversaire n'utilise qu'une seule main pour parer l'attaque, celui-ci doit immédiatement effectuer un test de Force avec un malus de -2. En cas d'échec, il subit la moitié des dégâts de l'attaque.

REGLES SPECIALES DES ÉPÉISTES

Un personnage qui devient disciple d'un temple épéiste reçoit automatiquement les deux règles spéciales ci-dessous. Pour des raisons de simplicité d'explication, pour ces règles-là un personnage keg-yarn Griffes Sanglantes est considéré comme étant équivalent à un sangheili.

Noblesse sangheili : *Ceux qui sont considérés comme dignes de porter la rune d'un temple épéiste sont hautement respectés par le reste du peuple de Sanghelios et disposent donc de privilèges à la hauteur de leur réputation.*

Un personnage sangheili qui devient épéiste voit son bonus de commandement être augmenté de 4 et gagne les talents *Aura d'autorité*, *Leader né* et *Jusqu'en enfer* s'il ne les possède pas déjà. De plus, l'épée à plasma type-2 devient un équipement standard pour ce personnage sans prendre en compte le niveau d'équipement standard indiqué dans l'arsenal. En revanche, il lui est interdit de se marier mais il pourra avoir une ou plusieurs concubines afin de pouvoir faire des enfants et ainsi transmettre ses gènes de combattant.

L'honneur du temple : *La noblesse d'âme des disciples des onze grands temples de Sanghelios est l'une des choses qui peut être considérée comme plus importante que n'importe quelle relique forerunner aux yeux de la plupart des sangheilis. C'est un précepte si profondément ancré dans leur culture que toute atteinte à l'honneur de cette caste est pire que la plus grande hérésie qui puisse être imaginée, et l'un des principaux crimes qu'un épéiste puisse commettre envers son temple est de ne pas montrer ouvertement qu'il en est l'un des élèves.*

Un personnage sangheili épéiste doit en toute occasion afficher la rune du temple dont il est le disciple tant qu'il n'est pas dans son domaine privé (par exemple sa chambre individuelle). S'il est dans l'incapacité de le faire, par exemple suite à la perte de l'objet affichant la rune, il subit un malus de -3 sur ses tests de Volonté jusqu'à ce que ce problème soit résolu. S'il décide volontairement de ne pas afficher cette rune, il subit un malus de -7 qui peut s'atténuer avec l'habitude mais le personnage gagne alors des points de rébellion. De plus, si deux sangheilis s'affrontent et que l'un d'eux se rend compte que son adversaire dissimule le fait d'être un épéiste, il reçoit immédiatement un bonus de +5 en Volonté, en Force et en Endurance pour représenter sa haine envers un tel crime.

Note : le bonus est identique si un sangheili s'aperçoit que l'un de ses frères de sang se prétend faussement appartenir à un temple épéiste.



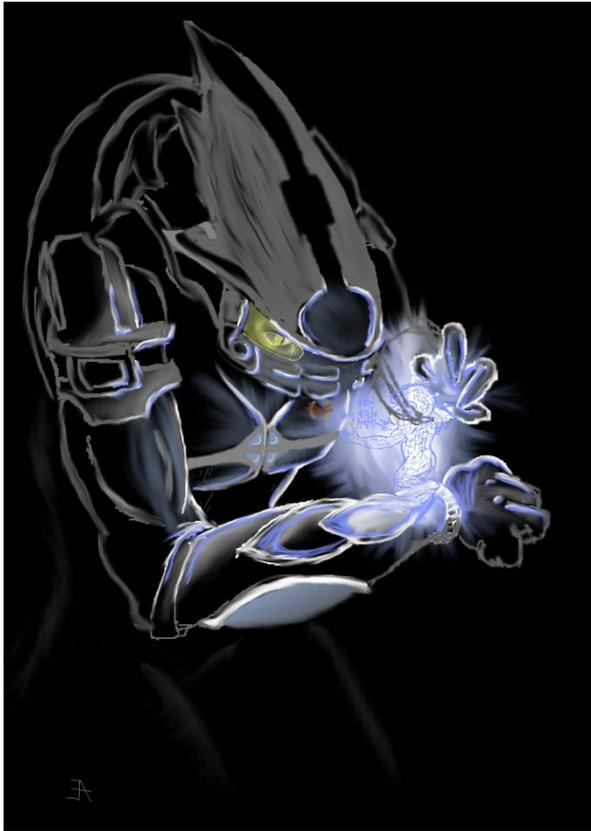
II.7. Erratas majeure : les intelligences artificielles covenantes

Règle concernée : chapitre 1.7.3 du livre de règle

Explication : depuis la rédaction du livre de règle V4, nous avons lourdement enrichi l'histoire entourant les intelligences artificielles covenantes au travers de la première annexe de l'encyclopédie Halo Evolved, le Guide de la vie civile. Dans cette annexe, les IA covenantes de catégorie Alpha sont conservées dans le sanctuaire intérieur des prophètes et n'en sortent jamais car elles sont les modèles originaux qui sont ensuite dupliqués pour créer les intelligences artificielles de catégories inférieures.

Correctif : pour les IA covenantes, appliquer le tableau ci-dessous ainsi que les descriptions qui suivent pour vous aider à définir leurs comportements. La Qualité **IA personnelle** offre, pour un personnage covenant, une IA de catégorie bêta-X avec X la division à laquelle appartient le personnage au début de sa carrière. Nous précisons que les prix sont nettement plus importants que pour leurs équivalentes humaines en raison de la plus grande rareté de cette technologie chez les covenantes. Les IA humaines ne sont pas affectées par cet errata.

Type	Bêta-1 (Colère)	Bêta-2 (Prudence)	Bêta-3 (Audace)	Bêta-4 (Curiosité)	Bêta-5 (Créativité)	Bêta-6 (Espoir)	Bêta-7 (Logique)	Gamma
Prix (anneaux)	700	1.000	1.000	1.500	2.000	3.500	5.000	300
Bonus d'Intelligence	+4	+4	+4	+6	+6	+7	+10	+3



Les bêtas-1 : utilisées par les troupes régulières, ces IA favorisent les stratégies offensives, brutales et meurtrières en facilitant la coordination des vastes effectifs de la 1^{ère} division lors des campagnes terrestres. Pour une raison inconnue des covenantes, elles désignent parfois des installations et même des êtres humains bien précis comme étant des cibles prioritaires dont l'élimination est indispensable à la victoire. L'explication est qu'elles ont hérité de la haine d'Arael (l'IA humaine à partir de laquelle toutes les IA covenantes sont issues) contre l'ONI à cause de ce que cette organisation lui a fait subir, ce qui fait que dès qu'elle identifie quelque chose d'apparenté à l'ONI, elle ne souhaite que sa destruction la plus rapide possible.

Les bêtas-2 : les IA confiées aux troupes furtives sont extrêmement utiles pour effectuer des approches discrètes car leur prudence naturelle fait qu'elles « reniflent » les pièges tendus par l'ennemi, en particulier par les humains dont elles connaissent assez bien le mode de pensée. Elles savent donc assez bien trouver le meilleur chemin à prendre pour infiltrer une place forte ou passer à travers les lignes adverses pour ensuite causer un maximum de dégâts.

Les bêtas-3 : les missions confiées aux éclaireurs sont particulièrement difficile dans le sens où leurs guerriers se battent presque toujours en sous-nombre comme les troupes furtives, mais sans les capacités de dissimulation dont bénéficient ces dernières. Les premières minutes des assauts de la 3^{ème} division sont les plus importantes car c'est durant le bref moment que l'ennemi est sous l'effet de la surprise et donc vulnérable, et c'est pourquoi les IA de type bêta-3 sont parmi les plus audacieuses de toutes pour sélectionner les objectifs à grande valeur stratégique comme premières cibles. Pour ces entités, rien n'est impossible tant que l'on possède la volonté nécessaire.

Les bêtas-4 : la principale mission de la flotte de l'Alliance consiste à patrouiller le territoire covenant, explorer l'espace extérieur et débusquer les humains et hérétiques où qu'ils se trouvent. Le

comportement de l'IA Alpha-4 a été jugé parfait pour remplir ces différents rôles, car sa curiosité naturelle fait qu'elle ne néglige aucune donnée, aucun indice. Les bêtas-4 qui sont issues de sa duplication sont donc d'excellents traqueurs qui semblent parfois dotés d'une intuition remarquable pour déceler les ennemis de l'Alliance ou même parfois des installations forerunners dissimulées.

Les bêtas-5 : ce sont probablement les IA militaires covenantes les plus redoutables lorsqu'elles sont correctement employées. En effet, les moyens logistiques et technologies de la 5^{ème} division, doublée des formidables compétences de ses guerriers, donne à ces IA d'innombrables possibilités de stratégies à établir pour prendre l'ennemi au dépourvu quelle que soit la situation. Leur extraordinaire créativité rend les forces spéciales de l'Alliance totalement imprévisibles car elles n'utilisent presque jamais deux fois les mêmes tactiques d'engagement durant un même conflit, ce qui augmente de beaucoup leur efficacité en mission.

Les bêtas-6 : bien qu'une IA humaine telle qu'Arael n'ait pas été programmée avec la moindre capacité de développer des sentiments purement religieux, l'aspect d'Espoir hérité par Alpha-6 s'est tellement développé qu'il apparaît presque comme une dévotion envers les forerunners qu'elle voit comme l'unique moyen de salvation de toutes les espèces vivantes. Les bêtas-6 sont donc celles qui acceptent le plus totalement la théorie selon laquelle les humains sont des hérétiques qui veulent empêcher les covenants d'accéder aux vestiges des forerunners, et qu'à ce titre ils doivent être exterminés. Elles savent donc motiver les guerriers de l'Inquisition au moyen de paroles quasi fanatiques très violentes et préféreront être détruites plutôt que de trahir les prophètes.

Les bêtas-7 : afin de diriger efficacement les immenses effectifs des armées covenants, la 7^{ème} division a reçu les IA issues de la plus intelligente Alpha détenue à ce jour, ses capacités de raisonnement étant sans pareil dans le domaine de l'Alliance. Les bêtas-7 sont capables d'analyser des quantités phénoménales d'informations tactiques pour en tirer des flots immenses de statistiques, prédictions et conseils d'une très grande utilité. Elles se comportent toujours de manière neutre et objective, leurs calculs n'étant affectés par aucune émotion parasite.

II.8. Erratas mineures

Armes de sentinelles forerunners :

Règle concernée : chapitre 1.7.3 du livre de règle

Explication : L'armement des sentinelles est entièrement intégré aux corps des différents modèles de combattants robotiques, ce qui fait que ces armes ne possèdent pas de système de gâchette ou de poignée adaptée pour des mains d'humains ou de covenants, sans compter que leur approvisionnement en énergie dépend du bloc d'alimentation de la sentinelle elle-même. Leur technologie est si éloignée de tout ce que connaissent les humains qu'il faudrait des décennies aux scientifiques de l'ONI pour parvenir à en comprendre les mécanismes, et même les ingénieurs huragoks seraient incapables d'adapter ces objets pour les rendre utilisables par les races covenants (d'autant qu'une telle altération d'objets forerunners serait considéré comme une hérésie).

Correctif : toutes les armes intégrées sur les sentinelles forerunners sont inutilisables par les personnages des autres races, quel que soit leur modèle ou les conditions de leur récupération. Cette règle peut éventuellement disparaître lorsque vous atteignez l'échelon de conflit 7.

Modification d'actions d'attaque à distance :

Règle concernée : chapitre 1.7.3 du livre de règle

Explication : Les actions de *Rafale* et de *Tir de Suppression* présentent deux défauts majeurs. Premièrement, elles ne présentent pas suffisamment d'avantage par rapport aux autres actions d'attaque à distance, surtout lorsque l'on considère qu'une arme automatique peut effectuer deux salves par tour. Ensuite, elles ne prenaient pas en compte l'effet de zone très important de ces types d'attaque.

Correctif : remplacer les anciennes règles de *Rafale* et de *Tir de Suppression* par celles ci-dessous :

Rafale : les armes automatiques possèdent une cadence de tir suffisamment élevée pour propulser une grande quantité de projectiles en très peu de temps, ce qui permet de toucher sa cible plusieurs fois simultanément mais aussi de blesser plusieurs ennemis à la fois s'ils sont assez proches les uns des autres. Afin de représenter cela, chaque rafale est considérée comme deux tirs uniques et vous devez donc effectuer deux tests de tir séparés en y appliquant les mêmes modificateurs. Si votre arme ne possède pas la règle spéciale *Focalisation*, chaque ennemi se trouvant à trois mètres ou moins de votre cible et dans votre ligne de vue fait **obligatoirement** l'objet d'un tir supplémentaire qui se traduit donc par un nouveau test de tir (vous ne pouvez pas décider arbitrairement de rater les tirs qui risqueraient de toucher des alliés ou civils). Chaque rafale utilise 10 munitions solides. Pour les armes à énergie, la charge diminue de 3 et la résistance diminue de 2.

Tir de suppression : seules les armes automatiques peuvent délivrer ce genre de tir qui consiste à noyer une zone précise sous les balles, pas forcément pour toucher l'ennemi mais surtout pour le dissuader d'avancer. Lorsque vous effectuez un tir de suppression, vous ciblez non pas un ennemi mais une zone dans votre ligne de vue ayant la forme d'un « couloir » de cinq mètres de large et partant de votre personnage. Tout individu qui se trouve dans cette zone, qu'il soit ami ou ennemi, fait l'objet de deux tirs uniques avec un malus de -7 sur vos tests de tir. Toutefois, que vous ayez touché votre/vos cible(s) ou pas, tous les individus concernés par ces tirs doivent effectuer un test de Volonté à la fin de cette action. Ceux qui échouent à ce test doivent immédiatement se mettre à couvert ou se jeter à terre pour présenter une plus petite cible et perdre deux actions pour leur prochain tour de jeu. Chaque tir de suppression utilise 30 munitions solides. Pour les armes à énergie, la charge diminue de 4 et la résistance diminue de 3.

PARTIE III : SUPPLÉMENTS DE PERSONNAGES

« Je vais te faire un aveu, mon gars : il y a encore un an, ton dossier n'aurait pas eu la moitié d'une chance d'atterrir sur mon bureau, mais les critères d'acceptation ont été revu à la baisse depuis que la Bordure Extérieure est en flamme. Donc je vais valider ton incorporation et en échange tu me fais une petite faveur : ne m'oblige pas à te tuer pour préserver mon unité. »

(Lieutenant Samuel Donovan)

III.1. Qualités supplémentaires

Note : La gestion de ces qualités est soumise aux règles du chapitre II.5.1 du livre de règles principal.

Carnet d'adresses (1-5) : le personnage est lié de prêt ou de loin à un réseau de contrebande, de recèle ou de mafia et auprès desquels il possède des contacts capables de l'aider à obtenir ce dont il a besoin avec parfois des transactions plus avantageuses que pour les clients habituels. La taille et les capacités du réseau dépendent du nombre de points de création investis, et nous conseillons vivement aux joueurs choisissant cette qualité de noter sur papier ou par tout autre moyen la liste complète des systèmes solaires faisant partie de la sphère d'influence du réseau en question. Les prix en points de création indiqués ci-dessous sont valables pour les personnages de l'URF et des loges hérétiques. Pour les mercenaires de l'UMA, le coût est augmenté d'un point, et pour l'UNSC et l'Alliance, il est augmenté de 2 points.

- **1 point de création : réseau mineur.** Les agents de ce réseau n'opèrent que sur un très petit territoire par rapport au domaine de la civilisation du personnage. Ce territoire s'étend sur 7 systèmes solaires pour les covenants et 14 systèmes solaires pour les humains, tous devant se situer côte à côte dans la carte stellaire (voir le concept générique n°7 de l'encyclopédie Halo Evolved). Ces systèmes solaires doivent obligatoirement appartenir à la civilisation du personnage (humain ou covenant), et ne peuvent pas être des colonies intérieures. Les contacts du personnage peuvent lui vendre des objets de niveau d'équipement standard entre 1 et 3 avec un rabais de 25% sur les prix.
- **2 points de création : réseau majeur.** Ses agents contrôlent un vaste territoire qui s'étend sur la moitié du domaine de la civilisation du personnage. Pour les joueurs humains, ce territoire s'étend sur la région de la Ceinture Solaire ainsi que la moitié des régions des colonies extérieures. Les contacts du personnage peuvent lui vendre des objets de niveau d'équipement standard entre 1 et 4 avec un rabais de 25% sur les prix.
- **3 points de création : réseau omniprésent.** Cette organisation possède des agents sur chaque monde de la civilisation du personnage et ont accès à des technologies de très haut niveau. Les contacts du personnage peuvent lui vendre des objets de niveau standard entre 1 et 6 avec un rabais de 25% sur les prix.

Célébrité (1-3) : pour une raison qui devra être expliquée en détail dans ses antécédents, le personnage est déjà plus ou moins connu au sein de sa civilisation et possède donc une légère influence auprès des gens qui le reconnaissent. Tout groupe qui accueille ce personnage voit sa Réputation être augmentée de 7 points par point de création dépensée dans cette qualité, avec un maximum de 21 points de Renommée supplémentaires.

Spectre (5) (membre de l'URF uniquement) : le personnage fait partie des générations fantômes de la rébellion (voir le chapitre II.3.3 du *Guide de la Vie Civile*) et a été recruté en raison de son absence totale dans les archives de l'UNSC. Il possède 500 crédits supplémentaires sur sa solde et ses demandes administratives au sein de l'URF sont traitées en priorité par rapport aux personnages n'étant pas spectre eux-mêmes. De plus, il considère tous les objets de l'arsenal comme ayant un niveau d'équipement standard diminué d'un niveau. Tous les bénéfices de ce trait particulier disparaissent automatiquement si le personnage vient à changer de faction.

III.2. Défauts supplémentaires

Note : La gestion de ces défauts est soumise aux règles du chapitre II.5.1 du livre de règles principal.

Casier judiciaire (1-4) : le personnage a été jugé coupable d'une faute qui doit être définie en détails par le joueur et en accord avec le MJ, ce qui fait qu'il possède un casier judiciaire enregistré par l'administration de sa civilisation (humaine ou covenante). Cela pourra avoir des répercussions non négligeables dans ses interactions avec les autorités si ces dernières consultent leurs fichiers, ainsi qu'avec certaines organisations ayant accès aux données judiciaires. La faute reprochée au personnage peut être un simple délit (1 point de création gagné) ou majeur (2 points de création gagné). De plus, si le personnage était réellement coupable de cette faute et n'a donc pas été condamné à tort, il gagne 2 points de création supplémentaires.

Daltonien (1-4) : le personnage est né avec une déficience des cônes de ses rétines oculaires, ce qui perturbe sa perception des couleurs. Cette déficience peut être la confusion du vert et du rouge (1 points de création) **OU** la confusion du bleu et du jaune (2 points de création) **OU** la déficience totale de perception des couleurs qui fait que le personnage ne voit que des nuances de gris (3 points de création). Ce défaut pouvant être guéri par l'implantation d'yeux bioniques (voir chapitre III.2.6 du livre de règle), les personnages covenants reçoivent 1 point de création supplémentaire lorsqu'ils le choisissent en raison du prix supérieur des bioniques dans leurs factions.

Fleur bleue (2) : les odeurs et visions repoussantes ont facilement tendance à remuer les tripes du personnage, gênant sa concentration et mettant son corps à rude épreuve. Lorsqu'il subit une forte agression visuelle, odorante ou psychologique (par exemple une mare de sang, un cadavre en décomposition ou le corps sans vie d'une petite enfant innocente serrant encore sa peluche entre ses bras), le personnage doit immédiatement effectuer un test de Force Mentale. En cas d'échec, il est pris de nausée et peut éventuellement vomir le contenu de son dernier repas, puis subit un malus de -2 sur toutes les actions délicates qu'il entreprend pendant une durée déterminée librement par le MJ. Cela n'affecte pas les actions qu'il effectue dans le feu de l'action sans avoir à trop réfléchir, mais perturbe sa concentration dès qu'un peu plus de prudence ou de réflexion lui est demandé. Ce défaut disparaît si le personnage acquiert le talent *Blasé*, mais le prix d'achat en XP de ce dernier est doublé.



Marque de la Honte (2-3) (covenants uniquement) : le personnage a été accusé d'hérésie, à tort ou à raison, mais l'indulgence de l'Inquisition des prophètes a fait qu'il n'a pas été exécuté et porte désormais la Marque de la Honte, apposée au fer rouge en un endroit visible de son corps choisi en accord avec le Maître de Jeu. Toute personne covenant voyant cette marque le considère automatiquement comme s'il avait un alignement Hérétique (voir chapitre I.7.6 du livre de règles) pour le calcul des modificateurs de Charismes qui s'appliquent. De plus, s'il fait partie de l'Alliance, sa solde est amputée de 50 anneaux et ses demandes administratives sont toujours traitées avec du retard. Le nombre de point de création gagné dépend de la faction : 2 pour un hérétique, 3 pour un soldat de l'Alliance.

Sombre Renommée (2) : pour une raison qui peut être éventuellement expliquée dans ses antécédents, le personnage est connu des membres de sa faction pour des actes qui entachent sa réputation et l'obligeront à faire ses preuves plus que les autres s'il souhaite se faire reconnaître. Tout groupe qui accueille ce personnage voit sa Réputation être amputée de 5 points et cette même Réputation peut désormais tomber dans les négatifs. Cela signifie donc que dans le cas d'une équipe nouvellement formée, un personnage possédant ce défaut fait tomber la Réputation du groupe à -5. Ce Défaut est incompatible avec la qualité Célébrité.

III.3. Talents supplémentaires



Adeptes de Murphy (200 XP, R > 40, perso niveau 3+) :

Vous avez participé à suffisamment de missions pour savoir que les choses suivent rarement le plan prévu et qu'il faut toujours s'attendre au pire, même de la part de ses alliés. Lorsqu'un autre membre de votre groupe s'apprête à effectuer une action délicate au travers d'un test de compétence et qu'il se trouve dans votre champ de vision, vous pouvez surveiller ce qu'il fait et ainsi lui offrir un bonus équivalent à votre propre niveau dans la compétence testée. Par exemple, si le technicien du groupe qui possède la compétence Com-tech +3 essaye de réparer l'antenne relais d'une installation militaire, et que vous possédez la compétence Com-tech +1, il aura un bonus total de +4 sur son test si vous décidez de le surveiller. Utiliser ce talent en combat nécessite de sacrifier son tour complet, et une seule personne à la fois peut utiliser ce talent pour une même action.

Chance mythique (300 XP, perso niveau 3+) :

Votre chance est plus grande lors des missions de haute importance, que ce soit grâce à votre bonne étoile, votre détermination ou une bénédiction divine, et vous semblez capable de dépasser vos limites quand tant de choses dépendent de la réussite de votre mission. Lorsque vous participez à une mission Mythique (voir chapitre II.2), vous possédez un point de Destin supplémentaire. Si ce point n'est pas utilisé avant la fin de cette mission, il sera perdu et vous reviendrez à votre nombre habituel.

Vantard (200 XP, perso niveau 3+, C>40) :

Votre personnage est très fort pour se mettre en valeur en exagérant les faits lorsqu'il raconte ses aventures. A chaque fois que son équipe gagne des points de Renommée (voir chapitre II.3) grâce à une action que le personnage a personnellement réalisée, effectuez un test de Charisme (Degrés de Difficulté ≥ 18). En cas de réussite, l'équipe gagne un point de Renommée supplémentaire.

Intuition naturelle (400 XP) :

Vous avez le don de faire le meilleur choix dans un moment de décision critique en vous mettant à l'écoute de votre intuition, cependant il vous arrive parfois de ne pas faire confiance à cette petite voix dans votre tête ou d'avoir des hésitations qui vous amène alors des ennuis. Vous pouvez utiliser ce talent une seule fois par aventure afin de demander un conseil au MJ face à une situation ou à un problème précis, de préférence lorsque plusieurs options s'offrent à vous et que rien ne semble indiquer laquelle est la meilleure. Si le MJ accepte votre demande (n'espérez pas pouvoir utiliser ce talent pour les éléments scénaristiques trop importants), il tire alors secrètement 1D20. Sur un résultat de 7 ou plus, il vous indique la meilleure démarche à prendre. Sur un résultat de 1 à 6, il vous donne une mauvaise idée, et peut-être même la pire. Dans un cas comme dans l'autre, vous êtes obligé de suivre son conseil, car votre personnage est immédiatement persuadé d'avoir raison.

III.4. Classe SPARTAN-IV

La classe SPARTAN-IV est une classe ultime qui se rajoute à la classe que vous possédez déjà, ainsi qu'à la classe avancée que vous avez choisie en atteignant le niveau 5. Vous ne pouvez l'obtenir que si vous remplissez les conditions ci-dessous :

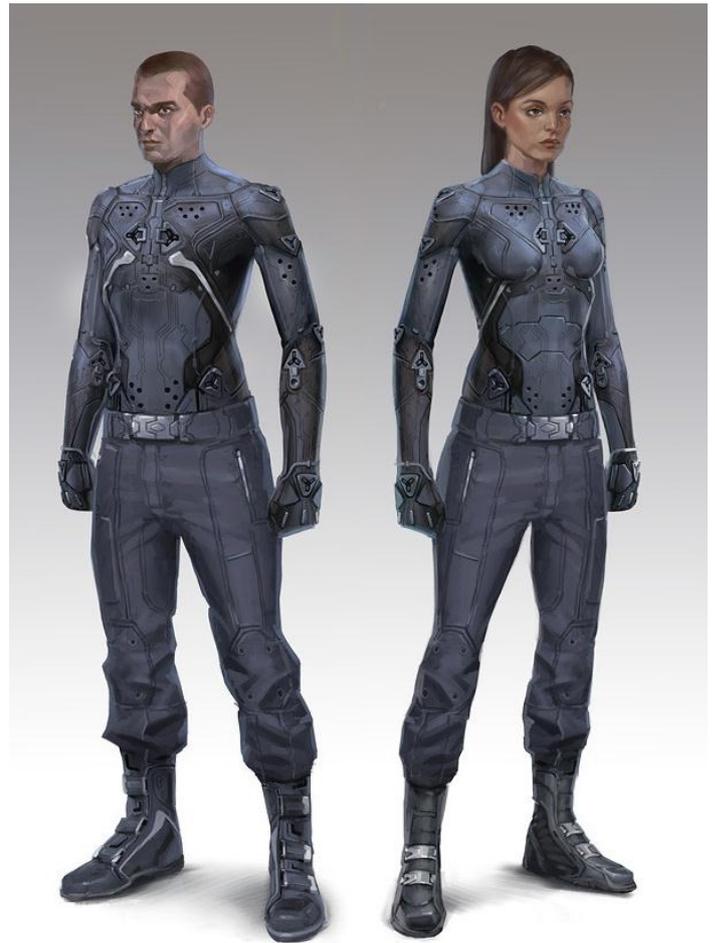
- Votre personnage est de niveau 6 ou 7,
- Vous avez un alignement Héros,
- Votre groupe possède une Renommée de niveau Exceptionnels au minimum,
- Vous vous trouvez à l'échelon de conflit 6 ou 7.

Classe de départ nécessaire : toutes

Corps d'armée accessible : Naval Special Warfare

Formation supplémentaire : aucune

Règles spéciales : un personnage de la classe SPARTAN-IV gagne les règles spéciales *NavSpecWar* et *Interface neuronale* issues du chapitre IV.8.2 du livre de règle. De plus, ce personnage reçoit une interface neuronale SPARTAN à la base de sa nuque et qui peut être considérée comme un bionique. Il acquiert également comme équipements standards la combinaison MJOLNIR et l'armure S.I.S. dont les profils sont donnés ci-dessous et qui ne peuvent absolument pas être acquis autrement.



COMBINAISON MJOLNIR :

Similaire à la couche interne des armures MJOLNIR conçues pour les combattants spartans-II, cette combinaison est une merveille de technologie en soit ne serait-ce que pour son assemblage piézoélectrique qui augmente de manière significative les aptitudes physiques de son porteur. Celui-ci est connecté directement à cet assemblage grâce à une interface neuronale SPARTAN qui transmet les signaux nerveux de mouvements directement vers les zones concernées de la combinaison, accélérant ainsi sa vitesse de réaction et la puissance de ses gestes. De plus, l'interface neuronale est équipée d'un emplacement spécialement désigné pour accueillir la matrice cristalline d'une intelligence artificielle, offrant un appui tactique non négligeable sur le terrain.

Effets : cette combinaison comporte une couche piézo-musculaire qui augmente de 20 points les valeurs de Force, d'Endurance et d'Agilité du porteur. De plus, elle cumule les effets des combinaisons antichoc, anti-IEM et thermo-isolants du livre de règle. L'effet n'est cependant pas cumulable avec celui d'une armure portant également l'une de ces deux améliorations.

Équipements intégrés : Interface neuronale SPARTAN (permet d'accueillir une IA)

Prix : aucun (ne peut pas être achetée)

Poids : 5kg

Armure S.I.S. : Spartan-II Imitation Soldier

En dehors de la grande protection qu'elle apporte, cette armure possède un objectif très particulier qui n'est autre que de démultiplier artificiellement le nombre de combattants spartans-II présents sur les zones de conflit, ce qui a un effet immense sur le moral des alliés et des ennemis de l'UNSC. Car en vérité, il ne s'agit que d'une imitation grossière faite dans des alliages beaucoup plus légers et ne pouvant pas accueillir les coûteux systèmes de boucliers énergétiques qui auront éventuellement été développés durant le conflit humano-covenant. Une telle armure n'est donc confiée qu'aux meilleurs éléments du programme SPARTAN-IV afin qu'ils l'utilisent avec précaution pour maintenir la légende populaire selon laquelle les S-II ne meurent pas.

Catégorie : armure lourde

Bonus d'armure : 10

Équipement intégré : accroche magnétique dorsale, 2 accroches magnétiques de jambière, bottes magnétiques, capteur de mouvements, communicateur, combinaison étanche et antichoc, interface tactique, respirateur, transpondeur.

Spécial : Lorsqu'elle est portée, une armure S.I.S confère automatiquement la règle spéciale *Démon* du chapitre IV.8.1 du livre de règles. Elle compte également comme offrant les améliorations Renforcement antibalistique et Revêtement à dispersion de plasma, qui sont spécialement rendu compatibles sur cette armure.

Prix : aucun (ne peut pas être achetée)

Poids : 50kg

PARTIE IV : ARSENAL ÉTENDU

« Les gars, j'ai une bonne nouvelle pour vous : les génies de l'état-major local ont enfin autorisé l'accès aux stocks de munitions incendiaires du troisième sous-sol. Si ces enfoirés d'aliens tentent à nouveau d'envahir cette base, ils vont avoir une sacrée surprise, c'est moi qui vous le dit. »

(sergent tirailleur Highway)

A la fois pour des raisons d'espace mais aussi d'équilibre du jeu, nous n'avons pas pu mettre l'intégralité des armes connues de l'univers de Halo dans le livre de règle principal de *Halo : Héros et Hérétiques*. Aujourd'hui nous vous offrons ce premier complément de l'arsenal afin d'augmenter le choix d'outils de destruction pour vos personnages mais aussi pour leurs adversaires.

IMPORTANT : déblocage des éléments de l'arsenal étendu.

Bien que certains des objets qui se trouvent dans cette section sont des éléments qui ont été oubliés ou négligés dans l'armurerie du livre de règle principal, d'autres ont été développées ou autorisées à l'emploi au cours de la guerre humano-covenant pour tenter de faire changer le cours de la guerre ou d'accélérer l'annihilation de l'ennemi. De ce fait, chaque élément de cet arsenal étendu présente une information supplémentaire, l'**Echelon de conflit**, qui indique à quelle période de la guerre cet élément apparaît, ne serait-ce que sous la forme de prototype. Durant les échelons précédents, l'objet est encore en cours de recherche, de développement, ou n'est même pas encore à l'état de projet, ce qui le rend totalement inaccessible.

Note : Les MJ sont néanmoins autorisés à outrepasser cette règle de manière occasionnelle ou permanente si cela les gêne ou que cela sert les intérêts des aventures qu'ils ont créées pour les joueurs.

IV.1. Equipements

Equipement humains	Echelon de conflit	Poids	Prix (crédits)	Niveau d'équipement standard
MUNITIONS PARALYSANTES	1	spécial	spécial	3
SPOOFER	1	3 kg	3.000	5

MUNITIONS PARALYSANTES

Cela fait longtemps que l'humanité a maîtrisé la conception de balles non-létales chargées d'électricité pour paralyser des cibles organiques. Leur utilisation était essentiellement réservée aux forces de l'ordre ainsi qu'à la police militaire, mais fut rapidement étendue aux forces spéciales envoyées affronter les covenants après qu'on ait découvert la formidable efficacité de ces munitions contre les boucliers énergétiques aliens.

Poids : poids des munitions standards de l'arme

Prix : prix des munitions standards de l'arme multiplié par deux

Rôle : Tout individu ou créature non protégée par un bouclier énergétique et touchée par une munition paralysante doit immédiatement effectuer un test d'Endurance, le degré de difficulté de celui-ci pouvant varier selon le niveau de réussite du tir. En cas d'échec, la partie du corps touchée est complètement paralysée pendant une durée d'environ une minute. S'il s'agit de la tête, le personnage est automatiquement assommé. Contre les cibles mécaniques et les boucliers énergétiques, les munitions paralysantes causent 10pts de dégâts supplémentaires par tir.

SPOOFER

Parfois on ne dispose pas du temps nécessaire pour effectuer un piratage correct d'une sécurité électronique et il faut alors employer des moyens moins élégants mais plus rapide. Dans ce genre de situation, le « spoofer » est l'outil idéal car il identifie le point vulnérable d'une sécurité puis la grille en envoyant une puissante décharge électrique. Pratique lorsque l'on veut forcer une porte à s'ouvrir ou rentrer dans les fichiers protégés d'un ordinateur.

Rôle : si un spoofer est posé contre un dispositif de sécurité électronique dont la technologie est humaine ou covenante (mais pas forerunner) il peut désactiver cette sécurité et ainsi donner accès à ce qu'elle protégeait. Son utilisation ne requiert aucun test, cependant c'est un équipement à usage unique et les composants électroniques de sécurité qui a été ainsi forcée doivent être entièrement remplacés pour qu'elle puisse fonctionner à nouveau.



Equipement humains	Echelon de conflit	Poids	Prix (anneaux)	Niveau d'équipement standard
BRACELETS GRAVITIQUES	1	2 kg	1.000	5
CHARGE INCAPACITANTE	1	0,5 kg	50	3
GILET EXPLOSIF	2	5 kg	2.500	6
HOLO-DRONE	3	0,5 KG		6
OPTIQUES D'OBSERVATEUR	1	1 KG		3

BRACELETS GRAVITIQUES

Ces bracelets faits pour être mis aux poignets peuvent, selon la manière dont ils sont réglés, aussi bien être utilisés pour libérer leur porteur que pour l'entraver. Capables de changer l'intensité de la force gravitationnelle affectant l'individu, ce sont des outils employés principalement par l'Inquisition et les forces de sécurité des colonies pénitentiaires, mais certains officiers ou guerriers fortunés des éclaireurs de l'Alliance apprécient de pouvoir s'émanciper de la gravité afin d'être nettement plus libres de leurs mouvements.

Rôle : Lorsqu'ils sont activés, ces bracelets développent une gravité artificielle sur l'ensemble du corps du porteur, mais la force de cette gravité peut être réglée entre 0 et 10G avec des effets variables : à 0G, l'utilisateur est en apesanteur comme s'il était dans l'espace, à 1G sa situation est normale, et au-delà de 1G ses mouvements deviennent de plus en plus difficiles. A partir de 8G, la plupart des espèces connues sont presque incapables de bouger. Le réglage d'une paire de bracelets gravitiques n'est possible que par les personnes enregistrées génétiquement dans leur mémoire informatique intégrée, cela afin d'empêcher tout piratage ou utilisation non autorisée. Ces mêmes personnes enregistrées peuvent actionner un verrouillage magnétique qui empêche totalement le porteur de retirer ces bracelets sans s'amputer les mains.

CHARGE INCAPACITANTE

Afin de faciliter la capture de prisonniers humains ou hérétiques, l'Inquisition covenante a accepté de donner aux autres divisions militaire de l'Alliance le libre accès à une technologie de plasma fait non pas pour brûler et tuer sa cible, mais pour délivrer une puissante décharge électrique qui bloque les fibres musculaires et paralyse les cellules nerveuses. Son efficacité est malheureusement très variable selon la constitution de la cible, et il faudra parfois s'y prendre à plusieurs fois pour neutraliser les individus parmi les plus robustes.

Rôle : une charge incapacitante possède la même apparence qu'une cellule plasmatique, mais l'énergie qu'elle contient ne cause aucun point de dégât lorsqu'elle est tirée contre des cibles organiques. A la place, tout individu ou créature non protégée par un bouclier énergétique et touchée par une arme alimentée par une charge incapacitante doit immédiatement effectuer un test d'Endurance, le degré de difficulté de celui-ci pouvant varier selon le niveau de réussite du tir. En cas d'échec, la partie du corps touchée est complètement paralysée pendant une durée d'environ une minute. S'il s'agit de la tête, le personnage est automatiquement assommé. Contre les cibles mécaniques et les boucliers énergétiques, une charge incapacitante cause 10pts de dégâts supplémentaires par tir.



GILET EXPLOSIF

Faire des prisonniers n'a jamais été une habitude parmi les peuples de l'Alliance, surtout en temps de guerre. Cependant plusieurs éléments du conflit humano-covenant ont forcé un changement profond de cette doctrine, à commencer par le fait que certains humains bien particuliers sont seuls capables d'activer les plus grandes reliques forerunners. C'est pourquoi les techniciens covenants ont improvisé un dispositif d'entrave dont le but est de dissuader son porteur de tenter quoi que ce soit contre ses tortionnaires. Il se résume à un collier verrouillé magnétiquement et relié à un gilet portant quatre grenades à plasma prêtes à exploser sur commande ou si le porteur tente d'arracher le dispositif.

Rôle : cet équipement se verrouille essentiellement au niveau du cou grâce à un collier magnétique qui fonctionne de manière similaire aux bracelets gravitiques, le gilet en lui-même n'étant retenu que par de simples sangles en kevlar. Pour fonctionner efficacement, il doit être connecté à une commande à distance qui pourra ensuite envoyer le signal de détonation à tout moment. Une fois ce signal reçu, l'explosion est immédiate.

HOLO-DRONE

Ce petit appareil possède la forme et les dimensions d'une simple grenade à plasma, cependant il renferme une technologie beaucoup plus complexe qu'un simple explosif : c'est un dispositif d'affichage holographique doublé d'un système de communication et de propulseurs lui permettant de se déplacer dans les airs. Capable de recréer n'importe quelle image de dimensions modestes, il est utilisé essentiellement par les officiers de l'Inquisition pour créer des leurres ou pour échanger des paroles avec leurs ennemis sans se risquer à s'exposer personnellement.

Rôle : un holo-drone possède une autonomie totale d'une heure avant de devoir être rechargé à une station de réapprovisionnement plasmatisque. Il peut reproduire l'image de n'importe quel objet faisant moins de sept mètres carrés et se déplacer suivant les ordres de l'utilisateur si celui-ci dispose d'un ordinateur ou d'une IA pour le contrôler à distance, la portée maximale étant de huit cent mètres seulement. De plus, la radio miniature de l'holo-drone permet de communiquer avec les personnages qui se trouvent proche de lui ou de les espionner, ou encore de servir comme relais de communication en cas de nécessité. En revanche, contrairement à ce que l'on voit dans le jeu vidéo Halo 2, les formes holographiques créées par un holo-drone ne peuvent pas causer de dégâts.

OPTIQUE D'OBSERVATEUR

Contrairement aux équipes de snipers humains qui comptent généralement un tireur et un observateur, les tireurs d'élite kig-yars travaillent par paire mais assurent ces deux rôles en même temps grâce à un appareil spécialement conçu pour leur morphologie et qui leur permet de surveiller une vaste zone avec une lentille à grossissement variable et d'éventuels modes de vision spéciaux. Cette polyvalence est d'ailleurs la bienvenue, car le travail d'équipe ne compte pas parmi les principales qualités des combattants ki-yars. Occupant la moitié de leur visage, ce dispositif laisse la place pour placer l'optique de tir d'une arme sur l'œil non couvert, de manière à observer le terrain avec un œil avant de tirer sur leurs cibles avec l'autre.

Accessibilité : exclusifs aux kig-yars et keg-yarns

Rôle : une optique d'observateur se porte sur un œil et fonctionne comme des jumelles tactiques avec vision nocturne intégrée. Contrairement à ce que l'on peut voir dans les jeux vidéo Halo et sur l'image ci-dessus, ces optiques n'émettent aucune lumière, car ce n'est qu'un élément de gameplay ayant pour but de faciliter le repérage des snipers covenants par le joueur.



IV.2. Armes humaines et covenantes supplémentaires

M739 SAW (SQUAD AUTOMATIC WEAPON) :

La mitrailleuse lourde M739 fait partie des armes les plus populaires de l'infanterie de l'UNSC, en particulier depuis le début de la guerre contre les covenants de par le fait qu'elle se révèle très efficace pour éliminer les guerriers sangheillis protégés par des boucliers énergétiques corporels. Son chargeur tambour de 64 balles en fait l'outil parfait pour les longs échanges de tir à courte et moyenne distance, tandis que sa puissance d'arrêt lui offre des dégâts accrus au détriment malheureusement de sa précision. Les escouades de combat de l'UNSC comptent presque toujours au moins un exemplaire de M739 de manière à pouvoir tenir l'ennemi à distance dans les situations difficiles, délivrant un feu continu très intimidant face à la plupart des adversaires.

Factions : humaines

Catégorie : arme lourde

Echelon de conflit : 2

Technologie : arme à munitions solides

Mode de tir : tir automatique

Calibre : 7,62mm

Munitions : 128 munitions par chargeur

Dégâts : 20pts de dégâts *Balistiques*

Portée effective : 100m

Poids : 10kg

Prix : 3500 crédits

Règles spéciales : *Dispersion*. Tout test de Volonté provoqué par un tir de suppression effectué avec cette arme subit un malus automatique de -2. Ne peut pas recevoir l'amélioration Chargeur double.

Niveau d'équipement standard : 3



REPEATER A PLASMA TYPE 52 :

Autrefois réservée aux forces spéciales et membres de l'Inquisition habitués à traquer des sangheillis hérétiques dont les boucliers énergétiques corporels demandent une puissance de feu supérieure à la normale pour être abattu, le repeater à plasma type 52 est aujourd'hui produit en nettement plus grand nombre afin d'être accessible aux autres divisions de l'armée de l'Alliance dans le cadre de la guerre contre les humains. La quantité de tirs que cette arme peut délivrer avant d'entrer en surchauffe est la plus importante de toutes les armes standards covenantes, autorisant de longues rafales et tirs de suppression à courte et moyenne portée, ce qui l'a rapidement rendue très populaire auprès de la plupart des guerriers.

Factions : covenantes

Catégorie : arme standard

Echelon de conflit : 2

Accès : réservé aux sangheillis et jiralhanaes

Technologie : arme à énergie

Mode de tir : tir automatique

Charge : 30

Résistance : 5

Dégâts : 20pts de dégâts *Energétiques*

Portée effective : 100m

Poids : 9kg

Prix : 300 anneaux

Règles spéciales: *Dispersion*.

Niveau d'équipement standard : 3



FUSIL STORM TYPE 55 :

Conçu par la fusion technologique de la carabine à plasma type 51 et du Repeater à plasma type 52, le fusil storm est l'une des rares armes standards covenantes à offrir une cadence de tir si élevée tout en conservant une précision modeste qui la rend utilisable dans les combats à moyenne distance. Afin de pouvoir soutenir de longs échanges de feu, cette arme dispose d'un système de dispersion de chaleur relativement efficace tandis que les décharges de plasma délivrées sont volontairement affaiblies pour augmenter le nombre de tirs possibles avant de devoir recharger.

Factions : covenantes
Accès : libre-accès
Echelon de conflit : 4
Catégorie : arme standard
Technologie : arme à énergie
Mode de tir : tir automatique
Charge : 35
Résistance : 7

Dégâts : 12pts de dégâts *Energétiques*
Portée effective : 100m
Poids : 7kg
Prix : 150 anneaux
Règles spéciales: *Dispersion*. Une rafale avec cette arme compte pour trois tirs au lieu de deux.
Niveau d'équipement standard : 3



FUSIL A CONCUSSION TYPE 50 :

Cette arme fait partie des objets de plus haute technologie conçus par les artisans sangheilis bien avant le Traité de l'Union et n'a que très peu évolué depuis la naissance de l'Alliance. Son utilisation est toutefois extrêmement restreinte en raison de sa dangerosité et du fait que les sangheilis interdisent formellement aux races vassales d'en faire usage sur le terrain, ce qui fait que cette arme n'est employée que par quelques rares membres des opérations spéciales formés à son maniement. Tirant des micro-charges de plasma condensé qui explosent à l'impact avec une forte onde de choc capable de renverser les ennemis à proximité, le fusil à concussion est en quelque sorte une version énergétique du sabre-grenade jiralhanae qui apparaîtra beaucoup plus tard.

Factions : covenantes
Accès : exclusive aux sangheilis
Echelon de conflit : 3
Catégorie : arme lourde
Mode de tir : tir au coup par coup
Technologie : arme à munitions solides
Calibre : micro-charges à plasma
Munitions :  micro-charges par chargeur
Dégâts : 25pts de dégâts *Energétiques* et *Explosifs*

Réduction d'armure : -2 si le tir touche, sinon -1 avec une probabilité de 5/20
Portée effective : 50m
Poids : 14kg
Prix : 300 anneaux
Règles spéciales: *Aire d'effet*. Toute cible d'infanterie touchée par un tir de cette arme doit réussir un test d'Endurance pour éviter d'être jetée à terre.
Niveau d'équipement standard : 3 pour les personnages de classe Leader, 4 pour les autres.



RAILGUN ARC :

De son nom complet *Asymmetric Recoilless Carabine*, le railgun constitue le summum de la miniaturisation technologique des Canons à Accélération Magnétique. Son canon est constitué de deux rails ultra-conducteurs qui créent un puissant champ magnétique visant à accélérer la vitesse d'éjection d'un carreau de tungstène qui peut alors transpercer n'importe quel blindage en ignorant totalement les éventuels boucliers de protection entourant la cible. Le premier modèle développé par l'UNSC, l'ARC-710, tire de simples obus qui n'ont de réel impact sur les cibles mécaniques qu'à partir du moment où ils les transpercent à des points stratégiques, et c'est pourquoi son système de visée est équipé d'un dispositif d'identification avancé. Le modèle ARC-920 développé plus tard remédie partiellement à ce problème en utilisant des obus explosifs qui sont programmés via le système de visé pour exploser à l'intérieur de la cible, ce qui demande une électronique beaucoup plus complexe et coûteuse. Le railgun est rapidement considéré comme l'arme d'infanterie antichar la plus efficace qui soit, cependant elle n'est encore qu'à l'état de prototype et donc produite qu'en très faible quantité pour être confiée uniquement aux troupes d'élites formées spécialement à son maniement.

CARACTERISTIQUES COMMUNES

Factions : UNSC

Catégorie : fusil de précision

Technologie : arme à munitions solides

Mode de tir : tir unique

Munitions : un carreau par chargeur

Calibre : 16mm x 65mm carreau de tungstène

Portée effective : 2000m

Poids : 15kg

Règles spéciales: *Accès Restreint*. Possède de base une lunette de visée KF3 avec système d'identification avancé. Contre les véhicules ou les structures mécaniques, si un tir touche un sous-système ou un point vulnérable alors celui-ci est détruit automatiquement sauf cas particuliers déterminés par le MJ.

MODELE ARC-710

Dégâts : 100pts de dégâts *Perforants* contre les cibles d'infanterie. Contre les véhicules et structures, le tir doit toucher directement un sous-système ou un membre d'équipage pour avoir un effet autre que de causer un trou de part en part.

Prix : 55.000 crédits

Echelon de conflit : 5

Niveau d'équipement standard : 5

MODELE ARC-920

Dégâts : 80pts de dégâts *Perforants* et *Explosif* contre les cibles d'infanterie, ainsi que contre les véhicules et structures si le tir touche directement un sous-système. Si le tir touche un véhicule sans endommager l'un de ses sous-systèmes, il ne lui cause que 2D20 pts de dégâts.

Réduction d'armure : -10 automatique si le tir blesse, sinon -2 avec une probabilité de 2/20

Prix : 65.000 crédits

Echelon de conflit : 6

Niveau d'équipement standard : 5



Durabilité du railgun (règle optionnelle) : Cette règle est recommandée uniquement pour les niveaux de difficulté Héroïque et Légendaire. En raison de l'échauffement massif provoqué par chaque tir, les rails ont rapidement tendance à se déformer sous l'effet de la dilatation et donc à diminuer la précision des tirs suivants. De ce fait, l'arme reçoit un malus de -1 tous les trois tirs à moins que les rails ne soient changés. Une paire de rails pour cette arme possède le profil suivant :

Factions : UNSC

Catégorie : équipement électronique

Poids : 7kg

Prix : 15.000 crédits

Niveau d'équipement standard : 5

Règles spéciales : *Accès restreint*

LANCEUR A PLASMA TYPE-52

Bien que le canon à barreaux de combustible soit l'arme lourde anti-véhicule traditionnelle de l'infanterie covenant, la découverte de nouvelles reliques forerunners vit apparaître un concurrent sérieux sous la forme du lanceur à plasma. Capable d'envoyer une à quatre charges lourdes de plasma dont la puissance d'explosion est légèrement supérieure à celle d'une grenade à plasma type-51, il est également l'une des rares armes de l'arsenal covenant à posséder un système de verrouillage de cible, ce qui n'empêche pas ce dernier d'être extrêmement efficace dans le sens où il peut verrouiller aussi bien les véhicules que les troupes d'infanterie ennemies. Son principal défaut est de disposer d'une portée de tir relativement faible qui limite son emploi aux combats à courte et moyenne portée.

Factions : covenantes

Accès : libre-accès

Echelon de conflit : 5

Catégorie : arme lourde

Mode de tir : tir au coup par coup

Technologie : arme à munitions énergétiques (alimenté par une cellule à plasma qui permet de créer un nombre précis de projectiles sans question de surchauffe)

Calibre : charge lourde de plasma

Munitions : 10 charges pour deux cellules énergétiques

Dégâts : 25pts de dégâts *Energétiques et Explosifs*

Réduction d'armure : -2 si le tir touche, sinon -1 avec une probabilité de 5/20

Portée effective : 75m

Poids : 16kg

Prix : 300 anneaux



Règles spéciales: Aire d'effet. Peut verrouiller une cible ennemie, qu'il s'agisse d'un véhicule, d'une structure ou d'un soldat d'infanterie, mais cela nécessite un tour complet.

Niveau d'équipement standard : 4 pour les personnages de classe soldat, 5 pour les autres.

SABRE SEIKI (聖域, sanctuaire):

Au cour de la guerre, l'UNSC chercha à développer de nouvelles technologies capables d'opposer une résistance plus forte contre l'envahisseur covenant. Parmi les besoins essentiels se trouve celui de créer une arme similaire aux épées à plasma sangheili et qui pourrait être employée par les troupes d'élite risquant fortement d'affronter ce genre de menace. Ne pouvant pas reproduire le système d'alimentation et de manipulation physique du plasma, les scientifiques de la section 3 ont décidé de s'orienter sur l'utilisation d'adamantium extrait des quelques sites forerunners connus de l'ONI pour forger des lames assez résistantes, ce qui n'est très long et très complexe mais pas impossible. A cela, ils ajoutèrent un système électromagnétique servant à faire vibrer la lame selon une amplitude de l'ordre du micromètre et à une fréquence de vingt allers-retours à la seconde. Cette vitesse de vibration permet ainsi à l'arme de déchiqueter la plupart des matériaux communs sur simple contact, mais aussi de perforer les blindages en y mettant suffisamment de force ou de temps. Par contre, cela provoque un échauffement de l'air entrant en contact avec la lame, celle-ci s'enveloppant aussitôt d'une aura de lumière blanche presque surnaturelle qui subsiste pendant une à deux secondes après son passage. Son développement ayant été fortement influencé par les artisans japonais, ces sabres possèdent l'apparence des anciennes épées de samourais et ont reçu la désignation de lames Seiki, qui signifie « sanctuaire » en japonais.

Factions : UNSC

Catégorie : arme de corps (trois modèles différents)

Echelon de conflit : 5

Niveau d'équipement standard : voir tableau ci-dessous

Dégâts : Tranchants et Perforants même contre les armures lourdes. Contrairement aux épées à plasma, un sabre seiki peut être utilisé pour effectuer des attaques lourdes.

Règles spéciales : Imparable, Accès restreint.

Modèle	Maniement	Taille (cm)	Poids (kg)	Prix (crédits)	Niveau d'équipement standard	
					Classe leader	Autres classes
Tantô (« sabre court »)	Une main	30	3	5.000	5	4
Shôtô (« petit sabre »)		entre 30 et 60	5	7.000	5	4
Daïto (« grand sabre »)	Deux mains	Supérieure à 60	7	10.000	6	4

IV.3. Arsenal forerunners

Note sur les objets forerunners : nous n'avions pas introduit les armes et équipements forerunners directement dans le livre de règles principal de *Halo : Héros & Hérétiques* car nous craignons de les voir bouleverser totalement l'équilibre du jeu en apparaissant trop rapidement dans les aventures de vos personnages. Il faut bien comprendre que les sentinelles prométhéennes sont des adversaires exceptionnels ne pouvant être rencontrées que sur les plus importantes installations forerunners, et que leurs armes sont nettement plus dangereuses que celles des factions humaines ou covenantes.

Mais le plus important est de bien prendre en compte que, contrairement à ce que vous avez éventuellement connaître dans le jeu vidéo Halo 4, **AUCUN** objet de l'arsenal forerunner ne peut être récupéré et utilisé par des personnages autres que leurs porteurs forerunners. Les armes ou équipements laissés à l'abandon dans des râteliers ou des armureries dans Halo 4 sont des éléments de gameplay faits pour augmenter la diversité du jeu au détriment de la logique : les forerunners ne se risqueraient jamais à laisser leurs ennemis mettre la main sur leur technologie d'armement. De ce fait, les armes et équipements de cette section sont **TOUJOURS** intégrés aux corps des sentinelles et sont systématiquement désintégrés ou rendus inutilisables dès la mise hors service de leur porteur.

Il n'y a qu'éventuellement durant l'échelon de conflit 7 que les humains et/ou les covenants pourront découvrir un moyen de les utiliser en adaptant leur technologie afin de combattre les forerunners et/ou le Parasite. Nous tenons à dire que les informations de **calibre** et de **munitions** indiquées sur les différents profils ne valent que pour ces potentielles adaptations humaines et/ou covenantes, car les vraies armes forerunners n'ont jamais besoin d'être rechargées.

LAME DE LUMIERE Z-070 :

La technologie de lumière physique s'est montrée si efficace pour éliminer les cibles organiques qu'une série d'armes de corps à corps furent mises au point bien avant la guerre contre le Parasite. Equipée principalement sur les sentinelles prométhéennes de type chevalier, cette lame est capable de découper presque n'importe quelle matière tandis que les cibles organiques sont systématiquement désintégrées par l'intense chaleur dégagée.

Factions : forerunner

Catégorie : arme de corps à corps

Dégâts : *Tranchants, Energétiques et Perforants* même contre les armures lourdes, mais ne peut pas être utilisée pour effectuer des attaques lourdes. Tout objet utilisé pour tenter de stopper la lame de lumière sera détruit automatiquement sauf s'il s'agit d'une épée à plasma, d'une lame énergétique de poignet, d'un marteau anti-gravité ou d'un bouclier de combat de Iekgolo. Un personnage équipé d'une épée de lumière peut découper à peu près tout objet d'une épaisseur de cinquante centimètres maximum, mais cela peut prendre du temps parfois.

Poids : 10kg

Règles spéciales: *Désintégration.* Une lame de lumière est toujours équipée sur le bras d'un chevalier qui peut l'employer tout en gardant sa main libre et ne peut JAMAIS être récupérée par un autre personnage car le corps du chevalier se désintègre systématiquement à sa mort.



PISTOLET A PARTICULES Z-110 :

Equipé essentiellement sur les sentinelles prométhéennes de type veilleurs et rampants, le pistolet à particule Z-110 est rarement porté par les chevaliers à moins d'être utilisé comme arme secondaire. Il est cependant très dangereux de sous-estimer cet objet, tout particulièrement à très faible distance, car les charges de lumière solide qu'il tire sont déjà d'une efficacité bien supérieure à la majorité des munitions employées par les humains ou les covenants, et son redoutable tir chargé est assez puissant pour réduire un adversaire en cendre si celui-ci vient à s'approcher trop près.

Factions : forerunner

Catégorie : arme de poing

Technologie : arme à énergie

Mode de tir : tir au coup par coup

Calibre : cartouches de lumière solide

Munitions : 10 cartouches par chargeur

Dégâts : 25pts de dégâts *Energétiques*

Portée effective : 50m

Poids : 7kg

Règles spéciales: *Headshot, Désintégration,* possède de base une lunette de visée type KF2 (x2), l'utilisateur peut sacrifier une action afin d'effectuer un tir chargé qui cause 100pts de dégâts réduits de 10pts pour chaque mètres séparant l'arme de sa cible et qui utilise 4 cartouches d'un seul coup.



ÉRADICATEUR Z-130 :

La grande polyvalence de l'éradicateur Z-130 fait qu'elle est l'arme principale utilisée par les rampants et chevaliers prométhéens de bas niveau. Tirant des charges de lumières solides plus faibles que les autres armes forerunners basées sur cette technologie, il compense néanmoins par une cadence de tir très importante pour cribler ses cibles de nombreux projectiles en un instant.



Factions : forerunner
Catégorie : arme standard
Technologie : arme à munitions solides
Mode de tir : tir automatique
Calibre : cartouches légères de lumière solide
Munitions : 50 cartouches par chargeur
Dégâts : 20pts de dégâts *Energétiques*
Portée effective : 150m
Poids : 10kg
Règle spéciale de base : *Dispersion*, une rafale avec cette arme compte comme trois tirs.

RÉPERCUTEUR Z-180 :

Conçu sur un principe étrangement similaire à celui des fusils à pompe humains, cette arme fait partie des outils de destruction les plus efficaces qui furent employés par les troupes forerunners contre le Parasite. En effet, une seule de ses charges à dispersion de lumière solide peut désintégrer presque n'importe quelle cible organique se trouvant à moins de neuf mètres de distance, une puissance de feu que les chevaliers prométhéens savaient utiliser à bon escient par l'utilisation de leurs téléporteurs personnels.

Factions : forerunner
Catégorie : arme standard
Technologie : arme à munitions solides
Mode de tir : tir au coup par coup
Calibre : charges à dispersion de lumière solide
Munition : 5 cartouches maximum dans la chambre de l'arme

Dégâts : 200pts de dégâts *Energétiques*
Portée effective : l'arme perd 20pts de dégât pour chaque mètre qui la sépare de sa cible
Poids : 10kg
Règles spéciales: *Désintégration*, les munitions peuvent rebondir sur certaines surfaces en perdant la moitié de leurs dégâts.

Recharger un répercuteur : mettre une seule cartouche dans l'arme est considéré comme une action gratuite. Recharger jusqu'à 3 cartouches est une action diverse, et recharger plus de 3 cartouches prend un tour complet pendant lequel l'utilisateur peut uniquement se déplacer.



FUSIL FORERUNNER LÉGER Z-250 :

Portée par les tireurs d'élite rampants et les chevaliers d'élite, le fusil forerunner léger Z-250 est avant tout une arme de précision faite pour perforer les points vitaux de ses cibles et ainsi les éliminer sans provoquer leur désintégration complète. Elle fut grandement négligée durant la guerre contre le Parasite mais continue d'équiper une partie des sentinelles prométhéennes pour leur offrir des capacités offensives à longue distance lorsqu'il n'y a pas assez de fusils binaires disponibles.

Factions : forerunner
Catégorie : arme standard
Technologie : arme à munitions solides
Mode de tir : tir au coup par coup
Calibre : cartouches de lumière solide
Munitions : 36 cartouches par chargeur

Dégâts : 27pts de dégâts *Energétiques*
Portée effective : 250m
Poids : 12kg
Règles spéciales: *Headshot*, possède de base une lunette de visée type KF2 (x4)



CANON INCENDIAIRE Z-390 :

Fait pour pulvériser rapidement des groupes compacts de cibles organiques, le canon incendiaire Z-390 tire des particules ionisées en concentrations suffisantes pour provoquer de mortelles explosions énergétiques dès qu'elles rencontrent un obstacle, vaporisant à peu près n'importe quel type de matériau conventionnel et faisant fondre les meilleurs blindage avec une facilité déconcertante.

Factions : forerunner
Catégorie : arme lourde
Technologie : arme à munitions solides
Mode de tir : tir unique
Calibre : bobines lourdes de particules ionisées
Munitions :

Dégâts : 75pts de dégâts *Energétiques, Explosifs* et *Incendiaires* contre les véhicules, 17+1D20 contre l'infanterie
Réduction d'armure : -20 automatique si le tir blesse, sinon -5 avec une probabilité de 6/20
Portée effective : 500m
Poids : 30kg
Règles spéciales: *Désintégration, Aire d'effet*



FUSIL BINAIRE Z-750 :

Sans doute l'arme la plus redoutable de l'arsenal forerunner, ce fusil de précision est une sentence de mort quasi immédiate sur n'importe quelle cible qu'il vient à toucher. Chacun de ses tirs délivre un flot cohérent de particules ionisées dont la charge énergétique est suffisante pour perforer les meilleures armures avant de désintégrer le corps de la cible en un instant, ce qui peut avoir un effet dévastateur sur l'esprit des ennemis assistant à cette violente disparition. Néanmoins le fusil binaire présente deux défauts majeurs : la grande taille de ses munitions qui ne permettent que deux tirs par chargeur, et le temps de refroidissement du canon avant chaque nouveau tir.

Factions : forerunner
Catégorie : fusil de précision
Technologie : arme à munitions solides
Mode de tir : tir unique
Calibre : cartouches de particules ionisées
Munitions : 2 cartouches par chargeurs

Dégâts : 75pts de dégâts *Energétiques*
Portée effective : 1700m
Poids : 17kg
Règles spéciales: *Désintégration, Headshot*, possède de base une lunette de visée type KF2 (x5 et x10)



GRENADE A IMPULSION Z-040 :

Unique grenade à main connu dans l'arsenal forerunner, cet objet n'est pas un explosif à proprement parler car, au lieu de chercher à provoquer des dégâts par déflagration, elle crée un champ d'ionisation sphérique faisant deux mètres de diamètre et à l'intérieur de laquelle tout objet est immédiatement désintégré. Pour maximiser son effet, la grenade à impulsion possède un dispositif antigraité qui lui permet de se soulever à un mètre au-dessus du sol juste avant la création du champ d'ionisation qui, en plus, dégage de puissantes ondes électromagnétiques pouvant perturber ou endommager les appareils non protégés.

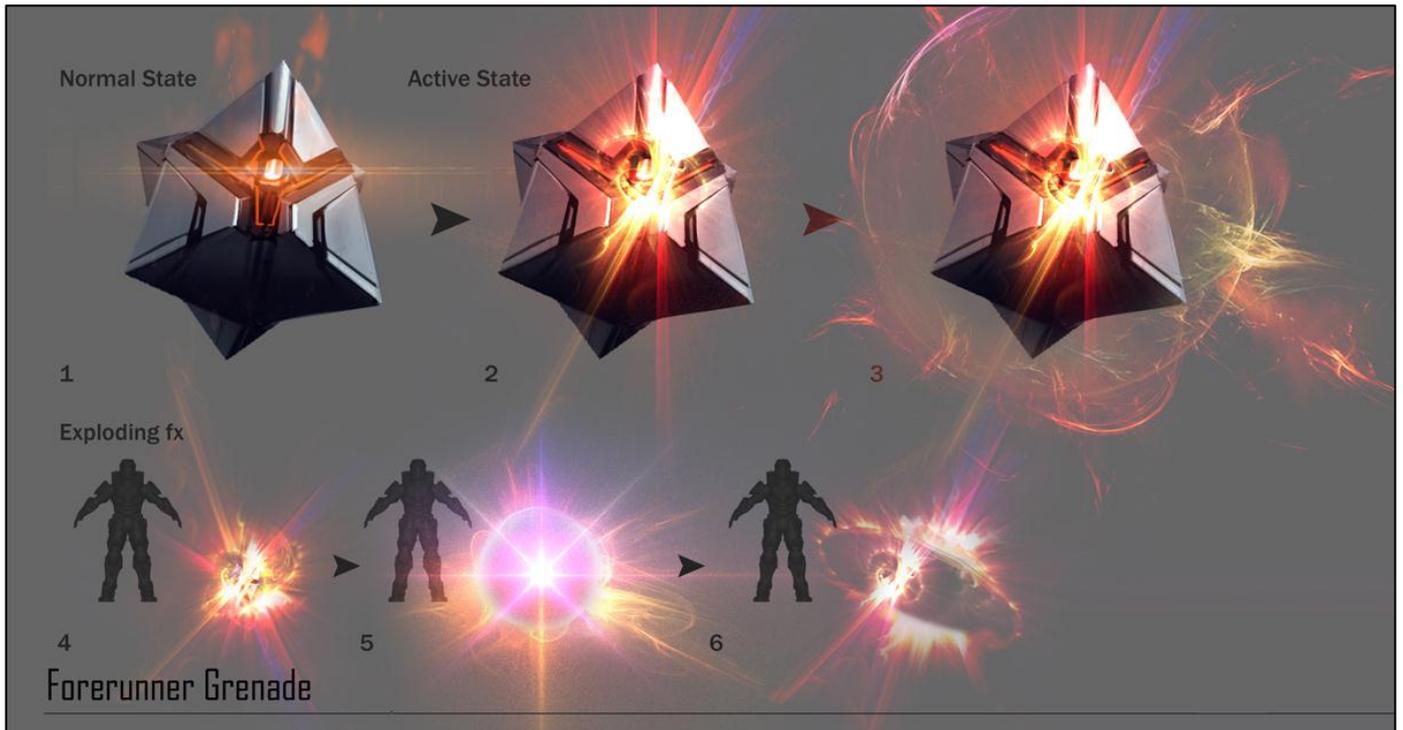
Factions : forerunner

Catégorie : arme de lancer à une main

Dégâts : 5D20pts de dégâts *Energétiques* et *Explosifs* contre les véhicules. Contre l'infanterie, la cible est automatiquement désintégrée si elle se trouve dans la zone d'effet. De plus, tous les équipements électroniques dans un rayon de 25 mètres autour de la charge sont immédiatement et temporairement mis hors service pour 2D20 minutes (dans le cas d'équipements portés sur soi, faites un jet par personnage).

Poids : 1kg

Règles spéciales: *Désintégration*. Aucun bonus de couvert n'est autorisé contre une grenade à impulsion.



ECRAN DE LUMIERE

Cette technologie de protection a été développée par les forerunners initialement pour permettre à leurs équipes scientifiques d'observer certains phénomènes physiques très dangereux ou de contenir les réactions en chaînes de procédés industriels, mais fut adaptée par le corps des prométhéens afin d'apporter à leurs troupes la plus solide défense possible. Ce système crée un écran de lumière physique totalement impénétrable, mais qui ne peut être maintenu que durant une période limitée avant de devoir se recharger.

Rôle : cet équipement peut être activé pendant une durée de 5 tours avant de devoir être rechargé pendant au moins un tour, créant un écran de lumière de un mètre de large sur deux mètres cinquante de haut. Cet écran peut encaisser n'importe quelle quantité de dégât tant que le porteur du dispositif n'est pas mis hors de combat ou que la durée d'utilisation n'est pas dépassée.



VISION PROMETHEENNE

Grâce à leur parfaite compréhension des phénomènes de propagation des ondes énergétiques, les forerunners sont parvenus à mettre au point des systèmes de perception avancés dépassant tout ce que l'humanité ou les covenants pouvaient imaginer. Cette technologie est capable de visualiser l'intégralité des objets qui se situent entre 0 et 100 mètres environ, pour ensuite identifier ces objets grâce aux énormes banques de données et capacités d'analyse informatiques qui sont intégrées au système. Ainsi, les sentinelles prométhéennes équipées de ce système sont capables de repérer leurs ennemis en identifiant leur race, leur équipement, leur armement et même leurs faiblesses corporelles individuelles. Cela va jusqu'à leur permettre de savoir par exemple que votre tibia a subi une fracture récente et donc qu'il peut être plus facilement brisé pour vous priver de mouvements...

Rôle : l'utilisation de la vision prométhéenne permet de voir à travers les murs jusqu'à une distance de 100 mètres. Dans cette zone, cet équipement identifie n'importe quel objet ou créature vivante et l'analyse intégralement (objets portés, physiologie, anomalies biologiques, etc.) pour ensuite calculer son niveau de menace. La seule chose qu'une vision prométhéenne ne peut pas voir, ce sont les pensées et autres données psychologiques des individus, bien qu'il lui soit possible d'analyser leur activité cérébrale pour émettre des hypothèses sur leurs capacités mentales (créativité, logique, mémoire, etc.).

IV.4. Améliorations d'armes supplémentaires

BIPIED STABILISATEUR : ce système existait depuis bien longtemps dans l'armement humain, mais ce n'est que récemment que les covenants ont décidé d'imiter leurs ennemis pour améliorer l'efficacité de leurs propres armes parmi celles qui sont le plus sujet à la dispersion des tirs.

Factions : toutes

Effet : un bipied peut être déployé pour reposer l'arme sur le sol ou sur un objet relativement plat et fixe. Lorsqu'il est déployé, un bipied stabilisateur permet d'ignorer la règle spéciale *Dispersion* (voir chapitre I.4) et donne un bonus de +2 pour effectuer des tirs uniques.

Prix : 500 crédits / 60 anneaux

Poids : 1kg

CHARGEUR DOUBLE : face aux technologies de protection avancées dont bénéficient les troupes covenants, les armuriers de l'UNSC ont rapidement développé des schémas de modification sur de nombreuses armes afin de les équiper avec des chargeurs plus importants, de manière à donner aux soldats une plus grande réserve de munitions.

Factions : humaines

Effet : Cette amélioration n'est possible que sur les armes de poing, les armes standards et les fusils de précision de l'arsenal humain. Elle permet d'utiliser des chargeurs spéciaux contenant deux fois plus de munitions pour cette arme, ce qui n'empêche néanmoins pas d'alimenter celle-ci avec des chargeurs standards.

Prix : 1000 crédits

Poids : le poids des chargeurs est multiplié par 2

POIGNÉE AVANT : l'ajout d'un simple manche de saisie sur la partie avant d'une arme permet d'en réduire considérablement le recul et donc la précision dans les échanges de tirs à répétition.

Factions : toutes

Effet : Cette amélioration n'est possible que sur les armes à deux mains n'étant pas des armes fixes. L'ajout d'une poignée avant permet d'ignorer la règle spéciale *Dispersion* (voir chapitre I.4).

Prix : 500 crédits / 60 anneaux

Poids : 1kg

MARQUEUR RADIOACTIF : développé par l'Inquisition des prophètes, la technologie de marqueur radioactif sert à traquer une cible même après qu'elle ait été perdue de vue. Par ajout sur l'arme d'une chambre contenant un élément spécial qui se mélange au plasma juste avant son éjection, les individus et objets touchés peuvent être repérés facilement par l'emploi d'appareils de détection adaptés.

Factions : covenants

Effet : cette amélioration ne peut pas être installée sur une arme lourde ou une arme fixe et ne peut pas être utilisée sur une technologie à munitions solides. Le dispositif de marquage doit être activé au moyen d'une action diverse avant d'effectuer le tir et peut fonctionner sur un total de 7 tirs avant que la chambre contenant le marqueur ait besoin d'être rechargée. Tout personnage ou objet touché par l'un de ces tirs peut être repéré par un scanner ou tout autre objet de détection avancé (en particulier ceux des navettes et vaisseaux spatiaux) qui peut alors déterminer sa position approximative à quelques mètres près.

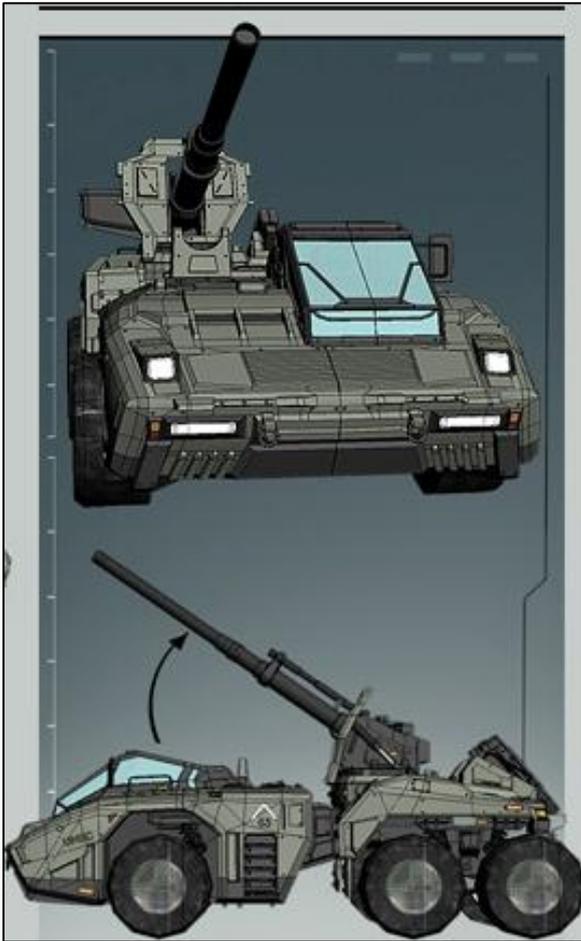
Prix : 200 anneaux pour l'installation sur l'arme, 50 anneaux par recharge de marqueur radioactif.

Poids : aucun

IV.5. Véhicules humains supplémentaires

La plupart des véhicules qui sont décrits dans ce chapitre et dans le suivant sont là principalement pour servir d'ennemis ou d'alliés dans le cadre de vos opérations, certains d'entre eux présentant d'ailleurs d'excellents objectifs de mission, cependant rien ne vous empêche de prendre le contrôle de l'un d'eux du moment que vous avez les compétences requises si l'occasion se présente.

CANON FOX : Autre outil peu employé durant la guerre non-conventionnelle contre l'insurrection, le canon FOX a vite retrouvé son utilité face aux armes covenants afin de défendre les positions de l'UNSC ou d'assiéger les places-fortes ennemies. En effet, cette arme d'artillerie possède non seulement une puissance de feu dévastatrice, mais surtout une précision inégalée grâce à des logiciels de calcul des trajectoires de tir dérivés de ceux employés sur les vaisseaux spatiaux de la Navy. Cependant, le canon FOX possède trois faiblesses majeures : tout d'abord il se déplace très lentement, ce qui en fait une cible facile pour l'aviation ennemie. Ensuite, sa cadence de tir est également très faible en raison du temps nécessaire au calcul de la prochaine solution de tir. Et par-dessus tout, ses logiciels de calcul sont cruellement dépendant des informations disponibles sur le réseau militaire et nécessitent absolument un moyen d'imagerie orbitale avancée pour offrir une précision optimale.



Type	Structure	Blindage	Ech. de conflit
lourd	50pts	25pts	1

Equipage : 1 conducteur et 1 artillerier renforcés

Equipement : phares, radio longue portée, senseurs.

Armement : canon d'artillerie FOX M411 sur tourelle avec un angle de tir frontal de 45°.

Règle spéciale : si le canon FOX possède une liaison radio vers un satellite d'observation ou un vaisseau spatial allié situé en orbite au-dessus de sa cible, ses tests de tirs ne peuvent jamais recevoir de malus en raison d'une mauvaise visibilité ou d'obstacles particuliers.

Canon d'artillerie FOX M411 :

Mode de tir : tir unique

Calibres : obus explosifs de 175 mm

Technologie : arme à munitions solides, ne peut tirer qu'une fois toutes les 12 minutes.

Dégâts : 250pts de dégâts *Explosifs* contre les véhicules ou similaires. 5D20pts de dégâts contre l'infanterie.

Réducteur d'armure : -15 automatique si le tir blesse, sinon -5 (probabilité 2/20)

Portée effective : 12.800 mètres

Règles spéciales : *Aire d'effet*

SP42 COBRA : La célèbre jeep Warthog ne fut pas le seul véhicule à être armée avec une technologie de CAM miniaturisée : un modèle beaucoup plus puissant du canon Gauss, le M66, fut conçu pour équiper un tout nouveau genre de véhicule MBT (Main Battle Tank) afin de doter les forces de l'UNSC d'un redoutable tueur de char. Ainsi, le Cobra est un véhicule spécialisé pour détruire les véhicules et fortifications ennemis, que ce soit en mouvement ou depuis une position fixe en s'enclant dans le sol pour se transformer en pièce d'artillerie à tir direct particulièrement puissante.

Type	Structure	Blindage	Ech. de conflit
lourd	50pts	25pts	4

Poste d'équipage : 1 pilote renforcé à l'avant et 1 artilleur renforcé à l'arrière.

Armement (pilote) : aucun

Armement (artilleur) : deux canons Gauss M66 jumelés pouvant se combiner en canon d'artillerie si le véhicule s'encre au sol (nécessite un tour complet sans utiliser l'armement pour passer du mode mobile au mode verrouillé et inversement).

Équipement : Phares, capteurs de mouvement, radio longue portée.

Canon Gauss M66 :

Mode de tir : tir unique

Technologie : arme à munitions solides

MODE MOBILE

Calibre : obus de tungstène de 30 mm à charge explosive

Dégâts : 50pts de dégâts Explosifs contre les véhicules et 5+2D20pts contre l'infanterie.

Réduction d'armure : -6 automatique si le tir blesse, sinon -2 (probabilité 7/20)

Portée effective : 800 mètres

Règles spéciales : nécessite un tour de rechargement après chaque tir.

MODE VERROUILLÉ

Calibre : obus de tungstène de 150 mm à charge explosive

Dégâts : 75pts de dégâts Explosifs contre les véhicules et 25+2D20 pts contre l'infanterie.

Réduction d'armure : -8 automatique si le tir blesse, sinon -4 (probabilité 10/20)

Portée effective : 1.500 mètres

Règles spéciales : Aire d'Effet, nécessite trois tours de rechargement après chaque tir.



COUGAR : Bien que ce véhicule fasse partie de l'arsenal de l'UNSC depuis plusieurs siècles, son utilisation était relativement limitée durant la lutte contre l'insurrection car celle-ci exigeait avant tout une capacité de réaction rapide, ce qui explique l'omniprésence du Warthog dans les forces d'UNICOM. Mais face à la puissance de feu supérieure des covenants, l'UNSC a progressivement augmenté le rythme de production du Cougar qui sacrifie la vitesse de déplacement au bénéfice de la protection, de la capacité de transport et du fait d'être parfaitement amphibie. Armé d'une tourelle autocanon à double tube commandée depuis le poste de pilotage, le Cougar est tout à fait capable de se défendre contre l'infanterie pour amener ses passager jusqu'au cœur des combat, là où ils pourront mener à bien leur mission.



Type	Structure	Blindage	Ech. de conflit
lourd	75pts	35pts	1

Équipement : phares, capteur de mouvement, radio longue portée, senseurs, rampe d'embarquement à l'arrière.
Équipage : 1 conducteur renforcé, 1 artilleur protégé sur le dos et 12 passagers renforcés.
Armement (artilleur) : autocanon double GUA-23/AW sur tourelle avec un angle de tir 360°.

Autocanon double GUA-23/AW :

Mode de tir : tir au coup par coup
Technologie : arme à munitions solides
Calibre : obus de [] x [] mm
Dégâts : 35pts de dégâts Explosifs contre les véhicules ou similaires. 1D20pts de dégâts contre l'infanterie.
Réducteur d'armure : -2 automatique si le tir blesse, sinon -1 (probabilité 4/20).
Portée effective : 500 mètres.
Règles spéciales : Jumelé

CYCLOPE : La technologie des exo-armures était maîtrisée depuis plusieurs siècles par l'humanité, mais toute tentative de les employer au combat ou comme unité de soutien n'avait jamais obtenu de résultats satisfaisant pour justifier un déploiement massif. La guerre contre les covenants changea profondément la donne sur cette question et, après réévaluation des données, il fut décidé de modifier lourdement les exo-armures d'exploitation minière modèle HRUNTING Mark III afin de lui permettre d'opérer sur des théâtres d'opération militaires pour servir dans le corps d'armée du Génie. Cela donna naissance au Cyclope qui assure de nombreux rôles de soutien technique dans le cadre d'opérations militaires à moyenne et grande échelle, que ce soit pour le déminage, la démolition d'obstacles ou même la réparation d'éléments alliés.

Type	Structure	Blindage	Ech. de conflit
spécial	35pts	25pts	3

Poste d'équipage : 1 pilote renforcé

Armement : Aucun

Équipement : Phares, capteurs de mouvement, radio longue portée, outils de mécaniciens intégrés, marteau-piqueur de démolition.

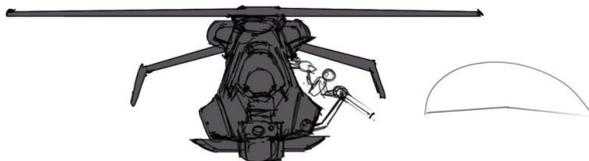
Règles spéciales : Il est impossible d'effectuer des attaques rapides ou standard au corps à corps en pilotant un Cyclope, mais en contrepartie, sa caractéristique de Force est multipliée par 3. Le marteau-piqueur de démolition peut être utilisé au corps à corps et cause 50pts de dégâts Contondants par attaque qui ignore la règle *Blindé*. De plus, tous les jets de réparation effectués par le pilote d'un Cyclope reçoivent automatique un bonus de +5.



FALCON : Il s'agit là du principal modèle d'hélicoptère moderne utilisé par l'humanité dans de nombreuses institutions, depuis les militaires jusqu'aux services d'urgence hospitaliers en passant par les forces de l'ordre. Pouvant être adapté pour le transport ou pour l'attaque par l'ajout d'armements variés, c'est un engin fiable qui ne peut néanmoins pas se risquer sur n'importe quel théâtre d'opération en raison de sa relative lenteur. Son emploi est limité aux zones dans lesquelles l'UNSC possède la supériorité aérienne et que l'ennemi ne possède pas de capacités antiaériennes majeures.

Type	Structure	Blindage	Ech. de conflit
aérien	75pts	25pts	1

Équipement : phares, capteur de mouvement, radio longue portée, senseurs.



VARIANTE CU-225 (MODELE DE TRANSPORT)

Postes d'équipage : 1 pilote renforcé, 1 co-pilote renforcé et 6 passagers renforcés.

Armement : aucun



VARIANTE AH-343 (MODELE D'APPUI)

Postes d'équipage : 1 pilote renforcé, 1 artilleur exposé à l'arrière et 4 passagers protégés

Armement : 1 tourelle automitrailleuse de coque et 1 armes à l'arrière pouvant être une tourelle automitrailleuse AIE-486H ou un lance-grenade M319 à rechargement automatisé.



VARIANTE UH-144 (MODELE D'ATTAQUE)

Postes d'équipage : 1 pilote renforcé, 2 artilleurs exposés sur les flancs et 2 passagers protégés

Armement : 1 tourelle automitrailleuse de coque et 2 armes de flancs pouvant être chacune une tourelle automitrailleuse AIE-486H ou un lance-grenade M319 à rechargement automatisé.

Règles spéciales : sur ce modèle d'attaque, les rotors / réacteurs du falcon possèdent deux configurations de fonctionnement : *mode hélicoptère* (tel que sur l'image ci-dessus) et *mode avion* (les hélices s'abaissent de 90° vers l'avant). La première configuration permet d'effectuer des vols lents mais stables et aisément maîtrisables ainsi que des vols stationnaires, tandis que la seconde sert à grandement augmenter la vitesse de déplacement pour des vols rapides mais turbulents.



BUNGIE

XRP12 GREMLIN : Ce véhicule atypique est né de la découverte par les scientifiques de l'ONI d'un moyen pour canaliser et focalisé les ondes électro-magnétiques créées par des bombes IEM. Cela abouti à la conception d'un canon NNEMP (Non-Nuclear Electro-Magnetic Pulse) dont la taille imposante nécessite qu'il soit monté sur un véhicule de type CVS (Combat Support Vehicule) pour être employé efficacement en combat autrement qu'en armement défensif. Le Gremlin est donc équipé d'un modèle de cette arme, alimentée par des bombes IEM contenues dans son compartiment arrière, et peut neutraliser n'importe quelle cible électronique non-protégée se trouvant à une distance de moins de cinq cent mètres. Etant particulièrement fragile, son utilisation est limitée aux situations dans lesquelles l'UNSC possède l'avantage tactique, généralement pour faciliter la prise d'une position stratégique en désactivant les systèmes de défense ou pour capturer une technologie covenante.

Type	Structure	Blindage	Ech. de conflit
léger	50pts	15pts	4

Poste d'équipage : 1 pilote renforcé à l'avant, 1 poste d'artilleur à l'arrière et 4 postes d'équipage technique à l'arrière.

Armement (pilote) : aucun

Armement (artilleur) : EMP X23 NNEMP

Équipement : Phares, capteurs de mouvement, radio longue portée.



Canon X23 NNEMP :

Mode de tir : tir unique

Technologie : arme à énergie

Résistance : 0 (alimenté par des bombes IEM à usage unique)

Dégâts : aucun, mais neutralise tout équipement électronique non protégé et situé sur un couloir s'étendant en ligne droite sur 5 mètres de large et 500 mètres de long depuis la sortie du canon pendant 1d6+2 tours (un seul jet pour l'ensemble des équipements touchés).

Portée effective : 500 mètres.

Règles spéciales : aucune

M850 GRIZZLY : Tandis que le char Scorpion représente le plus gros des effectifs de véhicules de combat lourds de l'UNSC, il est loin d'être le plus puissant de sa catégorie. Créé durant les événements de l'Insurrection pour contrer l'acquisition massive d'armes anti-char par les rebelles, le Grizzly est un monstre sur chenille fait pour écraser toute résistance se trouvant sur sa route en constituant généralement le fer de lance d'une charge de cavalerie. Lourdemment armé et blindé, il possède une maniabilité assez faible et ne peut pas opérer sur certains terrains trop fragiles, toutefois son efficacité sur le champ de bataille n'est plus à prouver depuis longtemps et les ennemis de l'UNSC ont rapidement appris à le craindre.

Type	Structure	Blindage	Ech. de conflit
lourd	50pts	15pts	4

Type de véhicule : Véhicule Lourd

Points de structure : 90pts

Blindage : 45

Poste d'équipage : 1 pilote renforcé à l'avant et 4 passagers exposé sur les chenilles.

Armement (pilote) : deux canons 120mm GV et une mitrailleuse M247 GPMG

Équipement : Phares, capteurs de mouvement, radio longue portée.

Canons 120mm GV

Mode de tir : Tir unique

Technologie : Munition solide, les deux canons tirs de façon simultanée. Nécessite deux tours complets pour se recharger entre chaque tir.

Dégâts : 80pts explosif contre les véhicules et similaires. 15+1d20pts de dégâts contre l'infanterie.

Réduction d'armure : -6 automatique si le tir blesse, sinon -4 (probabilité 14/20)

Portée effective : 500 mètre.

Règles spéciales : Grande Aire d'effet, Arme de coque, Arme jumelé

Mitrailleuse M247 GPMG

Mode de tir : Automatique

Technologie : Munition solide

Dégâts : 30pts balistique et perforant par tir.

Portée effective : 250 mètre.

Règles spéciales : Arme de coque

B-65 SHORTSWORD : Tandis que le Skyhawk constitue l'appareil de supériorité aérien idéal de l'UNSC, la fonction de bombardier atmosphérique est assuré par un autre appareil spécialisé qui possède une efficacité toute aussi grande dans sa propre discipline : le B-65 Shortsword. D'une envergure de 35,3 mètres, la soute de cet engin peut contenir une impressionnante puissance de destruction qu'il largue en volant à une vitesse de [] km/h. Cette vélocité le rend particulièrement difficile à intercepter par l'aviation ennemie ou les installations anti-aériennes, mais lui donne également un rayon d'action très important qui l'autorise à intervenir très loin de sa base d'opération. Parfois déployés depuis des vaisseaux en orbite basse, les appareils Shortsword travaillent le plus souvent par groupes de trois éventuellement escortés par un escadron de Skyhawk et leurs pilotes sont entraînés à voler en rase-motte pour rester sous le seuil radar.

Type	Structure	Blindage	Ech. de conflit
aérien rapide	50pts	15pts	4

Poste d'équipage : 1 pilote renforcé, 1 copilote renforcé et 1 technicien de soute renforcé.

Armement (copilote) : chargement de bombes

Équipement : Capteur de mouvement, radio longue portée.



AV-22 SPARROWHAWK : Plus familièrement nommé Hawk, l'aéronef de soutien lourd AV-22 Sparrowhawk est l'équivalent des actuels hélicoptères Apaches et Tigres faits pour apporter une puissance de feu conséquente sur une plate-forme aérienne rapide capable d'effectuer des vols stationnaires. Capable d'atteindre une vitesse maximale de 611,6 km/h tout en gardant une grande manœuvrabilité, cet engin est employé à la fois pour des raids aériens et les missions d'escorte de troupes terrestres. Doté d'une assez bonne autonomie de vol, le Sparrowhawk est considéré comme étant un élément incontournable des opérations conjointes entre l'UNSC Air Force et UNICOM ou le corps des marines de l'UNSC, ces derniers appréciant tout particulièrement la mise à disposition d'une telle puissance de feu.

Type	Structure	Blindage	Ech. de conflit
aérien rapide	50pts	15pts	4

Poste d'équipage : 1 pilote renforcé à l'arrière du cockpit et 1 copilote artillerier renforcé à l'avant du cockpit

Armement (pilote) : aucun

Armement (copilote) :

- 2 autocanons jumelés GUA-23/AW (voir page [])
- 4 missiles polyvalents Argent V
- Laser spartan (voir arsenal du livre de règle page [], équipé uniquement à partir de l'échelon de conflit [])

Équipement : Phares, capteurs de mouvement, radio longue portée.



Missiles polyvalent Argent-V :

Mode de tir : tir unique

Technologie : arme à munition solide

Dégâts : 45pts Explosifs contre véhicules et similaires et 5+1D20pts contre l'infanterie.

Réduction d'armure : -7 automatique si le tir blesse, sinon -2 (probabilité 8/20)

Portée effective : 300 mètres.

Règles spéciales : Air d'effet, usage unique

AC-220 VULTURE : Pendant longtemps, le surnom de « forteresse volante » était immédiatement associé au célèbre avion de soutien lourd AC-130 de notre époque moderne. Bien que sa technologie d'armement ait progressivement évolué avec le temps, son principe de base restait globalement le même, le rendant à la fois prévisible et inefficace dans les affrontements armés à grande échelle. Mais grâce aux nombreuses améliorations des systèmes d'alimentation et de motorisation, réalisée par étude des technologies covenantes, la section de recherche et développement de l'UNSC est parvenue à mettre au point un successeur révolutionnaire sous la forme de l'AC220 Vulture dont la principale caractéristique est de pouvoir faire du vol stationnaire malgré son lourd tonnage. Il constitue l'appareil volant le plus résistant de l'UNSC et peut délivrer une grande puissance de feu sur les cibles terrestre et aériennes, tandis que ses systèmes de détection avancés en font un excellent observateur qui peut également avoir pour charge de renseigner les officiers de terrain ou d'état-major. Voir flotter l'une de ces forteresses volantes dans le ciel est un signe rassurant pour les troupes de l'UNSC, car elles savent alors qu'elles peuvent compter sur un soutien aérien conséquent.

Type	Structure	Blindage	Echelon de conflit
aérien lourd	150pts	70pts	4

Equipage : 1 pilote, 1 copilote, 4 artilleurs. Tous les postes sont renforcés.

Equipement : senseurs, radio longue portée, phares.

Armement :

- 8 rampes dorsales de lancement pour missiles verticaux modèle SYLVER A-74,
- 2 autocanons jumelés GUA-23/AW sur les flancs,
- 2 tourelles lance-missiles sur le dos avec 8 missiles modèle ARGENT V chacune.



MAA-9 WOLVERINE : Le Wolverine est un véhicule Anti-Aérien manœuvrant rapidement. Il dispose de 2 pods lance-missiles Argent V qui sont positionnés de chaque côté des sièges du pilote et de l'artilleur. Ces missiles sont spécialisés pour cibler et délivrer leur ogive à un véhicule aérien grâce à leur grande vitesse et manœuvrabilité. Les lance-missiles sont assez larges et peuvent être rechargés via un système mécanique qui contient une faible quantité de missiles.

Type	Structure	Blindage	Ech. de conflit
standard	50pts	15pts	4

Poste d'équipage : 1 pilote renforcé à l'avant et 1 artilleur protégé à l'arrière.

Armement (artilleur) : Lance-missile Argent V avec un angle de tir de 180 degrés.

Armement (pilote) : Lance-Grenade Lourde XM511 avec un angle de tir de 60 degrés.

Equipement : Phares, capteur de mouvement et radio longue portée.

Lance-missile Argent V

Mode de tir : Semi-automatique. Chaque salve libère 4 missiles comptant chacun pour une attaque séparée.

Technologie : Munition solide, un maximum de 20 missiles peut être lancé avant de devoir être rechargé. (10 dans chaque pod lance-missile)

Dégâts : 45pts explosif contre les véhicules et similaire. 5+1d20pts contre l'infanterie.

Réduction d'armure : -4 automatique si le tir blesse, sinon -2 (probabilité 10/20)

Portée effective : 500 mètre sur les cibles terrestre, virtuellement illimité contre les cibles aériennes et bénéficie d'un bonus de +2.

Règles spéciales : Aire d'effet, Arme de coque

Lance-Grenade Lourde XM511

Mode de tir : Coup par coup

Technologie : Munition solide, possède un chargeur de 5 grenades

Dégâts : 35pts de dégâts explosif.

Réduction d'armure : -1 (probabilité 10/20)

Portée effective : 60 mètres

Règles spéciales : Aire d'effet, Arme de coque



IV.6. Véhicules covenants supplémentaires

LICHE TYPE-56 : Déployé en réponse à la création de l'AC-220 Vulture par les humains, la Liche est le plus gros transporteur aérien covenant jamais conçue. Pourvu d'un armement lourd et d'un grand volume pouvant contenir à la fois des troupes et du matériel, cet appareil particulièrement résistant peut être considéré comme la grande-sœur du transporteur de type Phantom dans le sens où effectue ses débarquements et embarquements par un ascenseur gravitationnel central. Bien que produits en faibles quantités, les Liches sont capables de déployer rapidement un très grand nombre de combattant sur une zone d'engagement tout en leur fournissant un soutien aérien important.

Type	Structure	Blindage	Ech. de conflit
aérien lourd	200pts	70pts	4

Poste d'équipage : 1 Pilote renforcé, 1 Artilleur renforcé et 30 à 40 passagers renforcé à l'intérieur

Armement (pilote) : Aucun

Armement (Artilleur) : 1 Canon à plasma automatique T-56 PEW/M et 4 tourelles à plasma T-52 DESW

Équipement : Phares, capteurs de mouvement, radio longue portée, ascenseur gravitationnel.

Règle spéciale : À l'instar du Scarab, il est possible de détruire une Liche de l'intérieur en détruisant ou en retirant son noyau d'alimentation moteur.



Canon à plasma automatique T-56 PEW/M

Mode de tir : Automatique.

Technologie : A énergie

Dégâts : 60pts énergétique et explosif par tir contre les véhicules et similaires, 10+2d20 contre l'infanterie.

Réduction d'armure : -6 si le tir blesse, sinon -3 (probabilité 3/20)

Portée effective : 400 mètres.

Règles spéciales : Arme de coque.

Tourelles à plasma T-52 DESW

Mode de tir : Automatique.

Technologie : A énergie

Dégâts : 30pts énergétique.

Portée effective : 250 mètres.

Règles spéciales : Arme de coque

LOCUST TYPE-30 : Tout comme le gigantesque Scarab dont il est le petit frère, le quadripode Locust type-30 était au départ un engin d'excavation minière utilisé principalement pour déterrer les structures forerunners et qui fut militarisé afin de pouvoir être employé sur le front contre les humains. En effet, son canon à focalisation de plasma est capable de faire fondre à peu près n'importe quel alliage avec une grande facilité, ce qui en fait l'outil idéal pour détruire les chars et éventrer les fortifications. Attaquant généralement en groupes, les locustes contrôlés chacun par une colonie lekgolo mettent à profit leurs quatre pattes articulées pour atteindre leurs cibles depuis des positions inattendues et à moyenne distance, escaladant des falaises et traversant des terrains lourdement accidentés à une vitesse qui laisse peu de temps pour réagir.

Type	Structure	Blindage	Ech. de conflit
lourd	50pts	15pts	4

Equipage : aucun (contrôlé par une colonie lekgolo)

Équipement : senseurs.

Armement : canon à focalisation Locust

Canon à focalisation Locust :

Mode de tir : automatique

Technologie : arme à énergie.

Résistance : 7

Dégâts : 50pts de dégâts Énergétiques. Chaque tir consécutif réussi contre la même cible augmente de 10pts les dégâts que celle-ci reçoit. L'effet cumulable jusqu'à un maximum de 50pts supplémentaire par round.

Réducteur d'armure : -10 automatique si le tir blesse, sinon 0.

Portée effective : 600 mètres

Règles spéciales : Désintégration



REVENANT TYPE-30 : Le Revenant est un véhicule de soutien d'infanterie avec des facultés mécanique similaires à celles d'un Ghost, ce qui explique pourquoi ces deux types d'appareils opèrent souvent ensemble en combinant leurs aptitudes. Au lieu de mitrailleuses jumelées, il est armé d'un mortier à plasma dont la puissance est nettement moins grande que celle d'un char Apparition mais qui peut néanmoins causer des dommages significatifs contre l'infanterie et les véhicules légers et possède une cadence de tir supérieure, de l'ordre d'un tir toute les deux à trois secondes. Pus agile que la plupart des véhicules covenants, le Revenant offre cependant peu de protection pour ses occupants qui doivent alors miser sur leur vitesse et leur manœuvrabilité pour survivre face aux armements anti-char adverses.

Type	Structure	Blindage	Ech. de conflit
standard	50pts	20pts	4

Poste d'équipage : 1 pilote protégé à l'avant gauche, 1 passager protégé à l'avant droit.
Armement (pilote) : Mortier à plasma léger de coque
Armement (Passager) : Aucun
Équipement : Phares, capteurs de mouvement, radio longue portée.
Règles spéciales : Antigrav, Suralimentation continue

Mortier à plasma léger :

Mode de tir : tir unique
Technologie : arme à énergie.
Dégâts : 25pts de dégâts Explosifs et Energétiques.
Réducteur d'armure : -2 si le tir blesse, sinon -1 (probabilité 8/20)
Portée effective : 100 mètres
Règles spéciales : Aire d'effet



VAMPIRE TYPE-30 : Il se compose d'une coque réfractaire au rayonnement UV, avec un cockpit et une arme attachée à l'arrière, similaire à un Spirit. Bien que n'ayant pas les générateurs de gravité artificielle, il peut développer un champ de stase. Il peut accueillir jusqu'à deux pilotes, dont les cockpits sont placés sur les ailes. Sa taille semble être beaucoup plus grande que le Banshee.

Type de véhicule : Véhicule Aérien Standard
Points de structure : 75
Blindage : 30
Poste d'équipage : 1 à 2 pilotes Renforcés au centre.
Armement (pilote) : Heavy Needler et canons à plasma léger
Équipement : Phares, capteurs de mouvement, radio longue portée.

Heavy Needler (anti-aérien)

Mode de tir : Automatique
Technologie : Munition solide
Dégâts : 25pts explosif et perforant
Réduction d'armure : -4 si le tir blesse, sinon -2 (probabilité 6/20)
Portée effective : 300 mètres.
Règles spéciales : Arme Needler

Canons à plasma léger (anti-infanterie)

Mode de tir : Automatique
Technologie : A énergie
Dégâts : 20pts énergétique
Portée effective : 200 mètres.
Règles spéciales : Aucune



PARTIE V

PNJ SUPPLEMENTAIRES

« Si grand que soit notre saint empire, il n'est rien face à l'immensité de cette galaxie et de l'univers. Qui sait quelles menaces se dissimulent encore dans les profondeurs inexplorées de l'espace ? Qui sait quel adversaire inconnu finira par nous mettre à genoux ? »

— maître de flotte Reas 'Voldomee

Note : certaines règles spéciales indiquées dans les profils de plusieurs PNJ ci-après se trouvent dans la partie 4 du livre de règle principal

V.1. La Brigade des Dragons

La description de la faction indépendante de la Brigade des Dragons est donnée dans le chapitre I.4.1 du Guide de la vie civile.

DRAGON

Les dragons sont des combattants qui se considèrent comme l'élite des mercenaires, et cela se voit dans leur apparence et dans leurs actions. Ils sont extrêmement bien équipés, très compétents et très disciplinés, qui ne renoncent jamais avant d'avoir accompli leur mission ou péri.

	PV	Ag.	Char.	Dext.	End.	Force	Intel.	Per.	Vol.	Classe d'armure	
										Normale	Au contact
Mercenaire	30										
Chef d'équipe	35										

Bonus d'armure : 12 (armure lourde)

Équipement :

Règles spéciales : *Troupes d'élite, Repli stratégique.*

V.2. Agents de Damoclès

La description de la faction indépendante Damoclès est donnée dans le chapitre I.4.3 du Guide de la vie civile.

AGENT

La très grande majorité des contrats de Damoclès sont exécutés par de « simples » agents qui sont néanmoins des individus endoctrinés et formés depuis la plus jeune enfance pour être de véritables ombres insaisissables. Leurs aptitudes physiques et mentales sont proches de celles des enfants-soldats spartans. Il avant que ces derniers ne reçoivent leurs augmentations corporelles, mais ils possèdent également des talents de dissimulation autre que simplement se fondre dans les ténèbres : ils savent également changer d'identité avec une facilité déconcertante, falsifier des informations ou manipuler les esprits de ceux qu'ils rencontrent.

	PV	Ag.	Char.	Dext.	End.	Force	Intel.	Per.	Vol.	Classe d'armure	
										Normale	Au contact
Agent	30	65	70	65	45	45	65	60	100	15	12

Bonus d'armure : 3 (armure légère)

Équipement : Combinaison thermo-isolante, vision infrarouge et nocturne, semelles magnétiques, pistolet M6F avec silencieux, couteau de combat, et un assortiment de grenades aveuglantes, soniques et fumigènes.

Règles spéciales : *Troupes d'élite, Repli stratégique.*

MAÎTRE

Pour les contrats les plus importants, il arrive qu'un maître de Damoclès intervienne directement en dirigeant une équipe d'extermination composée de deux à six agents. Ces individus font partie des êtres humains les plus dangereux qui puissent exister à ce jour, leurs maîtrises des arts de la dissimulation et de l'assassinat étant inégalés. Être la cible de tels individus signifie presque systématiquement que vous êtes déjà mort...

	PV	Ag.	Char.	Dext.	End.	Force	Intel.	Per.	Vol.	Classe d'armure	
										Normale	Au contact
Maître	40	75	85	75	50	50	75	75	100	19	14

Bonus d'armure : 5 (armure légère)

Équipement : Combinaison thermo-isolante, vision infrarouge et nocturne, semelles magnétiques, pistolet M6F avec silencieux, couteau de combat, et un assortiment de grenades aveuglantes, soniques et fumigènes.

Règles spéciales : *Troupes d'élite, Repli stratégique.*

V.3. Agents des Lames Noires

La description de la faction indépendante des Lames Noires est donnée dans le chapitre III.6.1 du Guide de la vie civile.

LAME NOIRE

Les sangheilis de cette organisation secrète sont au moins aussi fanatiques et dangereux que les membres de l'Inquisition, mais opèrent de manière totalement secrète en se dissimulant parmi les troupes de combat des différentes divisions de l'Alliance, frappant les hérétiques de façon inattendue lorsque ces derniers tentent d'infiltrer l'armée covenant ou de profiter d'une apparente faiblesse. Les sous-estimer est presque toujours une grave erreur.

	PV	Ag.	Char.	Dext.	End.	Force	Intel.	Per.	Vol.	Classe d'armure	
										Normale	Au contact
Lame Noire	30										

Bonus d'armure :

7

Équipement :

Variable.

Règles spéciales :

Troupes d'élite, Guerrier, Suivez-moi.

V.2. Mercenaires covenants

La description de la faction indépendante des mercenaires covenants est donnée dans le chapitre III.6.2 du Guide de la vie civile.

MERCENAIRE COVENANT

Ces combattants expérimentés vendent leurs services au plus offrant, quelles que soient ses allégeances ou ses convictions religieuses. Bien que l'on puisse trouver parmi eux quelques jeunes recrues de faibles capacités, le gros des clans de mercenaires se composent de vétérans baroudeurs qui ont visité les quatre coins de l'empire covenant et savent non seulement très bien se battre mais aussi traquer une cible à travers plusieurs planètes et mener des enquêtes de manière parfois beaucoup plus efficace que les forces de maintien de l'ordre de l'Alliance.

RACE	PV	Ag.	Char.	Dext.	End.	Force	Intel.	Per.	Vol.	Classe d'armure	
										Normale	Au contact
Unggoy	20	34	56	33	40	25	47	28	34	10	3
Kig-yar	20										
Keg-yarn	20										
Sangheili	30										
Jiralhanaes	35										
Lekgolo	60	25	51	41	80	82	57	63	68	12	2

Bonus d'armure :

Armure légère de 5 (kig-yars et keg-yarns), armure moyenne de 7 (unggoys et sangheilis), et armure lourde de 8 (jiralhanae) ou de 10 (lekgolos)

Équipement :

Extrêmement variable

Règles spéciales :

Stupide / Martyr / Panique (unggoys), Guerrier / Suivez-moi (sangheilis, lekgolos et jiralhanaes)



V.2. Les sentinelles prométhéennes

Le corps militaire d'élite des prométhéens n'était pas composé que de guerriers forerunners, mais aussi de sentinelles spécialement rattachées à leurs unités de combat pour fournir un appui-feu non négligeable et remplir des rôles bien spécifiques sur le terrain. Après le départ des forerunners pour le Grand Voyage, un grand nombre de ces sentinelles furent laissées dans la Voie Lactée pour protéger certains des lieux les plus importants du dispositif de défense galactique.

Note : pour les personnes ayant joué à **Halo 4** (et aux autres jeux de la saga du Dépositaire qui sortiront par la suite), il est important de savoir que nous n'utilisons pas ici les prométhéens de la même manière que 343 Industrie, et cela dans l'intérêt des joueurs : même une équipe de troupes d'élite covenant aurait le plus grand mal à affronter plus d'une escouade complète de sentinelles prométhéennes. Nous conseillons donc vivement aux Maîtres de Jeu de ne faire intervenir ces PNJ qu'en tant que boss ultime à la fin d'une aventure à raison d'une seule escouade par aventure, de manière à terminer vos scénarios sur un affrontement épique mais aussi pour bien montrer aux joueurs que les sentinelles prométhéennes sont parmi les pires ennemis qu'ils pourront affronter. Après tout elles étaient conçues pour combattre le Parasite en masse...

Nous vous donnons ci-dessous des exemples de composition d'escouades de sentinelles prométhéennes avec les niveaux de difficulté pour lesquels elles sont conseillées.

Escouade légère (difficulté Facile) :

1 chevalier, 1 veilleur, 3 rampants.

Escouade standard (difficulté Normale) :

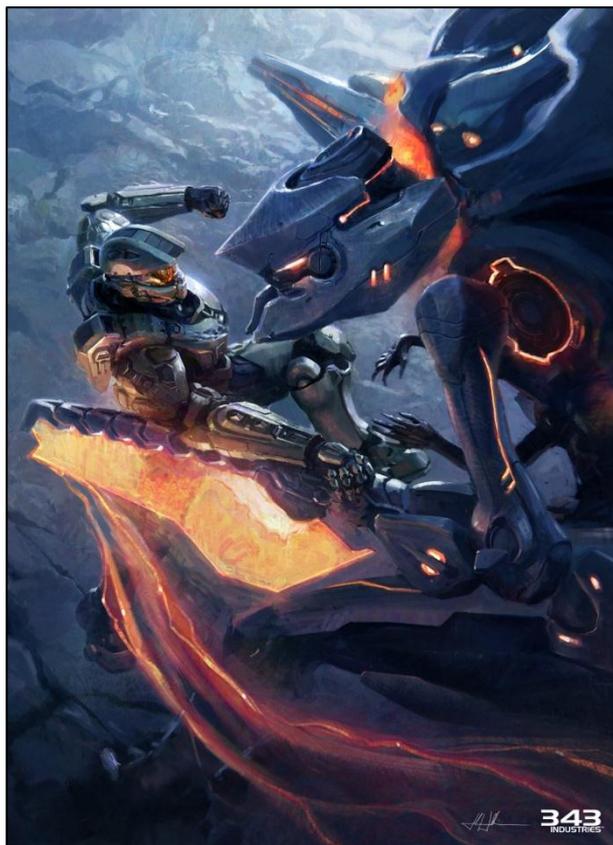
2 chevaliers, 3 veilleur, 5 rampants.

Escouade lourde (difficulté Héroïque) :

3 chevaliers, 5 veilleur, 7 rampants.

Escouade d'extermination (difficulté Légendaire) :

5 chevaliers, 7 veilleur, 14 rampants.



SENTINELLE PROMÉTHEENNE DE CLASSE VEILLEUR

Ce modèle volant est très rarement déployé seul car sa fonction principale est d'assister les chevaliers prométhéens au travers de plusieurs fonctionnalités défensives telles que l'écran énergétique ou la manipulation électromagnétique de certains types de projectiles. Il s'agit également du modèle de sentinelle prométhéenne disposant des meilleures technologies de détection et d'analyse, transmettant les informations collectées aux rampants et chevaliers se trouvant à proximité. Cela n'empêche pas les veilleurs d'être armés et de constituer une menace non négligeable.

	PV	Ag.	Char.	Dext.	End.	Force	Intel.	Per.	Vol.	Classe d'armure	
										Normale	Au contact
Veilleur	25	45	0	55	60	60	75	95	100	13	9

Bonus d'armure : 8 (divisé par deux contre les attaques au contact)

Équipement : Pistolet à particules, écran de lumière, scanners, détecteur de mouvement, vision prométhéenne, manipulateur de matière.

Règles spéciales : Troupes d'élite, Protocole de confinement, Corps de métal.

SENTINELLE PROMÉTHEENNE DE CLASSE RAMPANT

Les sentinelles prométhéennes de cette classe sont programmées pour traquer et éliminer systématiquement toute menace qui passe dans leur rayon de détection. Produites en assez grandes quantités, les rampants possèdent un protocole d'engagement aussi basique que les sentinelles forerunners standards à moins qu'ils ne soient dirigés par un chevalier, auquel cas ils lui servent à la fois d'éclaireurs et d'escorte rapprochée.

GRADE	PV	Ag.	Char.	Dext.	End.	Force	Intel.	Per.	Vol.	Classe d'armure	
										Normale	Au contact
Eclaireur	15	65	0	50	60	60	75	60	100	11	8
Tireur d'élite	20	70	0	60	60	60	75	85	100	12	9
Alpha	30	75	0	70	75	75	75	70	100	15	11

Bonus d'armure : 6, 8 pour l'Alpha (divisé par deux contre les attaques au contact)

Équipement : Pistolet à particules (Eclaireur), fusil forerunner léger ou fusil binaire (Tireur d'élite), éradicateur (Alpha) Vision prométhéenne (Tireur d'élite et Alpha seulement)

Règles spéciales : Troupes d'élite, Repli stratégique, Protocole de confinement, Corps de métal.

SENTINELLE PROMÉTHÉENNE DE CLASSE CHEVALIER

Contrairement aux autres modèles de sentinelles prométhéennes, les chevaliers ne sont pas animés par des intelligences artificielles mais par l'esprit d'un guerrier prométhéen forerunner qui, suite à des blessures physiques trop graves, a été enfermées dans l'un de ces corps cybernétiques pour continuer à servir l'armée d'Ecumène. Ce prodige est accompli par un procédé dit de « recombinaison » qui peut être vu comme la numérisation de l'esprit d'un individu sous forme informatique avant de l'implanter dans un espace de stockage adapté, créant non pas une copie artificielle comme dans le cas des IA humaines, mais la « résurrection » d'un individu complet avec ses souvenirs et ses connaissances. Les chevaliers sont clairement les unités de combat mécaniques les plus redoutables jamais développées par les forerunners, car ils disposent de nombreuses technologies très avancées qu'ils utilisent sur le terrain de manière très intelligente pour apporter la destruction sur leurs ennemis.

GRADE	PV	Ag.	Char.	Dext.	End.	Force	Intel.	Per.	Vol.	Classe d'armure	
										Normale	Au contact
Soldat	25	60	0	65	70	60	85	60	100	16	11
Eclaireur	25	60	0	65	70	60	85	80	100	16	11
Elite	30	75	0	75	80	70	85	75	100	17	12
Commandeur	40	75	0	75	90	80	95	75	100	19	13

Bonus d'armure : 10, 12 pour les commandeurs (divisé par deux contre les attaques au contact)

Équipement : Téléporteur individuel (portée max 20 mètres, 5 tours de rechargement), vision prométhéenne, armement varié selon la situation et le grade.

Règles spéciales : *Troupes d'élite, Légende Vivante (1) (2 pour les commandeurs), Protocole de confinement, Corps de métal.*

DIDACT GLORUS

Qui serait assez fou pour affronter le maître des guerriers forerunners ?...

	PV	Ag.	Char.	Dext.	End.	Force	Intel.	Per.	Vol.	Classe d'armure	
										Normale	Au contact
Glorus	50	100	100	100	100	100	100	100	100	27	14

Bonus d'armure : 22 (divisé par deux contre les attaques au contact)

Équipement : Téléporteur individuel (2 tours de rechargement), vision prométhéenne, écran de lumière sphérique (durée de 2 tours, 7 tours de rechargement), bouclier énergétique ultra, [REDACTÉ].

Règles spéciales : *Troupes d'élite, Légende Vivante (7) [REDACTÉ]*



Le mot de *Reclaimers Studios* sur le futur de Halo : Héros & Hérétiques

« Nous sommes les dépositaires de Halo. La Réclamation est nôtre. Le Manteau de Responsabilité nous reviendra de droit. »
Jack-115, fondateur de Reclaimers Studios

Cette annexe est ce que je pense être le summum du double projet *Halo : Héros & Hérétiques / Halo Evolved*. Grâce à ce supplément, nous offrons aux joueurs et aux fans de la franchise le plus large panel de possibilités d'évolution du conflit humano-covenant afin d'ouvrir totalement l'univers de Halo aux esprits créateurs de la communauté.

Très honnêtement, lorsque je suis Maître de Jeu sur une aventure Halo, j'utilise moins de la moitié des règles de mon propre jeu. Ces règles sont là au cas où vous en ressentez le besoin, mais rien ne vous empêche de les adapter, de les alléger ou carrément de les ignorer pour gérer votre partie de manière plus narrative.



Jack-115, Fondateur de *Reclaimers Studios*

Liens utiles :

- Site officiel de *Halo : Héros et Hérétiques* : <http://www.halo-heros-heretiques.fr/>
- Wiki de *Halo Evolved* : <http://rs-halo-evolved.wikispaces.com/>

////////// FIN DE TRANSMISSION \\\\\\\\\\\



1 : Flanc droit :

2 : Flanc gauche :

3 : Ceinture avant droite :

4 : Ceinture avant gauche :

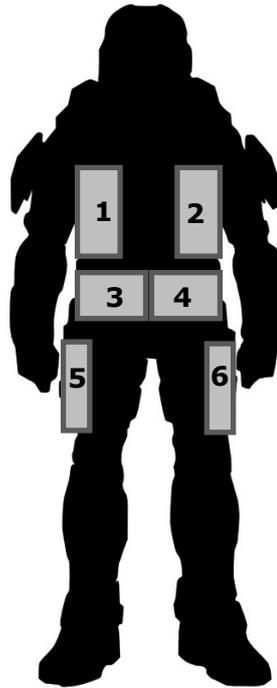
5 : Jambière droite :

6 : Jambière gauche :

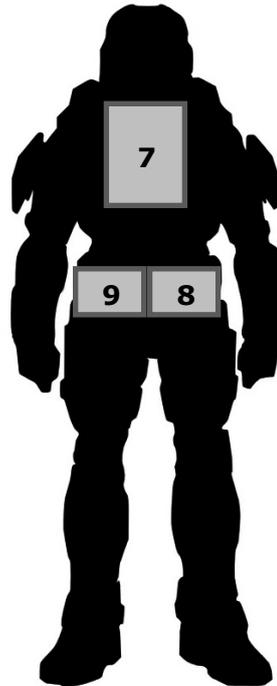
7 : Dos :

8 : Ceinture arrière gauche :

9 : Ceinture arrière droite :



AVANT



ARRIERE

Poids total porté :

Limite :

Paquetage :

Sac marin/ container :

Poids total :

