

# HALO

## HÉROS & HÉRÉTIQUES

LIVRE DE REGLES



Créé par **RECLAIMERS STUDIOS**

Basé sur un jeu de

**BUNGIE**

4<sup>ème</sup> édition  
(juillet 2013)



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

# 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 : 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)

#### **I.3. PROTECTIONS ET DEGÂTS (p.9)**

- I.3.1. *La Classe d'Armure (CA)* (p.9)
- I.3.2. *Les Points de Vie (PV)* (p.11)
- I.3.3. *Les Points de Bouclier (PB)* (p.12)
- I.3.4. *La mort* (p.12)
- I.3.5. *Les points de destin* (p.12)
- I.3.6. *Les points de fatigue* (p.13)

#### **I.4. LES COMBATS (p.14)**

- I.4.1. *Le temps : rounds et tours de jeu* (p.14)
- I.4.2. *Déroulement d'un combat* (p.14)
- I.4.3. *Les catégories d'actions* (p.15)
- I.4.4. *Les tests de tir* (p.15)
- I.4.5. *Les dégâts* (p.16)
- I.4.6. *Les corps à corps* (p.18)

#### **I.5. REGLES DES ARMES (p.19)**

- I.5.1. *Les différentes catégories d'armes* (p.19)
- I.5.2. *Les différents modes de tir* (p.19)
- I.5.3. *La technologie d'armement* (p.20)
- I.5.4. *Utiliser des armes ennemies* (p.20)
- I.5.5. *Les grenades : lancer, coller, décoller* (p.20)

#### **I.6. LE DEROULEMENT DES AVENTURES (p.21)**

- I.6.1. *Le niveau de difficulté* (p.21)
- I.6.2. *Utilisation de cartes et cinématiques* (p.22)
- I.6.3. *Les demandes de soutien* (p.22)
- I.6.4. *Les astro-largages* (p.23)

#### **I.7. LES REGLES UNIVERSELLES (p.25)**

- I.7.1. *Les règles spéciales universelles* (p.25)
- I.7.2. *Les modificateurs universels* (p.26)
- I.7.3. *Les intelligences artificielles* (p.27)
- I.7.4. *Les décors destructibles* (p.28)
- I.7.5. *Les bases de la réparation* (p.29)
- I.7.6. *L'alignement et les points de la rébellion* (p.29)

#### **I.8. LES ACTIONS DE JEU (p.31)**

- I.8.1. *Gérer vos mains* (p.31)
- I.8.2. *Les actions de mouvement* (p.31)
- I.8.3. *Les actions d'attaque à distance* (p.32)
- I.8.4. *Tirer dans un corps à corps* (p.33)
- I.8.5. *Les actions d'attaque au corps à corps* (p.33)
- I.8.6. *Les actions diverses* (p.35)
- I.8.7. *Les actions prolongées* (p.36)
- I.8.8. *Les réactions* (p.37)

#### **I.9. GESTION DE L'INVENTAIRE (p.38)**

- I.9.1. *La notion de poids* (p.38)
- I.9.2. *Comment transporter son équipement ?* (p.38)
- I.9.3. *Equipements standard et non standard* (p.39)
- I.9.4. *L'argent dans Halo : Héros et Hérétiques* (p.39)

#### **I.10 REGLES DES VEHICULES (p.40)**

- I.10.1. *Les différentes classes de véhicules* (p.40)
- I.10.2. *Etat des véhicules et de l'équipage* (p.41)
- I.10.3. *Les vitesses de déplacement des véhicules* (p.41)
- I.10.4. *Action de mouvement des véhicules* (p.42)
- I.10.5. *Aborder les véhicules* (p.42)
- I.10.6. *Classe d'Armure des véhicules* (p.43)
- I.10.7. *Blindage et points de structure* (p.43)
- I.10.8. *Quitter un véhicule* (p.44)
- I.10.9. *Les Colosses et les véhicules* (p.44)

### **PARTIE II : 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)
- II.1.4. *Incarner un lekgolo* (p.50)
- II.1.5. *Incarner un kig-yar* (p.52)
- II.1.6. *Incarner un keg-yarn* (p.53)
- II.1.7. *Incarner un unggoy* (p.54)
- II.1.8. *Relations entre les races* (p.56)

#### **II.2. CHOISIR UNE FACTION (p.57)**

- II.2.1. *Rejoindre l'UNSC (United Nation Space Command)* (p.57)
- II.2.2. *Rejoindre l'UMA (United Mercenary Army)* (p.59)
- II.2.3. *Rejoindre l'URF (United Rebel Front)* (p.60)
- II.2.4. *Rejoindre l'Alliance* (p.62)
- II.2.5. *Rejoindre le Verdict des Cendres* (p.64)
- II.2.6. *Rejoindre l'Illumination Divine* (p.65)
- II.2.7. *Changer de faction* (p.67)
- II.2.8. *Groupe mixte humano-covenant* (p.67)

#### **II.3. CHOISIR UNE CLASSE (p.68)**

- II.3.1. *Etre un soldat* (p.69)
- II.3.2. *Etre un éclaireur* (p.70)
- II.3.3. *Etre un opérateur* (p.71)
- II.3.4. *Etre un technicien* (p.72)
- II.3.5. *Etre un leader* (p.73)

#### **II.4. CRÉER L'IDENTITÉ DE VOTRE HÉROS (p.74)**

- II.4.1. *Masculin ou féminin* (p.74)
- II.4.2. *Votre âge* (p.74)
- II.4.3. *Le nom de votre héros* (p.75)
- II.4.4. *Vos antécédents* (p.75)
- II.4.5. *Votre personnalité* (p.75)

#### **II.5. LES QUALITÉS ET DÉFAUTS DE VOTRE PERSONNAGE (p.76)**

- II.5.1. *Les points de création* (p.76)
- II.5.2. *Les Qualités* (p.77)
- II.5.3. *Les Défaits* (p.79)

## **II.6. EVOLUTION DE VOTRE PERSONNAGE (p.82)**

- II.6.1. *Les points d'expérience* (p.82)
- II.6.2. *Les niveaux de personnage* (p.82)
- II.6.3. *Améliorer vos valeurs de caractéristiques* (p.83)
- II.6.4. *Les Compétences* (p.83)
- II.6.5. *Les Talents* (p.88)
- II.6.6. *Acquérir de l'équipement standard* (p.93)
- II.6.7. *Obtenir une classe avancée* (p.94)

## **PARTIE III : 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)

### **III.2. VETEMENTS ET PROTECTIONS (p.74)**

- III.2.1. *Vêtements* (p.110)
- III.2.2. *Combinaisons* (p.112)
- III.2.3. *Armures humaines* (p.113)
- III.2.4. *Armures covenants* (p.115)
- III.2.5. *Améliorations des armures* (p.118)
- III.2.6. *Bioniques* (p.121)

### **III.3. LES ARMES DE L'ARSENAL (p.123)**

- III.3.1. *Armes de poing* (p.123)
- III.3.2. *Armes standard* (p.127)
- III.3.3. *Fusils de précision* (p.130)
- III.3.4. *Armes lourdes* (p.133)
- III.3.5. *Armes fixes* (p.136)
- III.3.6. *Armes de corps à corps* (p.137)
- III.3.7. *Armes de lancer* (p.140)
- III.3.8. *Les munitions de l'UNSC* (p.143)
- III.3.9. *Les munitions de l'Alliance* (p.143)
- III.3.10. *Améliorations d'armes* (p.144)

### **III.4. LES VEHICULES DE L'ARSENAL (p.148)**

- III.4.1. *Les véhicules humains* (p.148)
- III.4.2. *Les véhicules covenants* (p.154)

## **PARTIE IV : 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)

### **IV.2. LES REGLES DE BASE DES PNJ (p.166)**

- IV.2.1. *Les PNJ spéciaux* (p.166)
- IV.2.2. *La Volonté des PNJ* (p.166)
- IV.2.3. *Les caractéristiques à 0 et à 100* (p.166)
- IV.2.4. *Le comportement des PNJ* (p.167)
- IV.2.5. *Les PNJ en patrouille* (p.168)

### **IV.3. IDÉES DE BASE POUR CRÉER UN SCÉNARIO (p.169)**

#### **IV.4. LES PNJ HUMAINS (p.170)**

- IV.4.1. *Civils humains* (p.170)
- IV.4.2. *Membres de la rébellion pour les colonies* (p.171)
- IV.4.3. *Membres de l'UNSC* (p.172)

#### **IV.5. LES PNJ COVENANTS (p.170)**

- IV.5.1. *Civils covenants* (p.175)
- IV.5.2. *Combattants covenants* (p.175)
- IV.5.3. *Personnages spéciaux covenants* (p.179)

#### **IV.6. LES PNJ DES SENTINELLES FORERUNNERS (p.181)**

- IV.6.1. *Règles spéciales des sentinelles* (p.181)
- IV.6.2. *Profils des sentinelles forerunners* (p.181)

#### **IV.7. LES PNJ DU PARASITE (p.181)**

- IV.7.1. *Règles spéciales du Parasite* (p.184)
- IV.7.2. *Profils des formes du Parasite* (p.185)

#### **IV.8. LES PNJ SPARTANS (p.181)**

- IV.8.1. *Règles spéciales du Parasite* (p.188)
- IV.8.2. *Profils des formes du Parasite* (p.189)

## **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 l'intégralité des règles nécessaires pour jouer à *Halo : Héros et Hérétiques*. Il est divisé en trois parties importantes que nous décrivons ci-dessous :

**Partie 1 : Les règles de jeu :** cette partie contient toutes les règles de fonctionnement de *Halo : Héros et Hérétiques*. C'est la partie la plus importante de ce livre de règles et c'est pourquoi vous devez vous assurer de la lire bien attentivement pour ne pas commettre d'erreurs durant vos parties.

**Partie 2 : Créer votre personnage :** cette partie rassemble tout ce qui concerne la création et l'évolution d'un Personnage de Joueur (PJ) pour *Halo : Héros et Hérétiques*. Elle vous sera utile surtout lors de votre première partie lorsque vous devrez vous créer un avatar dans l'univers de Halo, mais vous y reviendrez régulièrement lorsque vous gagnerez suffisamment de points d'expérience pour le faire évoluer en lui achetant de nouvelles capacités spéciales.

**Partie 3 : L'arsenal :** c'est dans cette partie que se trouvent les profils de jeu de toutes les armes et de tous les véhicules existants dans les civilisations humaines et covenants. Des extensions de jeu sortiront éventuellement dans l'avenir pour étendre cet arsenal.

**Partie 4 : Le livre du Maître de Jeu :** comme son nom l'indique, cette dernière partie est réservée au Maître de Jeu (MJ), car elle contient toutes les informations lui permettant de créer et gérer une aventure.

## 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 logiciel d'aide au jeu de rôle en ligne (comme par exemple l'excellent [Rolistik](#) disponible sur internet)
- 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.

**Note :** une version allégée des règles de *Halo : Héros et Hérétiques* a été créée spécialement pour le forum de Role Play [www.halovers.com](http://www.halovers.com), dirigé par les membres de *Reclaimers Studios*, afin de permettre à ceux qui n'auraient personne dans leur entourage pour jouer sur table de trouver d'autres joueurs sur internet et participer à des aventures en ligne. Donc si vous ne pouvez pas jouer sur table à ce jeu de rôle, inscrivez-vous sur ce forum et rencontrez d'autres fans prêts à monter une équipe de héros avec vous pour vivre des aventures passionnantes dans votre univers préféré. Vous pouvez également contacter les membres de *Reclaimers Studios* à partir de ce forum pour leur poser des questions ou pour proposer des améliorations à ce livre de règles.



## PARTIE I LES RÈGLES DE JEU

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

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

Bonjour à vous, cher lecteur !

Ce document contient toutes les règles pour jouer au jeu de rôle *Halo : Héros et Hérétiques*. Notre équipe tient cependant à préciser que, pour mieux comprendre et apprécier les différents chapitres qui suivent, il est préférable d'avoir lu auparavant ou d'avoir à ses côtés l'Encyclopédie Halo Evolved, disponible au lien ci-dessous :

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

En effet, tout jeu de rôle se doit de bénéficier d'un univers imaginaire suffisamment riche et détaillé pour que les joueurs puissent s'y immerger avec passion au travers d'aventures très variées qui les tiendront en haleine. Nous avons donc créé les règles de *Halo : Héros et Hérétiques* en nous basant sur des éléments qui ne sont pas forcément connus de tous mais qui sont néanmoins d'une grande importance ici. Il est donc préférable d'avoir lu au moins une fois cette encyclopédie avant de poursuivre la lecture de ce livre de règles.

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

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

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



## I.1. INTRODUCTION AU JEU DE ROLE HALO

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

(saint prophète de la Pitié)

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

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

### Un univers en guerre

*Halo : Héros et Hérétiques* se déroule dans un univers futuriste où l'humanité cherche à survivre face à une coalition de races extraterrestres technologiquement très avancées, l'Alliance covenante. Mais en plus de ce terrible conflit, chacune des deux factions est continuellement fragilisée par des luttes internes : en effet, tandis que de plus en plus de colonies humaines se révoltent pour obtenir leur indépendance, les covenants sont eux aussi divisés par des mouvements hérétiques qui s'opposent plus ou moins directement à la religion qui fonde la base de leur civilisation. *Halo : Héros et Hérétiques* est donc axé en grande partie sur la possibilité de vivre des affrontements très violents, qu'il s'agisse de batailles rangées entre l'UNSC et l'Alliance dans le cadre de la Grande Guerre ou d'escarmouches lors d'opérations internes contre des mouvements rebelles ou hérétiques. Le combat occupe une place centrale dans ce jeu, néanmoins nous avons fait de notre mieux pour vous permettre de faire également connaître à votre personnage les joies de la vie civile entre deux missions afin de se détendre. Au final c'est votre imagination ainsi que les nombreux détails que nous vous offrons sur l'univers de Halo qui vous permettront de voir les multiples opportunités qui s'ouvrent à vous à chaque instant.

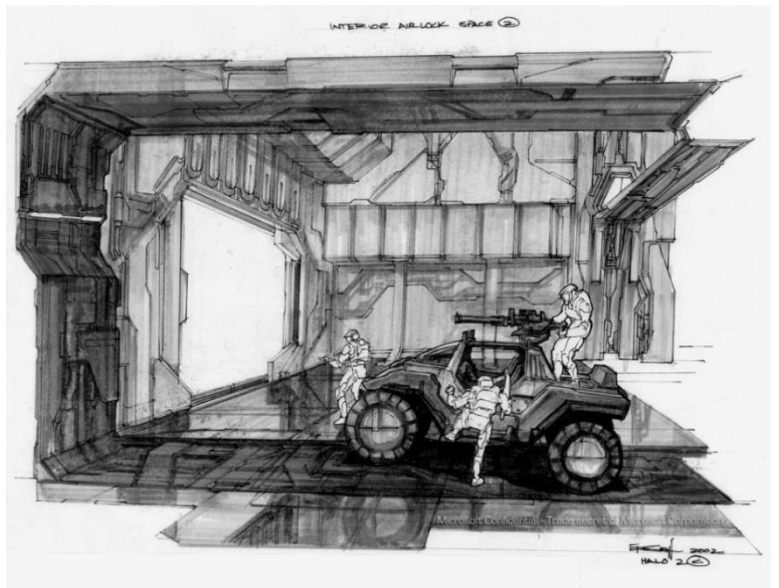
### La première de toutes les règles

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

### Les mises à jour et règles maison

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

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





## Note sur le respect de l'histoire originelle de Halo

*Halo : Héros et Hérétiques* est un travail accompli par le groupe de fans *Reclaimers Studios*. Le but était de donner aux autres fans de Halo un moyen de s'immerger dans cet univers et de s'y créer une histoire personnelle passionnante. Nous n'avons en aucun cas cherché à faire du tort à *Bungie Studios* ou toute autre entité impliquée dans la licence Halo, mais plutôt à développer la communauté des fans en l'ouvrant à une nouvelle dimension de cet univers où l'imagination possède la plus grande part, car elle n'a aucune limite.

Mais afin de donner le maximum d'intérêt à ce jeu, certains MJ pourraient être amenés à créer des événements entrant en contradiction plus ou moins directe avec l'histoire officielle de Halo telle qu'elle a été créée par les studios *Bungie* et/ou les écrivains des romans. Ces contradictions peuvent être la découverte d'artefacts forerunners, une bataille contre le Parasite, ou l'apparition d'équipements pas forcément existants à la date de l'aventure. Dans notre création de l'Encyclopédie Halo Evolved, nous avons fait de notre mieux pour ne pas trop dévier de la réalité officielle et c'est pourquoi nous estimons que, si vous étudiez suffisamment les informations que nous avons rassemblées sur cette encyclopédie, le risque de créer des incohérences scénaristiques devrait être limité. Toutefois il n'est pas impossible que, pour introduire un peu de fun dans les aventures et vous faire passer de bons moments, votre MJ mette en place des événements n'étant pas totalement en accord avec l'histoire officielle de Halo. Ce genre de pratique n'est pas interdit, mais reste néanmoins assez déconseillée par l'équipe de *Reclaimers Studios*.

## Jouer sur table ou sur forum

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

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



## I.2. LES TESTS

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

(sergent-instructeur James Murphy)

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

### I.2.1. Les caractéristiques des personnages

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

**Agilité (A) :** Pour des raisons de simplicité, cette caractéristique représente la capacité d'un personnage à effectuer certaines manœuvres délicates, mais détermine également sa vitesse de réaction lorsqu'un événement inattendu survient subitement. Elle sert également à déterminer la vitesse de déplacement du personnage à pied.

**Charisme (C) :** Cette caractéristique est particulièrement utile durant vos périodes de permission, d'enquête ou même d'infiltration car elle permet à votre personnage d'interagir avec les autres individus qu'il rencontre afin de les amadouer, les apaiser ou les tromper. Ces interactions peuvent être beaucoup plus utiles qu'on ne le croit lorsqu'elles sont bien employées.

**Dextérité (D) :** Il s'agit de la précision de votre personnage lorsqu'il utilise des armes de tir, quelles qu'elles soient. Cette caractéristique gère également les lancers d'objets comme les grenades ou d'autres projectiles, qu'ils soient homologués ou improvisés. Cette caractéristique sert également à manipuler les véhicules terrestres et aériens.

**Endurance (E) :** L'endurance détermine si un personnage est fragile ou robuste, s'il récupère rapidement de ses blessures ou non, ainsi que sa résistance aux maladies et environnements hostiles ou toxiques. Cette caractéristique sert également à déterminer la charge maximum que le personnage peut porter, soulever ou déplacer sans grande difficulté.

**Force (F) :** Cette caractéristique représente la puissance musculaire du personnage, et gère tous les tests d'aptitudes concernant la force physique pure, ce qui inclue les attaques au corps à corps. Elle est utilisée également pour déterminer la puissance des dégâts qu'un personnage inflige au corps à corps.

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

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

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

### LES BONUS DE CARACTÉRISTIQUE :

Sur le profil d'un personnage, le chiffre des dizaines d'une caractéristique correspond à ce que nous appelons un **bonus de caractéristique**. Par exemple, James, qui est un soldat du corps des marines de l'UNSC, possède une Force de 47 sur son profil, donc son bonus de Force est de 4. Ces bonus servent à aider le personnage à accomplir des actions faisant appel à la caractéristique concernée comme nous allons le voir dans la description du fonctionnement des tests de caractéristiques. Certains bonus de caractéristiques servent également à déterminer des informations très importantes telles que la distance maximum de déplacement (bonus d'Agilité) ou les dégâts infligés au corps à corps (bonus de Force).

## I.2.2. Les tests de caractéristique

Au cours de vos aventures, vous allez parcourir l'univers de Halo et y accomplir des faits remarquables qui feront de vous un héros ou un hérétique. Mais cela ne se fera pas facilement et vous devrez souvent faire face à des difficultés inattendues, des obstacles impressionnants et des ennemis redoutables. Le jeu *Halo : Héros et Hérétiques* est donc basé sur un système qui permet de déterminer si votre personnage parvient à surmonter ou non ces difficultés pour atteindre son but, ce système étant lui-même fondé sur le principe des **tests de caractéristique**. Dès que vous tentez d'accomplir une action n'étant pas évidente à réaliser, le Maître de Jeu (MJ) vous demandera d'effectuer un test qui sert à déterminer si cette action est réussie ou ratée. Afin d'introduire un élément de hasard, un test s'effectue en lançant un dé à vingt faces qu'ici nous appellerons plus communément **D20**.

Lorsque le MJ vous impose un test, il doit préciser deux éléments importants, le premier étant la **caractéristique associée**. En effet, toute action que vous entreprenez fait forcément appel à l'une des huit caractéristiques présentées précédemment. Un test faisant intervenir par exemple la Dextérité de votre personnage est donc appelé un *test de Dextérité*. C'est là que le bonus de caractéristique de votre personnage intervient en s'additionnant au résultat de votre test, augmentant ainsi vos chances de succès. Ainsi, plus la valeur de la caractéristique est importante, plus votre bonus de caractéristique est important, donc plus vous avez de chances de réussir.

La seconde chose que doit préciser le MJ est le **degré de difficulté (DD)** du test. Ce degré dépend de la situation présente, de la complexité de l'action et d'encore bien d'autres paramètres qui peuvent rendre l'opération plus ou moins difficile. Il peut aller de 0 à 40, 10 étant une difficulté moyenne. Ci-dessous, nous vous donnons quelques exemples de degrés de difficulté :

Difficulté (DD)	Exemple (caractéristique associée)
Elémentaire (0)	Remarquer un grand objet posé en évidence (Perception)
Facile (5)	Garder son calme sous une pluie soudaine de balles (Volonté)
Moyenne (10)	Entendre les bruits de pas d'une sentinelle (Perception)
Délicate (15)	Négocier le prix d'achat d'une arme (Charisme)
Difficile (20)	Nager en pleine tempête (Force)
Formidable (25)	Sauter par-dessus un gouffre de 9 mètres de large (Agilité)
Héroïque (30)	Pirater la serrure électronique d'une porte de haute sécurité (Intelligence)
Surhumain (35)	Résister à un interrogatoire musclé d'une semaine (Endurance)
Presque impossible (40)	Tirer dans l'œil d'un ennemi à deux kilomètres avec un fusil de précision (Dextérité)

Le résultat que vous obtenez sur votre jet de dés, additionné à votre bonus de caractéristique associé, doit donc être comparé à la valeur du degré de difficulté choisi par le MJ. Si votre résultat est **supérieur ou égal** au DD, l'action est **réussie**, tandis que si votre résultat est strictement inférieur à cette même caractéristique, l'action est ratée.

Au final, pour réussir une action au travers d'un test de caractéristique, il faut que :

$$1D20 + \text{bonus de caractéristique} \geq \text{degré de difficulté (DD)}$$

*Exemple : James tente de tirer sur une cible d'entraînement située à une distance moyenne devant lui. Cette action fait appel à sa Dextérité, une caractéristique dans laquelle James possède 47 points, ce qui lui donne un bonus de Dextérité de 4. La cible étant immobile et à distance moyenne, le MJ donne un rang de difficulté de 5 sur son test de Dextérité. James lance donc 1D20 et obtient 3, ce qui est inférieur au degré de difficulté ; cependant il doit y additionner son bonus de Dextérité, ce qui donne  $3 + 4 = 7$ . Le résultat final est supérieur au rang de difficulté, donc son tir touche bien la cible.*

## I.2.3. Les modificateurs

De nombreux paramètres liés aux équipements, talents et compétences possédés par le personnage peuvent lui offrir divers avantages lors de certaines actions, se traduisant généralement par des bonus à ses tests. Par exemple, un pointeur laser équipé sur une arme donne un bonus de +1 pour les tests visant à tirer avec cette arme. De la même manière, un harnais de sécurité donne un bonus de +5 aux tests pour escalader une falaise ou tout autre obstacle du genre.

Ces bonus s'additionnent donc eux aussi au résultat de votre test pour vous aider à le réussir.

Mais il n'y a pas toujours que des modificateurs positifs. En effet, de nombreux autres paramètres clairement définis dans ce livre peuvent vous imposer des modificateurs négatifs (malus) qui vous rendront certaines actions plus difficiles. Parmi ces modificateurs nous pouvons citer par exemple l'encombrement, des conditions défavorables, la distance d'une cible, sa taille, sa vitesse de déplacement, etc. Tous ces facteurs doivent être pris en compte par le MJ lorsque vous tentez une action.

### I.2.4. Les tests opposés

Malheureusement, il ne suffit pas toujours de réussir son test de caractéristique pour que l'action désirée soit accomplie : souvent, un autre personnage s'opposera à vous pour une raison ou pour une autre. Cela peut être parce que vos intentions ne lui conviennent pas, parce que cela risque de lui nuire, ou simplement parce qu'il veut vous embêter, d'autant qu'un véritable ennemi ne se laisse pas faire comme une simple cible d'entraînement. Pour représenter ce genre de situation, vous et votre adversaire devrez accomplir ce que nous appelons un **test opposé**.

Pour ce genre de test, il n'y a pas de degré de difficulté. A la place, chaque personnage impliqué lance 1D20 en y ajoutant ses modificateurs et le bonus de la caractéristique éventuellement utilisée, puis ils comparent leurs résultats. Celui qui a obtenu le plus haut résultat gagne. Dans le cas où le résultat est identique, c'est le personnage qui possède la plus haute valeur de caractéristique impliquée qui l'emporte. En cas d'égalité, la décision finale revient au MJ.

*Exemple :* James fait un bras de fer avec l'un de ses camarades de chambrée, Phillip, pour savoir qui prend le premier tour de garde. James doit donc réussir un test opposé avec son adversaire. Les deux personnages lancent 1D20. James obtient 16 alors que sa valeur de Force est à 42, ce qui fait un résultat de 20, tandis que son camarade obtient 17 mais que sa Force n'est que de 35, donnant également un résultat de 20. C'est donc James qui remporte le bras de fer car il possède la plus haute valeur de Force.

Il est néanmoins important de noter que vous ne testerez pas toujours la même caractéristique que votre ennemi lors d'un test opposé. Par exemple si vous cherchez à baratiner un garde pour le convaincre de vous laisser entrer, vous testerez votre Charisme opposé à sa Volonté. De même, pour vous déplacer furtivement dans le dos d'un garde, vous testerez votre Agilité opposée à sa Perception.

### I.2.5. Les Compétences et tests de compétences

Les **Compétences** sont une représentation directe du savoir que possède un personnage et de l'éventail d'actions qu'il est capable d'entreprendre sans difficulté particulière. Elles sont extrêmement importantes car elles vous permettent de savoir ce que tel personnage peut ou ne peut pas faire et avec quelle facilité ou difficulté. Lorsque vous créez votre personnage, vous débutez avec une liste de **compétences de départ** qui dépendent de la race et/ou du plan de carrière choisi pour ce personnage. Ces compétences représentent tout ce que vous avez appris durant votre vie avant de rejoindre votre faction d'appartenance. La liste des compétences existantes est donnée au [chapitre II.6.4](#).

Au fil du temps et en accomplissant des actions remarquables, vous allez gagner des points d'expérience qui vous permettront d'acheter de nouvelles compétences ou d'améliorer celles que vous possédez déjà. Toutes les compétences acquises peuvent être améliorées afin de représenter le fait que votre personnage devient plus doué pour tel ou tel type d'action. Ainsi, vous pouvez améliorer chaque compétence au travers de 4 niveaux (**novice**, **qualifié**, **confirmé** et **maître**), vous octroyant ainsi un bonus allant de +1 à +4 pour tous vos tests faisant appel à cette compétence.

Car chaque compétence est liée à une caractéristique précise. Par exemple, la compétence **Escalade** est liée à la **Force**, tandis que la compétence **Fouille** est liée à la **Perception**. Lorsque vous effectuez une action qui nécessite une compétence particulière pour être accomplie, vous n'effectuez pas un test de caractéristique mais un **test de compétence**. Par exemple si vous voulez gravir une falaise, vous devez effectuer un test d'Escalade et non pas un test de Force. Au final, cela correspond à tester votre caractéristique de Force mais en ajoutant les éventuels bonus que vous avez reçu en améliorant votre compétence d'Escalade.

*Exemple :* James traverse le parcours d'entraînement de la base militaire où il est affecté et arrive au niveau du mur d'escalade. Le MJ lui impose donc un test d'Escalade avec un degré de difficulté de 10. Il possède 42 en Force ainsi que la compétence Escalade au niveau 2, et obtient 8 sur son test d'Escalade. Son résultat final est donc de  $8 + 4 + 2 = 14$ , ce qui est supérieur au degré de difficulté. Il gravit donc le mur sans problème.

### I.2.6. Compétences de base et avancées

Il existe deux catégories de compétences : les compétences de base et les compétences avancées :

**Les compétences de base :** ce sont les compétences qui sont le plus communément utilisées parmi la population des diverses civilisations de l'univers de Halo, ce qui fait que n'importe qui en maîtrise les rudiments de façon naturelle. Ainsi, vous pouvez effectuer un test de compétence de base même si vous ne possédez pas celle-ci. On considère que vous vous appuyez sur des facultés innées et non sur une véritable formation, ce qui vous autorise à faire un simple test de la caractéristique associée avec un malus de -7.

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

## I.3. PROTECTIONS ET DÉGATS

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

(Médecin-chef Ethan Sorenson)

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

### I.3.1. La Classe d'Armure (CA)

Afin de limiter la possibilité d'être blessé, il est absolument nécessaire pour un soldat de porter une armure qui le protégera des attaques ennemies. Cependant, même les meilleures protections ne peuvent encaisser qu'un nombre limité de dégâts, et cela est donc représenté par la **Classe d'Armure (CA)**. Il s'agit d'une valeur représentant le niveau de protection du personnage ainsi que la difficulté qu'ont les ennemis à traverser cette protection pour le blesser.

En termes de jeu, la CA est le chiffre final que l'ennemi doit atteindre pour porter un coup infligeant des dégâts. Elle peut grandement changer selon la situation et le type d'action entrepris par le personnage pour éviter une attaque, ce qui nécessite de la recalculer régulièrement en additionnant les paramètres suivants :

**Classe d'Armure** = bonus d'armure  
+ bonus de Dextérité  
+ bonus de bouclier  
+ bonus de couvert

Tous les paramètres ci-dessus n'entrent pas forcément en ligne de compte dans le calcul de la CA d'un personnage. Par exemple, un personnage qui se tient debout au milieu d'une zone de tir n'aura pas de bonus de couvert, de même que tous les combattants ne disposent pas forcément de boucliers. Nous allons décrire chacun de ces paramètres l'un après l'autre pour vous permettre de comprendre quand et comment ils interviennent dans le calcul de la CA.

#### LE BONUS D'ARMURE :

Ce bonus est propre au type d'armure porté par le personnage et peut décroître selon que l'état de cette dernière se dégrade au fil des combats. Il existe un grand nombre de modèles d'armures différents classés principalement en trois catégories (**légère**, **moyenne** et **lourde**) et qui apportent chacune une valeur de bonus d'armure différente. Le bonus d'armure est toujours pris en compte dans le calcul de la CA d'un personnage, cependant certains paramètres peuvent l'affecter :

- Il est possible de superposer plusieurs protections apportant chacune un bonus d'armure qui s'additionnent donc dans le calcul de la CA, les plus courantes étant les gilets pare-balles et les kevlar des humains qui peuvent aisément se porter sous une armure.
  - Tout bonus d'armure est annulé contre les *attaques au contact* (voir [chapitre 1.4.5](#)). Il s'agit d'attaques assez puissantes pour ignorer les protections corporelles ou suffisamment précises pour toucher les zones du corps non couvertes par l'armure (la visière d'un casque, par exemple. Le profil d'un personnage présente donc toujours deux valeurs de Classe d'Armure : **CA normale** et **CA au contact**.
  - Les dégâts portant le trait *Explosif* réduisent de manière permanente le bonus donné par une armure jusqu'à ce qu'elle soit réparée. Chaque arme infligeant ce type de dégât présente donc sur son profil une valeur de **Réduction d'Armure** qui lui est propre et qui s'applique uniquement si l'arme parvient à blesser le porteur de l'armure, donc à lui faire perdre des Points de Vie, car cela signifie qu'elle est parvenue à suffisamment endommager la protection de l'armure pour la traverser.
- En plus du bonus d'armure qu'elle confère, une armure peut également vous apporter des avantages mais également des inconvénients en fonction de sa catégorie. Nous vous avons rapidement résumé ces effets dans le tableau ci-dessous :



Catégorie	AVANTAGES	INCONVENIENTS
<b>Lourde</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- haute valeur de bonus d'armure</li> <li>- les dégâts de type <i>Perforants</i> et les attaques/tirs ciblés ne causent pas d'attaque au contact (voir <a href="#">chapitre I.4.5</a>)</li> <li>- immunise à la règle <i>Headshot</i></li> <li>- immunise contre les dégâts de type <i>Incendiaire</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- divise par 2 toutes les distances de déplacement maximum du porteur</li> <li>- divise par 2 le bonus de <i>Dextérité</i> du porteur pour le calcul de la Classe d'Armure</li> <li>- poids non négligeable</li> </ul>
<b>Moyenne</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- bonus d'armure moyen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ne protège pas contre les dégâts <i>Incendiaires</i></li> </ul>
<b>Légère</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- double le bonus de <i>Dextérité</i> pour le calcul de la Classe d'Armure</li> <li>- double le bonus d'Agilité pour les actions furtives</li> <li>- poids léger</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- faible valeur de bonus d'armure</li> <li>- Ne protège pas contre les dégâts <i>Incendiaires</i></li> </ul>



## LE BONUS DE BOUCLIER :

Ce bonus concerne principalement les personnages covenant dont certaines races emploient assez souvent des boucliers de type targe et pavois énergétiques (attention, nous ne parlons pas ici des boucliers énergétiques corporels complets). Comme il s'agit d'une protection supplémentaire portée par le combattant pour se protéger des attaques, elle apporte un bonus qui est pris en compte pour calculer la Classe d'Armure du personnage. Néanmoins son utilisation est soumise aux deux règles ci-dessous :

- Quelle que soit sa nature, un bouclier n'influe pas sur la vitesse de déplacement du porteur.
- Le bonus de bouclier ne peut pas être pris en compte dans le calcul de la CA si le porteur est inconscient de l'attaque qui lui est portée. Une attaque furtive, qu'elle soit à distance ou au corps à corps, portera forcément sur une zone non protégée par le bouclier.

## LE BONUS DE DEXTÉRITÉ :

Bien que nous ayons déjà parlé des bonus des caractéristiques dans le [chapitre I.2.1](#), il est nécessaire ici de préciser que le bonus de *Dextérité* représente la capacité du personnage à réagir face à une attaque pour chercher à la parer ou à l'esquiver. De ce fait, tout comme le bonus de bouclier, le bonus de *Dextérité* ne peut être pris en compte dans le calcul de la CA que si le personnage est conscient de l'attaque qui lui est portée, car dans le cas contraire il ne peut pas réagir à temps.

**IMPORTANT :** Le type d'armure que porte un personnage affecte la valeur du bonus de *Dextérité* dans le calcul de votre Classe d'Armure. En effet, comme précisé à la page précédente, le port d'une armure lourde **divise** ce bonus par 2, arrondi à l'entier supérieur, tandis que le port d'une armure légère le **double**. Les personnages ne portant absolument aucune armure ni kevlar (mais éventuellement un gilet pare-balle) voient leur bonus de *Dextérité* **multiplié par 3**.

## LE BONUS DE COUVERT :

Généralement, le mieux à faire lors d'un échange de tir musclé, c'est de se mettre à couvert pour faire en sorte que le décor prenne un maximum de projectiles à votre place. Selon la nature du couvert derrière lequel vous vous protégez, celui-ci vous octroiera un bonus de couvert plus ou moins important contre les tirs venant de l'autre côté. Nous classons les couverts en quatre catégories que nous vous présentons ci-dessous avec quelques exemples et les valeurs de bonus qu'ils vous apportent :

Type de couvert	Exemples	Bonus
<b>Très léger</b>	Hauts herbes, brume légère, grillage...	1
<b>Léger</b>	Planche de bois, verre renforcé, métal léger...	3
<b>Moyen</b>	Souche d'arbre, sac de sable, barricade...	5
<b>Lourd</b>	Bloc de béton, rocher, mur en pierre...	7
<b>Très lourd</b>	Plaque de blindage, fortification, véhicule militaire...	10

Notez cependant que l'ennemi peut très bien décider de contourner votre couvert pour mieux vous tirer dessus et qu'alors vous ne bénéficierez plus de ce bonus dans le calcul de votre Classe d'Armure. Songez donc à bien couvrir vos flancs et vos arrières pour éviter de mauvaises surprises. Le bonus de couvert pouvant rapidement changer durant une aventure, les valeurs de Classe d'Armure marquées sur le profil d'un personnage seront toujours calculées sans ce bonus pour plus de simplicité.

### I.3.2. Les Points de Vie (PV)

Ces points représentent la santé globale de votre personnage. Chaque race de l'univers de Halo possède un nombre de PV de départ bien précis, qui représente sa robustesse et la capacité de son corps à encaisser les dégâts. Si les PV d'un personnage viennent à descendre trop bas, son efficacité sur le terrain en sera d'autant plus diminuée. Pour représenter cela, nous utilisons ce que nous appelons les **seuils de blessure**. Il en existe 4 en tout et correspondent chacun à une limite déterminée en pourcentage de points de vie :

Seuil	Valeur limite (% des PV du personnage)	Effet si PV < limite
1	75%	Handicap léger
2	50%	Handicap léger
3	25%	Handicap lourd
4	0%	Personnage mort / hors de combat

Les handicaps légers et handicaps lourds représentent des blessures plus ou moins sévères qui sont reçues par le personnage au fur et à mesure qu'il prend des dégâts. Ce handicap est obligatoirement attribué à l'une des six parties du corps du personnage (tête, torse, bras gauche/droit, jambe gauche/droite), soit directement parce que l'attaquant ciblait l'une de ces zones en particulier, soit au hasard en lançant un D20. Selon la partie du corps concernée, un handicap léger ou lourd comporte des effets variés comme expliqué dans le tableau ci-dessous. Les chiffres entre parenthèses servent à déterminer une zone touchée au hasard.

	Tête (1-2)	Bras		Torse (10-14)	Jambes	
		Gauche (3-5)	Droit (6-9)		Gauche (15-17)	Droit (18-20)
<b>Handicap léger</b>	-1 pour tous les tests effectués par le personnage.	-1 pour tous les tests d'action faisant intervenir ce bras.		Les limites de poids porté/soulevé/poussé sont divisées par 2.	Le personnage ne peut ni courir ni charger.	
<b>Handicap lourd</b>	-3 pour tous les tests effectués par le personnage.	Bras totalement inutilisable.		Le personnage perd une action par tour de combat et ne peut plus courir ni charger.	Jambe totalement inutilisable.	

### LES HÉMORRAGIES :

Certains dégâts provoqués par des armes particulières peuvent causer des *hémorragies*, c'est-à-dire des pertes de sang continues et plus ou moins importantes. Ces blessures doivent rapidement être soignées ou stabilisées si le patient ne souhaite pas se vider lentement de son sang dès qu'il bouge trop violemment. En termes de règles, un personnage peut recevoir un maximum de trois hémorragies, chaque hémorragie faisant perdre 1PV chaque tour (ou toutes les cinq minutes en temps narratif) s'il ne fait aucun effort violent. Le nombre de PV perdu en cas d'effort est défini par le MJ.



### SE SOIGNER :

Un personnage peut se soigner lui-même avec l'équipement de soin à sa disposition ou demander à un autre personnage de le soigner. Lorsqu'aucune des personnes présentes ne dispose d'équipement de soin, il est parfois possible de transporter les blessés jusqu'à un hôpital de campagne, une antenne médicale ou tout autre endroit correctement équipé pour remettre ces soldats sur pied.

### I.3.3. Les Points de Bouclier (PB)

Certains personnages ont la chance de disposer d'un bouclier énergétique corporel qui les protège des tirs beaucoup plus efficacement qu'une armure, cela grâce à leur capacité de régénération. Cette merveilleuse technologie de protection est représentée par des Points de Bouclier (PB) dont le nombre dépend du modèle et qui sont soumis aux règles ci-dessous :

- Lorsqu'une attaque à distance réussit à toucher un personnage porteur d'un bouclier énergétique corporel actif, ses Points de Boucliers encaissent toujours les dégâts avant ses Points de Vie, quelle que soit la nature des dégâts reçus.
- Au corps à corps, en raison de la faible énergie cinétique des coups portés, un bouclier énergétique corporel ne protège que contre les dégâts portant l'attribut *Energétique*.
- Etant donné qu'un bouclier énergétique corporel englobe l'armure du porteur, toutes les attaques pouvant être encaissées par les Points de Bouclier sont testées face à la CA au contact du personnage. Si un tir cause plus de points de dégâts que de PB restant au bouclier, un second test d'attaque doit immédiatement être effectué avec les mêmes paramètres, cette fois en utilisant la CA normale, pour savoir si le tir parvient à blesser la cible.
- Quels que soient les dégâts encaissés par un porteur de bouclier énergétique corporel durant un combat, il regagne automatiquement l'intégralité de ses PB à la fin du combat (s'il est toujours vivant, bien entendu). Dans le cas d'un affrontement particulièrement long, le MJ peut éventuellement accepter un rechargement partiel ou total du bouclier corporel en fonction des dégâts reçus et de la situation.



### I.3.4. La mort



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

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

### I.3.5. Les points de destin

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

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

- Pour **ajouter +5 au résultat d'un jet de dés**, ce qui permet de réussir un test raté de peu. Il n'est pas possible d'utiliser plusieurs points de destin simultanément de cette manière pour en cumuler les bonus.
- Pour pouvoir **relancer un test raté**.
- Pour **annuler complètement un événement ayant causé des dégâts au personnage** (attaque au corps à corps, explosion, tir d'arme à feu, etc.) ou l'ayant tué directement (écrasement par un rocher, noyade, possession par le Parasite, etc.). La façon dont cet événement est annulé est laissée à l'imagination du joueur ou du MJ.

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



### I.3.6. Les points de fatigue

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

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

*Exemple :* James doit escalader une falaise de 20 mètres de haut pour atteindre son objectif. Or, il n'a pas de corde avec grappin sur lui et doit donc grimper en s'agrippant à la paroi rocheuse. Cette action lui fait donc gagner 10 points de fatigue (5pts tous les 10 mètres d'escalade, d'après les règles page 128). S'il avait eu un harnais de sécurité, la montée aurait été beaucoup plus facile et il n'aurait gagné que 4 points de fatigue (2pts tous les 10 mètres).

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

Bonus d'Endurance	Pts de fatigue nécessaires pour être <i>Affaibli</i>	Pts de fatigue nécessaires pour être <i>Epuisé</i>
0	5	10
1	10	20
2	15	30
3	20	40
4	25	50
5	30	60
6	35	70
7	40	80
8	45	90
9	50	100

#### GAINS AUTOMATIQUES DE POINTS DE FATIGUE :

Voici quelques types d'actions assez fréquentes qui vous font systématiquement gagner un nombre de points de fatigue donné que nous vous indiquons à chaque fois entre parenthèses :

- Tout test impliquant votre **caractéristique de Force** (1)
- Tout test impliquant votre **caractéristique d'Endurance** (1)
- Toute action de **déplacement à vitesse rapide** (1)
- Toute **attaque standard (réussie ou ratée) au corps à corps** (1)
- Toute **attaque rapide ou lourde (réussie ou ratée) au corps à corps** (2)
- Toute blessure reçue vous ayant fait **perdre moins de 5 PV** (1)
- Toute blessure reçue vous ayant fait **perdre 5 PV ou plus** (2)

#### EFFETS DE LA FATIGUE :

Lorsque vous êtes *affaibli*, tous vos tests s'effectuent avec un malus automatique de -2 sur la caractéristique associée. Si vous arrivez à devenir *épuisé*, ce malus passe à -6 (et vous tirez un peu la langue ^^).

#### ÉLIMINER LES POINTS DE FATIGUE

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

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

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



## I.4. LES COMBATS

« *A partir de cet instant, vous êtes des guerriers de l'Alliance covenant. Cela signifie que vous êtes prêts à donner votre vie pour la réalisation du Grand Voyage et, plus important encore, que vous êtes prêts à écraser tous les hérétiques qui oseront se mettre en travers de votre route.* »

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

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

### I.4.1. Le temps : rounds et tours de jeu

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

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

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

### I.4.2. Déroulement d'un combat

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

#### **ÉTAPE 1 : LA SURPRISE**

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

#### **ÉTAPE 2 : LE JET D'INITIATIVE**

C'est un moment extrêmement important car il détermine dans quel ordre les différents combattants vont pouvoir agir. Au début de chaque combat, chaque combattant effectue un **test d'Initiative**, qui se traduit par un jet d'1D20 auquel il ajoute son bonus d'Agilité ainsi que les éventuels bonus ou malus qui s'appliquent à lui selon la situation de l'engagement (exemple : un personnage nyctalope aura un avantage significatif pendant un raid nocturne). Le MJ compare alors les différents résultats et les classes de la valeur la plus haute à la plus basse afin d'obtenir l'ordre d'intervention des personnages. Si deux d'entre eux obtiennent le même résultat, c'est celui possédant la meilleure valeur sur sa caractéristique d'Agilité qui a la priorité, et en cas d'égalité c'est alors le MJ qui tranche.

#### **ÉTAPE 3 : ACTION DES PERSONNAGES**

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

#### **ÉTAPE 4 : FIN DU ROUND**

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

### I.4.3. Les catégories d'actions

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

**ACTIONS DE MOUVEMENT :** Pour chaque tour de jeu, vous avez le droit à une seule action de mouvement. Il existe plusieurs façons de se déplacer et nous avons donc différencié trois vitesses de mouvement possibles : **lente**, **moyenne** et **rapide**. Pour chaque type de vitesse, vous pouvez parcourir une certaine distance maximale durant votre tour de jeu en fonction de votre caractéristique d'Agilité (voir [chapitre I.8.2](#)). Ensuite, vous pouvez choisir entre effectuer un **demi-mouvement** ou un **mouvement complet**.

Dès que vous parcourez plus de la moitié de la distance maximale donnée par votre vitesse de déplacement, vous êtes considéré comme ayant accompli un mouvement complet. Dans ce cas-là, toutes les autres actions que vous accomplissez durant ce tour sont considérées comme étant accomplies pendant votre mouvement, ce qui pourra éventuellement les rendre plus difficiles (tirer en courant n'est pas aussi simple que tirer en étant immobile, par exemple).

Un demi-mouvement signifie en revanche que vous ne parcourez pas plus de la moitié de la distance maximale permise par votre vitesse de déplacement. Cela vous permet de vous déplacer avant ou après avoir effectué toutes vos autres actions durant ce même tour, cependant vous pouvez aller moins loin. Par contre faites bien attention : si par exemple vous débutez votre tour de jeu en jetant grenade, vous ne pourrez plus accomplir qu'un demi-mouvement.

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

**ACTIONS D'ATTAQUE :** Pour chaque tour de jeu, vous avez le droit à une seule action d'attaque pouvez tenter de blesser, endommager ou tuer d'autres personnages ou des éléments du décor. Lorsque vous êtes au corps à corps, vous pouvez toujours accomplir deux actions d'attaque par tour. Dans toute autre situation, vous devez sacrifier votre action de mouvement pour avoir le droit d'effectuer une action d'attaque supplémentaire pendant le même tour de jeu. Vos options d'attaques dépendront principalement de votre équipement et des armes à votre disposition.

**ACTIONS PROLONGÉES :** Ces actions sont assez particulières car elles durent plus longtemps que les trois catégories précédentes et doivent alors se prolonger en dehors du tour de jeu du personnage qui accomplit l'action. Pour chaque tour de jeu, vous ne pouvez effectuer qu'une seule action prolongée à la place de votre action d'attaque, éventuellement après un demi-mouvement mais certainement pas avec un mouvement complet. Les actions prolongées sont généralement très importantes et peuvent donner de sérieux avantages en situation de combat, mais la plupart ne peuvent être accomplies que sous certaines conditions spéciales.

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

### I.4.4 Les tests de tir



Lorsque vous souhaitez neutraliser un ennemi sans vous risquer de l'affronter de trop près, votre principale option sera de lui tirer dessus. Pour cela, il vous faut bien entendu une arme, puis il vous faudra effectuer un test de tir pour déterminer si vous parvenez à la toucher et surtout à lui causer des dégâts.

Un test de tir consiste à lancer 1D20 et à y ajouter votre bonus de Dextérité ainsi que le bonus de l'arme que vous utilisez (et qui est indiqué sur son profil), car toutes les armes n'ont pas la même puissance. Le résultat final doit être **supérieur ou égal** à la Classe d'Armure de votre cible. Cependant, d'éventuels modificateurs peuvent intervenir dans ce type de test, en particulier des modificateurs liés à l'équipement ou à la situation de la cible : une lunette de visée apportera un bonus automatique à votre jet tandis qu'une cible en mouvement vous apportera un malus. Une liste non exhaustive des modificateurs les plus fréquents a été établie dans le [chapitre I.7.2](#) de ce livre.

En résumé, votre tir blesse la cible si :

**1D20 + bonus de Dextérité + modificateurs  $\geq$  Classe d'Armure de la Cible**

## I.4.5. Les dégâts

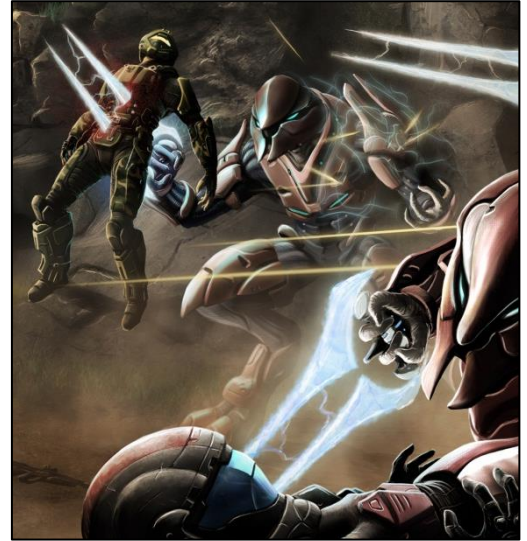
Lorsque vous réussissez un tir ou une attaque au corps à corps, vous causez à votre adversaire un certain nombre de **points de dégâts**. Au tir, le nombre de ces points de dégâts dépend uniquement de l'arme que vous utilisez, tandis qu'au corps à corps cela dépend également de votre valeur de bonus de Force, car même en maniant une épée à plasma vous ne risquez pas de faire grand mal si vous frappez avec la force d'un moucheron. Il existe cependant deux choses importantes à prendre en compte dans le décompte des points de dégât attribués à la cible : la possibilité d'accomplir des *attaques au contact* et le(s) type(s) de dégâts que vous infligez.

### LES ATTAQUES AU CONTACT

Dans certaines situations, il peut arriver que le coup que vous portez à une cible soit si puissant ou si précis que son armure (ou toute autre protection qu'elle pourrait porter) ne lui sert strictement à rien. Le plus souvent, ce sera grâce à un attribut spécial de votre armement comme par exemple les armes perforantes qui traversent le blindage, ou les munitions incendiaires qui le contournent, mais cela peut également être parce que vous avez visé une zone non protégée de la cible (par exemple la tête d'un soldat ne portant pas de casque, ou le bas du dos d'un combattant Ickgolo).

Dans ce genre de situation, vous êtes considéré comme effectuant une **attaque au contact**, ce qui signifie que votre cible ne peut pas bénéficier de son bonus d'armure pour le calcul de sa Classe d'Armure. De ce fait, tous les profils de personnages présentent deux valeurs de Classe d'Armure : la **CA normale** et la **CA au contact**. Lorsque vous effectuez un tir ou une attaque au corps à corps qui peut être considéré comme une attaque au contact en raison des attributs de votre arme ou de la nature de votre attaque, vous comparez le résultat de votre test à la CA au contact au lieu de la CA normale.

Notez cependant que certaines protections peuvent annuler les effets d'armes causant normalement des *attaques au contact*, comme par exemple les armures lourdes contre les dégâts de type *Perforant* (voir ci-dessous).



### LES TYPES DE DÉGATS

Tout dégât que vous pouvez être amené à causer contre un personnage ou un objet correspond forcément à un ou plusieurs types de dégâts parmi ceux décrits ci-dessous. Par exemple, la plupart des armes à feu humaines causent des dégâts Balistiques tandis que les grenades à plasma causent des dégâts à la fois *Explosifs* et *Energétiques*. Même à mains nues, vos dégâts au corps à corps sont de type *Contondant*. Nous avons identifié en tout 7 types de dégâts, possédant chacun leurs avantages et inconvénients qui les rendent plus ou moins efficaces selon la nature de la cible. Il est donc très important de connaître les différents types de dégâts que nous présentons ci-dessous pour vous permettre de mieux faire attention à l'armement que vous utilisez contre une cible donnée ainsi qu'à l'arsenal que vous décidez d'emporter en mission. Il serait dommage de vous retrouver face à un char lourd en n'ayant aucune arme un tant soit peu adaptée pour traverser son blindage...

**Balistique (B) :** basé sur l'emploi de munitions solides plus ou moins pointues, les armes causant ce type de dégâts peuvent se révéler très dangereuses pour les cibles organiques non protégées. Ces dégâts infligent une *hémorragie* lorsqu'ils font perdre au moins 5 points de vie à la cible. Par contre, ces dégâts sont divisés par deux contre les cibles *Blindées* et les véhicules.

**Contondant (C) :** les dégâts de ce type n'ont pas vraiment pour objectif de tuer leur cible, mais plutôt de l'assommer ou de lui briser les os afin de la neutraliser tout en la laissant en vie. Il est impossible de tuer un adversaire avec ce type de dégâts autrement qu'en visant la tête et en faisant perdre au moins 10 points de vie. Si vous faites perdre au moins 5 PV à la tête d'un personnage avec ce type de dégât, le personnage ciblé doit réussir un test d'Endurance pour éviter d'être assommé (d'éventuels malus peuvent être attribués pour ce test par le MJ selon le niveau de réussite de l'attaque et les circonstances).

**Energétique (E) :** utilisant généralement du plasma comme munition, les armes portant cet attribut voient leurs dégâts être toujours multipliés par deux lorsqu'elles sont utilisées contre les boucliers énergétiques ainsi que les équipements électroniques ou mécaniques. Des dégâts énergétiques peuvent stopper une *hémorragie*.

**Explosifs (X) :** Ces dégâts sont à effet de zone et sont donc généralement causés par des armes portant également la règle spéciale *Air d'Effet*. Il existe cependant des armes causant des dégâts explosifs sans disposer de cette règle spéciale du fait de la très petite zone d'effet de l'explosion (par exemple un fusil sniper utilisant des munitions explosives). Néanmoins, quelle que soit le cas concerné, des dégâts explosifs ignorent la règle spéciale *Blindée*. Mais l'avantage principal de ce type de dégât est qu'il peut réduire de façon permanente le bonus d'armure de la cible, et c'est pourquoi les armes concernées présentent sur leur profil une valeur de **Réducteur d'Armure (RA)** qui est systématiquement associée à une probabilité qui est échelonnée de 1 à 20. A chaque tir réussi ou raté contre une cible portant une armure et dont le bonus de couvert est inférieur à 5, lancez 1D20 : si votre résultat est inférieur à la probabilité affichée sur le profil, l'armure de l'ennemi est diminuée par la valeur du RA jusqu'à ce qu'elle soit réparée.

**Exemple :** Au début d'un combat contre un soldat Ickgolo, James décide de dégoupiller une grenade à fragmentation M9. Il ne parvient pas à blesser son adversaire, mais celui-ci s'est protégé contre une simple rambarde en bois qui ne lui donne qu'un couvert de 3, donc il y a une probabilité pour que l'explosion endommage tout de même son armure. La grenade possède une valeur de RA de -1 avec une probabilité de 10/20. James lance donc 1D20 et obtient 8, ce qui est inférieur à 10. Le bonus d'armure du soldat Ickgolo, qui jusque-là était de 6, passe donc à  $6 - 1 = 5$ .

**Incendiaire (I) :** les armes causant ce type de dégât sont basées sur les propriétés inflammables d'un combustible utilisé comme munition, et peuvent donc non seulement brûler assez sévèrement des cibles organiques, mais aussi enflammer certains matériaux et substances pouvant se trouver par hasard sur le champ de bataille. Les dégâts de ce type sont toujours multipliés par deux contre les boucliers énergétiques et enflamment tout ce qui peut brûler et qui se trouve dans l'aire d'effet. De plus, toute attaque portée avec une arme causant des dégâts Incendiaires est considérée comme une *attaque au contact*, excepté contre les porteurs d'armure lourde. En revanche, les armes de cette catégorie ne peuvent pas endommager les véhicules et les cibles *Blindées*. Des dégâts incendiaires peuvent stopper une *hémorragie*.

**Perforant (P) :** de par la grande vitesse, le puissant pouvoir pénétrant des munitions utilisées ou l'intense énergie enveloppant l'arme, ce type de dégât traverse les armures avec une grande facilité. De ce fait, toute attaque portée avec une arme causant des dégâts Perforants est considérée comme une *attaque au contact*, excepté contre les porteurs d'armure lourde. Par contre, ces dégâts n'ont aucun effet spécial contre les boucliers énergétiques, ces derniers les encaissant intégralement tant qu'ils ont suffisamment de PB.

**Tranchant (T) :** à l'opposé des dégâts contondants, les dégâts tranchants ont pour but de tuer l'adversaire ou de sérieusement le handicaper, mais leur efficacité contre les cibles organiques les rend moins dangereux contre les cibles mieux protégées. Ces dégâts sont multipliés par 2 lorsqu'ils affectent directement les Points de Vie d'un personnage et provoquent une *hémorragie* s'ils font perdre au moins 10 PV. Par contre, ils sont strictement inutiles contre les cibles *Blindées* au même titre que les dégâts de type *Incendiaire*.

## ENCAISSER DES POINTS DE DÉGÂTS :

A chaque fois qu'un personnage reçoit des points de dégâts, une fois ces derniers éventuellement modifiés en fonction de leur type et de la nature de la cible, il existe deux solutions :

**Cible protégée par un bouclier énergétique corporel :** dans ce cas, les points de dégâts sont simplement absorbés par les Points de Bouclier de la cible. On retranche directement autant de points de bouclier que de points de dégâts reçus.

**Cible non-protégée par un bouclier énergétique corporel :** les points de dégâts infligés sont diminués de la valeur du bonus d'armure de la cible ainsi que la valeur de son bonus d'Endurance (mais pas le bonus de bouclier), puis on retranche autant de Points de Vie qu'il reste de points de dégâts. Tout comme pour la Classe d'Armure, le bonus d'armure n'est pas pris en compte pour la réduction des dégâts dans le cas d'une attaque *au contact*.

**Exemple 1 :** James est parvenu à toucher un unggoy avec un tir de son fusil MA5B qui fait 15 pts de dégâts par tir. Cependant l'unggoy en question porte une armure de Combat qui lui donne un bonus d'armure de 6 et son bonus d'Endurance est de 3. Il ne perd donc que  $15 - 6 - 3 = 6$  PV.

**Exemple 2 :** James tir sur un combattant lekgolo avec le même fusil MA5B. Cependant, le lekgolo est bien mieux protégé qu'un unggoy car il porte une armure de Chasseur lui conférant un bonus d'armure de 10 et son bonus d'Endurance est de 6. Le tir de James ne lui cause donc aucun dégât car  $15 - 10 - 6 = -1$ . Le lekgolo ne perd aucun point de vie.

**Exemple 3 :** Voyant l'inefficacité de son fusil contre l'armure du lekgolo, James effectue une manœuvre de contournement pour réussir à se retrouver derrière son adversaire et réussit à lui tirer dans la zone non protégée de son dos, ce qui est considéré comme une attaque *au contact*. Le bonus d'armure du lekgolo n'est donc pas pris en compte dans la réduction des dégâts, mais son bonus d'endurance s'applique toujours. Le lekgolo perd donc  $15 - 6 = 9$  PV



## I.4.6 Les corps à corps

Les affrontements dans Halo ne se limitent pas seulement aux tirs, mais aussi à des combats de proximité où la victoire se gagne à coup de poings et de lames, que ces dernières soient faites d'acier ou d'énergie pure. C'est pourquoi nous différencions les combats à distance des corps à corps. Pour faire simple, à partir du moment où deux personnages ennemis se trouvent à une distance suffisamment proche (deux à trois mètres, disons) et qu'ils sont chacun conscient de la présence de l'autre, ils sont considérés comme étant **engagés** au corps à corps.

Une attaque au corps à corps, qu'elle se fasse à mains nues ou avec une arme quelconque, se réalise au travers d'un test d'attaque qui est quasi similaire au test de tir avec comme seule différence que c'est le bonus de Force qui est utilisé au lieu du bonus de Dextérité. Ainsi, pour réussir une attaque au corps à corps il faut que :

**1D20 + bonus de Force + modificateurs > Classe d'Armure de l'adversaire**

### LES CORPS A CORPS DANS UN ROUND DE JEU

Un corps à corps est toujours considéré comme un combat à part lors d'un affrontement, mais cela n'empêche pas les personnages extérieurs à ce combat d'interférer en tirant dans la mêlée ou en rejoignant cette dernière.

En termes de règles, lorsque, dans un combat, des personnages impliqués sont engagés dans un corps à corps et d'autres non, l'ordre d'intervention des personnages dans le round de jeu est modifié pour donner la priorité à ceux qui sont engagés. En gros, on peut considérer que deux combats se déroulent simultanément suivant les résultats des tests d'initiatives de départ, et que l'on résout toujours d'abord les actions du combat au corps à corps. Cela sert non seulement à représenter le fait que les combattants d'un corps à corps agissent plus vite que les autres en raison de la plus grande proximité de leur adversaire, mais surtout à grandement simplifier le déroulement du round.

*Exemple : James et Kate sont en train d'affronter un sangheili et un unggoy. Au début du combat, ils ont effectué leur test d'initiative et cela a donné l'ordre d'intervention suivant : 1-James, 2-unggoy, 3-Kate, 4-sangheili. Mais au cours du combat, le guerrier sangheili parvient à engager le combat avec Kate. A partir de ce moment, l'ordre d'intervention devient donc 1-Kate, 2-sangheili, 3-James, 4-unggoy.*



Il peut également arriver qu'un affrontement débouche sur la création de plusieurs groupes de corps à corps séparés par une distance plus ou moins grande (exemple : James affronte l'unggoy dans l'armurerie et Kate se bat contre le sangheili dans l'infirmerie). Dans ce cas, chaque corps à corps est considéré séparément et c'est le MJ qui détermine lequel est résolu en premier.

### LES TOURS DE JOUEUR AU CORPS A CORPS

Les tours de joueurs au corps à corps sont sensiblement différents des tours de joueurs en combat normal, car les combattants ne peuvent plus se déplacer aussi librement et l'essentiel de leurs actions se résume à des attaques, des parades, des esquives et bien d'autres choses permettant de prendre le dessus sur leur adversaire. Pour faciliter les explications qui suivent, nous considérons à partir de maintenant que, dans un corps à corps, le personnage dont c'est le tour de jeu (d'après le résultat obtenu durant le test d'initiative) est **l'attaquant**. Si ce personnage frappe ou tente de frapper l'un des adversaires engagés avec lui, cet adversaire est automatiquement désigné ici comme le **défenseur**.

Maintenant, passons au déroulement normal d'un tour de joueur au corps à corps, qui se décompose en quatre phases :

1. **FENÊTRE DE FUITE** : au début de son round, l'attaquant peut tenter de se désengager du combat s'il n'est ni à terre ni saisi par l'un de ses adversaires, en profitant de la première opportunité qui se présente pour s'échapper. Pour cela, il doit effectuer un **test de Fuite**, qui correspond à un test d'Agilité opposé à l'Agilité de tous ses adversaires engagés qui ne sont pas à terre. S'il l'emporte, il quitte le combat et se déplace à vitesse rapide dans la direction opposée à celle de ses ennemis. Si le personnage ne tente pas de fuir ou s'il rate son test de fuite, il peut à la place effectuer une action diverse de son choix, puis le combat continue avec la phase 2.

2. **ACTION DE L'ATTAQUANT** : le personnage dont c'est le tour de jeu peut accomplir une action de corps à corps de son choix en fonction des possibilités qui s'offrent à lui et de son imagination. Cette action doit obligatoirement cibler l'un des adversaires engagés contre lui, le désignant alors comme le défenseur pour ce tour de joueur même si l'action échoue.

3. **CONTRE-ACTION DU DÉFENSEUR** : si le défenseur a survécu à l'action de l'attaquant, il a le droit de répliquer immédiatement même si ce n'est pas son tour de joueur, car il a été placé au centre du combat et ne compte pas se laisser faire. Il peut donc effectuer une action de corps à corps de son choix tout comme l'a fait l'attaquant durant la phase précédente, mais avec un malus automatique de -2. Un même défenseur ne peut cependant effectuer qu'un maximum de deux contre-réactions par round de jeu dans le cas de combats impliquant plus de deux personnages.

4. **FIN DU TOUR DE JOUEUR** : une fois toutes les phases précédentes passées, le tour de joueur de l'attaquant est terminé et on passe à celui du joueur suivant d'après l'ordre obtenu lors du test d'Initiative.

## I.5. REGLES DES ARMES

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

(Enseignement de la 7<sup>ème</sup> division de l'Alliance)

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

### I.5.1. Les différentes catégories d'armes

**Arme de corps à corps :** Ces armes sont faites pour augmenter vos capacités offensives au corps à corps. Lorsque vous êtes équipé d'au moins une de ces armes, vous multipliez par deux ou par trois tous les dégâts causés par des attaques au corps les utilisant. Sachez cependant que seules les armes les plus dangereuses, comme les épées énergétiques ou les marteaux anti-gravités, peuvent multiplier vos dégâts par trois.

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

**Arme standards :** Plus précis que les armes de poings, les arme standards possèdent généralement des canons longs leur permettant d'être efficaces sur une plus longue portée. Cependant, ces armes s'utilisent normalement à deux mains et vous subissez un malus automatique de -4 sur vos tests de tir pour les utiliser à bout portant lors d'un corps à corps.

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

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

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

**Fusils de précision :** Conçus spécialement pour éliminer leurs cibles à des distances impressionnantes, les fusils de précision possèdent une grande puissance mais ne sont absolument pas adaptés pour les combats rapprochés. Ces armes sont toutes équipées de lunettes grossissantes pour cibler les ennemis lointains, mais possèdent par contre une portée effective minimale en dessous de laquelle vous obtenez automatiquement un malus de -2 sur vos tests de tir. Les fusils de précision ne peuvent jamais être utilisés autrement qu'à deux mains.

### I.5.2. Les différents modes de tir

**Armes à tirs uniques :** Ces armes possèdent une cadence de tir si faible qu'elles ne permettent pas d'effectuer autre chose que des *tirs uniques*. Vous ne pouvez lâcher qu'un seul projectile à la fois.

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

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

**Armes Automatiques :** Dotées d'une très grande cadence de tir, ces armes projettent sur leurs cibles une véritable pluie de projectiles. Elles peuvent effectuer, pour une même action d'attaque, soit deux *salves*, soit une *rafale*, soit un *tir de suppression*, mais ne peuvent jamais effectuer de *tirs uniques*.

### I.5.3. La technologie d'armement

#### TECHNOLOGIE A MUNITIONS SOLIDES :

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

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

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

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

#### TECHNOLOGIE A ÉNERGIE :

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

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

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

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

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

### I.5.4. Utiliser des armes ennemies

Lorsque vous aurez affronté vos premiers adversaires, vous aurez l'occasion de récupérer leurs armes et leurs munitions. Parfois même cela représentera une obligation parce que vous n'avez plus de chargeurs pour votre propre artillerie. Mais cela représentera un problème lorsque les armes que vous récupérez sont issues d'une technologie autre que celle de votre faction. En effet, votre personnage n'a pas reçu d'entraînement au maniement de ces armes, et il lui faudra certainement du temps avant qu'il y soit habitué. C'est pourquoi lorsqu'un personnage utilise une arme ennemie sans posséder les Compétences adaptées (*Formation aux armes ennemies* + formation pour la catégorie d'arme concernée), il ne peut pas bénéficier de son bonus de Dextérité sur ses tests lorsqu'il tire avec cette arme. Ce n'est qu'en s'entraînant longuement avec ce type d'armement qu'un personnage peut espérer maîtriser le maniement d'une arme ennemie.

### I.5.5. Les grenades : lancer, coller, décoller

C'était l'une des actions les plus funs des jeux vidéo Halo et il aurait été dommage de ne pas l'inclure ici. C'est pourquoi lorsqu'un jet pour lancer une grenade à plasma ou une grenade à fragmentation jiralhanae est réussi avec une différence d'au moins 10, la grenade se colle sur la cible. Quel que soit la protection ou le nombre de PV que possède ce malchanceux, il est tué net par l'explosion, à l'exception des combattants lekgolos qui perdent automatiquement 30 PV et des personnages porteurs d'un bouclier énergétique corporel de modèle ultra encore actif, même partiellement, les dégâts étant entièrement encaissés par le bouclier.

Cependant, il est important de comprendre qu'être collé par ce genre de grenade signifie généralement une mort immédiate et violente. C'est pourquoi, afin de ne pas considérablement réduire l'espérance de vie des personnages de joueurs, nous avons instauré une règle spéciale qui vous permet de survivre au collage d'une grenade : la réaction de *décoller* (voir [chapitre I.8.8](#)). Pour info, cette action est inspirée de la vidéo-bonus *Un jour à la plage*, fournie avec le pack de cartes multijoueurs pour le jeu Halo 2, lorsqu'un ODST retire rapidement son casque sur lequel un sangheili avait lancé une grenade à plasma.



## I.6. LE DÉROULEMENT DES AVENTURES

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

(Sergent-major Hergest, agent de l'ONI)

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

### I.6.1. Le niveau de difficulté

Tout comme dans les jeux de la licence Halo, il existe quatre niveaux de difficulté pour jouer à *Halo : Héros et Hérétiques* : Facile, Normal, Héroïque et Légendaire. Ce paramètre doit être défini au début de chaque mission d'un commun accord entre les joueurs et le MJ, afin de permettre à ce dernier de savoir jusqu'à quel point il peut pousser vos limites et menacer la vie de vos personnages.

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



#### **Facile :**

« *Allez-y doucement, c'est notre première fois.* »

Vous souhaitez simplement passer un bon moment avec vos amis sans trop risquer la peau de vos personnages. Le MJ devra être assez gentil avec vous et fera en sorte que la situation reste toujours à votre avantage. A moins que vous soyez des débutants qui découvrent les règles de jeu, vos personnages devraient pouvoir accomplir une mission en niveau Facile sans qu'un seul d'entre eux soit mis hors de combat une seule fois. Néanmoins, il est important de savoir que ce niveau de difficulté ne permet pas de faire évoluer votre personnage.



#### **Normal :**

« *On va leur montrer ce qu'on sait faire.* »

Légèrement plus difficile que le mode Facile, le mode *Normal* est juste un peu plus strict. Les dangers que vous rencontrerez seront un peu plus menaçants, mais ils représenteront rarement de véritables difficultés. C'est un mode de jeu sympa qui ne demande pas trop de réflexion, parfait pour mieux s'imprégner des règles les plus complexes tout en ne prenant pas de risques démesurés.



#### **Héroïque :**

« *Nous sommes des héros, alors donnez-nous une mission de héros !* »

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



#### **Légendaire :**

« *Ce sera peut-être la dernière... mais ce sera peut-être la meilleure.* »

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

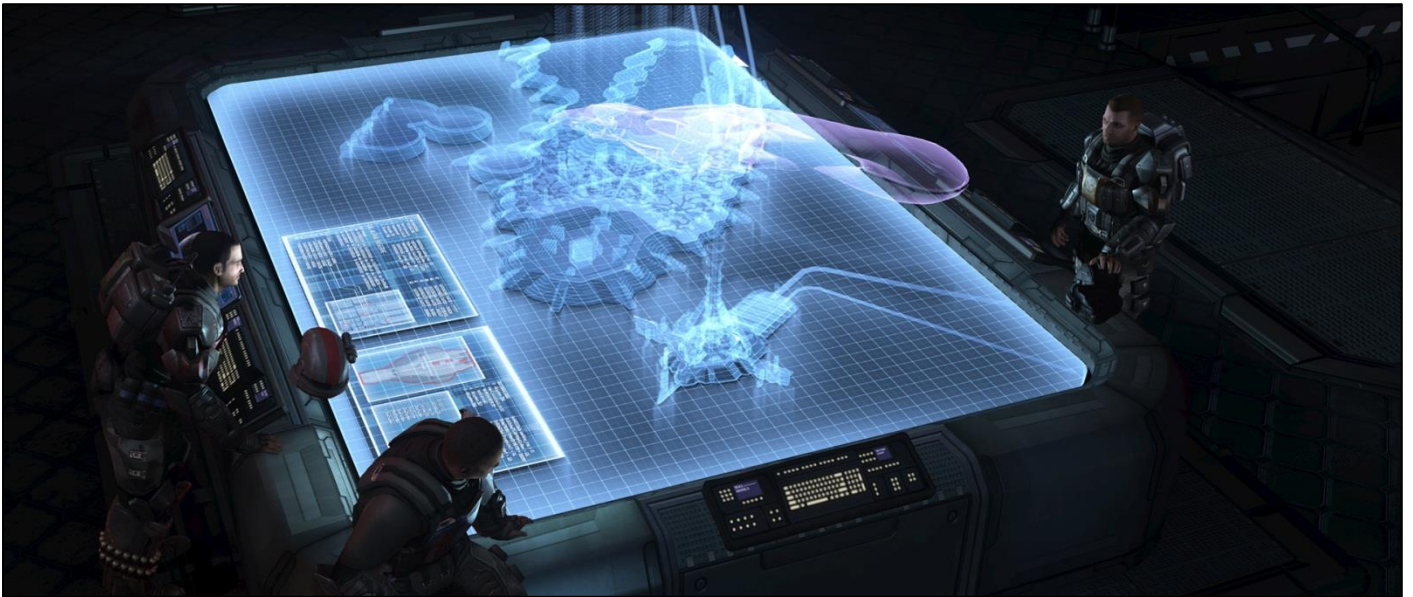
Selon le nombre de joueurs participant à l'aventure et la qualité de leurs héros, certains niveaux de difficulté seront plus adaptés que d'autres. Par exemple, si vous n'êtes que deux joueurs avec des personnages tout neufs, il serait mieux de commencer en niveau *Facile* ou *Normal*. Mais si vous êtes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

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

## I.6.2. Utilisation de cartes et cinématiques

Au fil de vos aventures, vous aurez parfois l'occasion de bénéficier de cartes détaillées de certaines zones données par le MJ. Néanmoins pour en bénéficier, l'un des personnages de votre groupe doit posséder un appareil d'affichage adapté (ordinateur personnel, holopad d'IA ou visière tactique, ...) ou alors vous devez disposer d'un autre moyen (carte sur papier ou affichée sur un écran mural, etc...). Mais selon que l'environnement n'est pas familier à vos personnages ou qu'il n'y ait eu aucune reconnaissance de la zone avant leur arrivée, vous n'aurez pas toujours accès à ces cartes. Dans ce cas, c'est seulement le MJ qui les utilisera pour vous décrire les lieux que vous traversez.

De plus, de façon à mieux vous guider à travers le fil narratif d'une mission, il peut arriver que vos personnages soient l'objet de ce que nous appelons une *cinématique* : c'est un passage de l'aventure où le MJ contrôle absolument tout, même vos personnages, afin que ces derniers ne s'éloignent pas trop de la trame principale et qu'ils arrivent plus rapidement à la suite de l'histoire. C'est un moyen pour le MJ de créer des scénarios plus complexes avec des objectifs bien précis ou tout simplement pour vous empêcher de faire n'importe quoi à des moments clé, comme par exemple durant le discours d'un supérieur. Durant ces moments, tout ce que vous avez le droit de faire est d'écouter votre meneur de jeu jusqu'à ce que la cinématique soit terminée.



## I.6.3. Les demandes de soutien

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

Ce soutien peut être de nature très diverse : largage de munitions ou de véhicule, médovac, reconnaissance satellite, frappe aérienne ou encore envoi de renforts. Mais ces soutiens ne sont pas toujours disponibles pour n'importe qui, n'importe quand et n'importe où. En terme de règles, pour effectuer une demande de soutien, vous devez avoir un contact radio avec une éventuelle source de soutien et effectuer un **test de Commandement**, qui consiste à faire un test de Charisme en y additionnant votre bonus de commandement qui dépend directement de votre grade militaire. Seulement, n'abusez pas trop pour éviter que le MJ se mette à vous refuser systématiquement toutes vos demandes.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**IMPORTANT :** les véhicules ou le matériel que vous pouvez recevoir suite à des demandes de soutien ne vous appartiennent pas et vous devrez les rendre au département logistique de votre faction à la fin de votre aventure, dans l'éventualité où ce matériel survit à vos périples. Dans le cas contraire, il est possible que la police militaire vienne vous rendre une petite visite pour savoir ce que vous avez fait du matos qui a disparu...

## I.6.4. Les astro-largages

Il arrivera un moment durant vos aventures où vous vous retrouverez forcé d'emprunter des nacelles de largages individuelles pour atteindre un objectif. La plupart des vaisseaux militaires de l'UNSC et de l'Alliance sont équipés de ce genre d'engins permettant à des troupes d'élite de frapper au cœur du territoire ennemi et d'accomplir des missions de très haute importance.

Cependant, ces nacelles ne sont pas des instruments d'une précision absolue et comportent des risques qui ne peuvent être ignorés :

### **Le point d'impact :**

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

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

### **Les risques :**

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

Lors du lancement d'un HEV (Human Entry Vehicule), après avoir déterminé le point d'impact de la nacelle, le MJ doit lancer 1D20. Si le résultat est supérieur à 3, il ne se passe rien. Dans le cas contraire, relancez 1D20 et consultez le tableau ci-après pour savoir quel défaut survient lors de l'astro-largage. Notez que les héros et personnages spéciaux subissent des effets moindres pour un même résultat afin de représenter le fait qu'ils sont plus chanceux que les individus dits « normaux ».

Résultat	Effet pour un PNJ	Effet pour un héros ou un PNJ spécial
<b>1-5</b>	Le système de refroidissement est défaillant et la température à l'intérieur de la nacelle devient si intense que l'occupant est pris de vertige. Il est considéré comme <i>épuisé</i> durant un certain temps.	Lors de l'atterrissage, les charges d'éjection de la porte ne s'enclenchent pas immédiatement, voire pas du tout. L'occupant de la nacelle est coincé à l'intérieur jusqu'à ce que les charges s'enclenchent ou que la porte soit découpée.
<b>6-10</b>	Le système de refroidissement ne fonctionne absolument pas. La température interne atteint des valeurs telles que l'occupant s'évanouit et que certains de ses équipements peuvent être endommagés selon la volonté du MJ.	Le système de refroidissement est défaillant et la température à l'intérieur de la nacelle devient si élevée que l'occupant est pris de vertige. Il est considéré comme <i>épuisé</i> durant un certain temps.
<b>11-15</b>	Les aérofreins se déploient trop tard et le choc est si violent que le personnage perd 10pts de vie et subit automatiquement un <i>Handicap léger</i> au hasard.	Le système de refroidissement ne fonctionne absolument pas. La température interne atteint des valeurs telles que l'occupant s'évanouit et que certains de ses équipements peuvent être endommagés selon la volonté du MJ.
<b>16-20</b>	Les aérofreins ne sortent jamais et la nacelle s'écrase à une vitesse telle que l'occupant meurt ou est très gravement blessé (inapte au combat).	Les aérofreins se déploient trop tard et le choc est si violent que le personnage perd 10pts de vie et subit automatiquement un <i>Handicap léger</i> au hasard.



## I.7. LES RÈGLES UNIVERSELLES

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

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

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

### I.7.1. Les règles spéciales universelles



bungie.net

Artist Shi Kai Wang for HALO [1998]

**Aire d'Effet :** Les munitions utilisées ou la façon dont ces munitions sont projetées sur l'ennemi fait que l'arme couvre une zone plus ou moins vaste en causant des dégâts assez aléatoires, et donnent de meilleures chances de toucher leur cible. L'utilisation d'arme possédant cette règle spéciale divise par 2 la valeur du bonus de couvert de votre cible, arrondi à l'entier supérieur.

**Armes Jumelées :** il s'agit de deux armes identiques qui sont liées mécaniquement, tirant de façon synchronisée pour améliorer leurs chances de toucher leur cible en l'inondant de projectiles. Un système d'armes jumelées compte comme une seule arme du type indiqué, mais les tests de tirs ratés peuvent être relancés une fois chacun pour représenter le grand nombre de tirs.

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

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

**Arme needler :** Ce type d'arme emploie comme munition des cristaux explosifs dont la nature exacte reste encore inconnue, même pour les peuples covenants. Ces cristaux sont considérés comme des munitions solides de par leur nature, mais leur fonctionnement est très différent des munitions solides standards, car ils n'explosent pas directement au contact de la cible mais avec un léger retard par rapport à l'impact. Cela permet cependant de combiner les explosions de plusieurs cristaux sur une même cible pour lui causer des dégâts nettement plus importants.

Pour représenter cela, nous considérons que ces munitions ne causent aucun dégât lorsque vous touchez une cible avec et qu'elles n'explosent qu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Cependant, lorsqu'elles explosent, ces cristaux déclenchent automatiquement l'explosion de tous les autres cristaux explosifs tirés entre-temps sur la même cible par vous ou par d'autres personnages. En terme de règles, dès qu'un tir avec une arme needler est raté sur une cible, tous les autres tirs effectués avec une arme needler sur la même cible jusqu'à la fin du prochain tour de jeu bénéficient d'un bonus de +2. Si un tir est réussi avec ce type d'arme, tous les autres tirs réussis avec une arme needler voient leurs dégâts augmentés de moitié arrondi à l'entier inférieur.

**Automatisé :** cette règle peut être appliquée à n'importe quel système mécanique ou informatique disposant d'un programme lui permettant de pouvoir agir de façon indépendante, mais qui peut être éventuellement modifié par un personnage possédant les compétences et des moyens adaptés. Il existe de nombreux systèmes automatisés différents qui ont des rôles très divers et qui possèdent donc des caractéristiques propres, principalement la Dextérité et la Perception, mais tous possèdent obligatoirement une caractéristique d'Agilité égale à 100 et ne peuvent jamais être pris par surprise. Cependant les mécanismes qu'ils commandent peuvent parfois demander un certain temps à se mettre en place (exemple : rotation d'une tourelle de mitrailleuse automatisée), et ce laps de temps peut donc être utilisé par un personnage pour prendre l'avantage sur la machine ou simplement pour réagir avant qu'il ne soit trop tard.

**Blindé :** Il s'agit d'engins ou de créatures lourdement protégés par d'épaisses plaques de blindage renforcés, capable de stopper la plupart des projectiles sans subir le moindre dégât apparent. Les dégâts *Perforants* n'effectuent pas d'attaque *au contact* contre les cibles portant cette règle spéciale, et les dégâts *Incendiaires* sont totalement annulés.

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

**Headshot :** les munitions employées par ces équipements possèdent une capacité de pénétration suffisante pour tuer un adversaire en un seul tir si la tête est touchée. Si un tir avec une telle arme vient à toucher la tête d'un personnage et à lui retirer au moins 5 PV, ce personnage est immédiatement tué ou mis hors de combat.

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

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

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

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

## I.7.2. Les modificateurs universels

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

**A terre :** Le fait d'être à *terre* limite grandement les capacités d'action et permet de se faire attaquer bien plus facilement, mais cela a l'avantage d'être moins facile à toucher avec des armes à distance. Un personnage à *terre* subi un malus de -4 en Force sur ses tests d'attaque tant qu'il n'est pas à nouveau debout, et tout ennemi souhaitant l'attaquer au corps à corps dispose d'un bonus de +4 sur son test d'attaque. Par contre, tout tir prenant pour cible un personnage à *terre* subi un malus de -4 sur son test de tir.

**Attaque de la main non directrice :** Un personnage est soit droitier, soit gaucher, soit ambidextre. Les deux premières catégories possèdent donc une main directrice avec laquelle ils sont habitués à effectuer leurs attaques, leur autre main étant totalement inadaptée. Les tests d'Agilité, de Force et de Dextérité effectués lorsque vous utilisez n'importe quelle arme ou objet avec votre main non directrice se font automatiquement avec un malus de -4.

**A bout portant :** Lorsque vous tirez sur un ennemi et que vous avez votre canon à moins d'un mètre de lui, il est particulièrement difficile de le rater. Vous bénéficiez alors d'un bonus de +6 sur votre test de tir si vous n'êtes pas engagés au corps à corps avec votre cible et que celle-ci se trouve à trois mètres de distance ou moins. Si vous êtes engagé au corps à corps, vous n'avez aucun bonus si vous utilisez une arme de poing, toutes les autres armes vous donnant un malus de -7.

**Cible en déplacement :** Une cible qui se déplace est beaucoup plus difficile à toucher qu'une cible immobile. De ce fait, si vous cherchez à tirer sur une cible se déplaçant à vitesse moyenne, vous subissez un malus de -2 en Dextérité. Ce malus ne s'applique pas si la cible se déplace dans l'axe du tireur.

**Cible en déplacement rapide :** Plus une cible se déplace rapidement, plus elle est difficile à toucher. Donc si vous cherchez à tirer sur une cible se déplaçant à vitesse rapide, vous subissez un malus de -4 sur vos tests de tir. Ce malus ne s'applique pas si la cible se déplace dans l'axe du tireur.

### **Cible en manœuvres d'évitement :**

Lorsqu'une cible effectue des déplacements rapides et totalement aléatoires, il est presque impossible de savoir où tirer pour avoir une chance de les atteindre. Les salves, jets et tirs uniques effectués contre des cibles en manœuvres d'évitement subissent un malus de -6 sur vos tests de tir. Les rafales n'ont qu'un malus de -4 du fait de leur haute cadence de tir.

**Conditions inhabituelles :** Certaines situations ne sont pas propices à des affrontements. Il peut s'agir d'une tempête de sable, une pluie violent ou le fait d'être enfoncé dans la boue jusqu'aux genoux. Les tests de Force, de Dextérité et d'Agilité effectués dans des conditions inhabituelles subissent un malus de -1 à -4 selon les conditions.

**Courte portée :** Chaque arme possède un domaine de portée effective à l'intérieur duquel elle garde toute sa précision et son efficacité. Les cibles se trouvant à moins de la moitié de la portée de votre arme sont considérées comme étant à *courte portée*, et vous bénéficiez alors d'un bonus de +2 sur les tests de tir. Cette règle ne fonctionne pas pour les fusils de précision.

**Désarmé :** Au corps à corps, il est beaucoup plus difficile d'attaquer quelqu'un qui possède une arme sans en avoir une soi-même dans les mains. Dans cette situation, vous subissez un malus de -2 en Force pour toutes vos attaques.

**En aveugle :** Si vous ne voyez pas votre adversaire mais que vous savez à peu près dans quelle direction il se trouve, vous pouvez tenter de lui tirer dessus mais il vous faudrait beaucoup de chance pour réussir à le toucher. Vous subissez alors un malus de -6 sur vos tests de tir.

**Fatigué :** Un personnage fatigué est forcément moins efficace qu'un personnage en pleine forme. Du coup, si vous êtes considéré comme *Affaibli*, tous vos tests sans exception subissent un malus automatique de -2. Si vous êtes *Épuisé*, le malus passe à -4.

**Longue portée :** Si votre cible se trouve en dehors du domaine de portée effectif de votre arme, vos tirs seront nettement moins précis. A chaque fois que vous tirez sur une cible se trouvant à une distance supérieure à la portée de votre arme, vous subissez un malus automatique de -2 sur vos tests de tir.

**Obscurité :** Combattre dans des conditions de faible éclairage est forcément plus dur que de combattre en plein jour. Donc dans l'obscurité, vous subissez un malus de -2 sur vos tests de Force, de Dextérité et de Perception.

**Portée extrême :** Il y a une nette différence entre tirer sur une cible qui se trouve légèrement en dehors de la portée effective de votre arme et tirer sur un autre se trouvant nettement hors de cette portée. Donc à chaque fois que vous tirez sur une cible se trouvant à une distance faisant au moins le double de la portée de votre arme, vous subissez un malus automatique de -6 sur vos tests de tir.

**Position surélevée :** Dès que vous attaquez depuis une hauteur, vous possédez un avantage significatif pour tirer ou attaquer vos adversaires. Vos tests de tir ou d'attaque bénéficient d'un bonus de +1 contre toute cible située en contrebas.

**Surnombre :** Avoir l'avantage du nombre au corps à corps permet d'avoir beaucoup plus d'ouvertures que dans un simple duel. C'est pourquoi lorsque vous vous battez à 2 contre 1, vous obtenez un bonus de +2 sur vos tests d'attaque. A partir de 3 contre 1, ce bonus passe à +4 et ne peut plus augmenter quel que soit le rapport de surnombre.

### I.7.3. Les intelligences artificielles

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

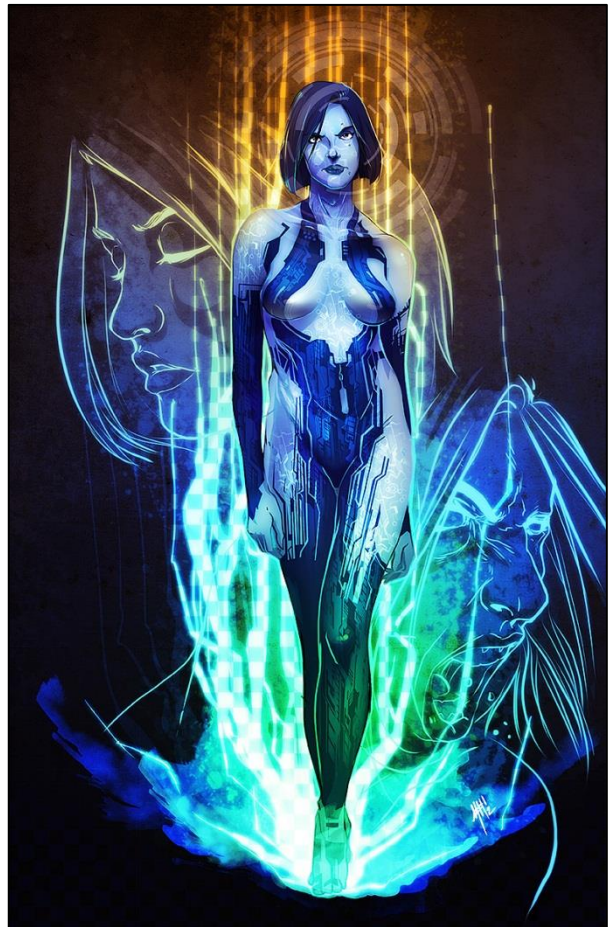
En termes de règle, l'aide d'une IA sera représentée par un bonus en Intelligence dans toutes les tâches informatiques ou scientifiques que vous accomplirez. De plus, la possession d'une IA permet l'analyse et la réparation des objets forerunners. Notez également que l'assistance d'une IA peut également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

Le procédé pour créer une IA est si complexe et nécessite un équipement de si haut niveau qu'il est théoriquement impossible que les personnages de héros aient l'occasion de pouvoir en créer une. Le moyen le plus commun pour obtenir une IA est d'en acheter une déjà conçue, et bien que ce ne soit pas ce qu'il y a de moins cher sur le marché, l'atout qu'elle procure mérite largement ce prix. Dans certaines situations, une IA peut en générer une autre en créant un sous-programme temporaire qui pourra gérer indépendamment un système (comme l'a fait Cortana dans le livre *Operation First Strike*, par exemple). Cependant, ces sous-programmes sont nettement moins efficaces et donnent un bonus d'Intelligence égal à celui de l'IA diminué de -1.

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

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

IA Humaine	Prix (crédits)	IA Covenante	Prix (anneaux)	Bonus d'Intelligence
A+	Non applicable	NA	NA	+10
A	10.000 crédits	NA	NA	+7
B	7.000 crédits	Alpha	900 anneaux	+5
C	5.000 crédits	Bêta	700 anneaux	+4
D	3.000 crédits	Gamma	500 anneaux	+3
Sous-programme	1.000 crédits	Sous-programme	Non applicable	Bonus initial -2



### I.7.4. Les décors destructibles

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

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

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

Élément	Points d'armure	Blindé
Mobilier	Entre 20 et 100 suivant la taille et le matériau	Oui si en métal lourd
Petit arbre	50	—
Grand arbre	100 à 300 suivant le type	<b>Oui</b>
Porte en bois	50	—
Porte en métal	100	<b>Oui</b>
Porte blindée	Entre 200 et 500 selon l'épaisseur	<b>Oui</b>
Caisse en bois	100	—
Caisse en métal	150	<b>Oui</b>
Mur en béton	Entre 100 et 200 selon l'épaisseur	<b>Oui</b>
Vitre blindée	Entre 50 et 100 selon l'épaisseur	<b>Oui</b>
Vitre forerunner	Entre 100 et 200 selon l'épaisseur	<b>Oui</b>
Mur forerunner	Entre 500 et 1000 selon l'épaisseur	<b>Oui</b>

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





### I.7.5. Les bases de la réparation

La guerre est essentiellement une affaire de destruction, et vos personnages ne seront pas épargnés. L'état de leurs armes, de leurs armures ou de leurs équipements va inévitablement diminuer sous les effets de la bataille de façon plus ou moins involontaire. Il est donc absolument nécessaire que vous sachiez comment réparer ces objets afin qu'ils continuent à fonctionner même après avoir subi les pires dommages possibles.

Pour commencer, afin de représenter le niveau de connaissance pratique exigé pour remettre en état un objet quel qu'il soit, toute tentative de réparation nécessite un test de compétence en **Réparation**. La réussite ou l'échec de ce test peut ensuite être interprété de différentes manières par le MJ selon la nature de l'objet à réparer. Certains objets particuliers comme les armures et les véhicules possèdent des règles bien précises, mais dans la plupart des cas, l'interprétation du résultat d'un test de réparation sera à l'entière appréciation du MJ. Mais la compétence Réparation est assez spéciale dans le sens où elle peut être soit une compétence de base soit une compétence avancée selon la nature de l'objet concerné (voir [chapitre I.2.6](#)).

On peut distinguer plusieurs catégories d'objets ayant chacune ses particularités.

**Objets simples :** lorsque le mécanisme est réellement basique, facile à comprendre même pour quelqu'un n'ayant jamais vu ce type d'objet auparavant, la réparation est également facile. Dans la plupart des situations, le MJ peut considérer qu'il n'est pas nécessaire d'effectuer un test de réparation pour remettre en état un objet de cette catégorie (tout le monde sait remplacer une ampoule, par exemple). Par contre, certaines circonstances particulières peuvent rendre la réparation de ce type d'objet plus difficile et donc vous obliger à effectuer un test de Réparation (par exemple si vous êtes en plein combat), cette compétence étant alors considérée comme une compétence de base. Pour tout objet n'étant pas un objet simple, la compétence de Réparation devient une compétence avancée.

**Objets complexes :** il existe de nombreux niveaux de complexités possibles pour un objet. Cela peut aller du simple circuit imprimé à la nanotechnologie médicale, en passant par les impressionnants systèmes antigravitationnels. Tous les objets de cette catégorie nécessitent un test de Réparation pour être remis en état, et le MJ doit évaluer le niveau de complexité afin de déterminer un degré de difficulté adapté pour le représenter et qui, dans les meilleures conditions, sera au minimum de 15.

**Objets ennemis :** la différence de technologie entre les humains et les races de l'Alliance est suffisamment grande pour constituer un problème lorsqu'il s'agit de réparer un objet qui n'appartient pas à votre civilisation. De ce fait, lorsque vous réparez un objet ennemi, le degré de difficulté sera au minimum de 20. Notez qu'un objet peut parfaitement être à la fois *complexe* et *ennemi*, faisant encore grimper le degré de difficulté.

**Objets forerunners :** la technologie de cette race disparue dépasse tout ce qui a jamais été connu par l'humanité ou par l'Alliance, et sa compréhension reste extrêmement difficile, quasi hermétique, pour toutes les analyses des meilleurs scientifiques et techniciens. La plupart des technologies forerunners sont tellement évoluées qu'il est complètement impossible de les réparer. Toutefois, certains de ces objets parmi les plus communs ou les plus proches d'une technologie connue peuvent être réparables selon l'appréciation du MJ, mais toujours avec un degré de difficulté d'au moins 25.

D'autres paramètres peuvent influencer la difficulté d'une réparation, encore une fois selon l'appréciation du MJ. Le plus important est la possession d'**outils de réparation**, un lot d'équipement spécialement conçu pour ce genre de tâche et qui est considéré comme un seul et même objet pour ce qui concerne votre inventaire. Certains objets ne pourront jamais être réparés si vous ne disposez pas de ces outils, tandis que d'autres seront réparables directement à la main sans équipement spécialisé.

### I.7.6. L'alignement et les points de rébellion

L'univers de Halo n'est pas seulement un univers de guerre et de combat, mais c'est aussi un univers de mensonges, de secrets et de doutes. Certains covenants viennent à comprendre que les intentions des prophètes ne sont pas aussi sincères qu'elles le semblent et choisissent alors de se retourner contre l'autorité du Grand Conseil, devenant ainsi des hérétiques. De leur côté, de plus en plus d'humains sympathisent avec les séparatistes en raison de l'autoritarisme toujours grandissant de l'UNSC, allant jusqu'à rejoindre ces dissidents pour combattre à leurs côtés et devenir des rebelles.

Ce jeu de rôle n'aurait pas été complet sans inclure cet aspect inquiétant de l'univers de Halo. C'est pourquoi nous avons établi un système d'**alignement** des personnages qui sert à connaître leur mode de pensée par rapport à la légitimité de l'UNSC ou de la religion des prophètes covenants. Ce système est basé sur un capital de **Points de rébellion**. La quantité de points de rébellion accumulés par un personnage indique directement son alignement :

Alignements des humains	Points de rébellion	Alignements des covenants
Héros	0-9	Fanatique
Loyal	10-29	Loyal
Neutre	30-69	Neutre
Douteux	70-89	Douteux
Rebelle	90+	Hérétique

Le nombre de points de rébellion que possède votre personnage au moment de sa création dépendra directement de la faction que vous aurez choisi de rejoindre : par exemple un membre de l'UNSC démarrera avec seulement 20 points de rébellion tandis qu'un membre de l'URF en aura directement 80. Au fil de vos aventures, vous gagnerez ou perdrez des points de rébellions en fonction de vos actions et de l'attitude de votre personnage. Si vous vous montrez zélé à défendre la cause de votre faction, vous perdrez des points, par contre si vous vous montrez hostile aux autorités et agissez contre le règlement, vous en gagnerez. Le nombre de points que vous gagnerez ou perdrez dépend entièrement de la nature de vos actes.

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

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

	Héros/ Fanatique	Loyal	Neutre	Douteux	Rebelle/ Hérétique
Héros/ Fanatique	+4	+2	0	-2	-4
Loyal	+2	+1	0	-1	-2
Neutre	0	0	0	0	0
Douteux	-2	-1	0	+1	+2
Rebelle/ Hérétique	-4	-2	0	+2	+4

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



## I.8. LES ACTIONS DE JEU

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

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

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

### I.8.1. Gérer vos mains

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

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

### I.8.2. Les actions de mouvement

Tout d'abord, vous devez savoir comment déplacer votre personnage. Il y a de nombreuses façons de se mouvoir et, sur un champ de bataille, vous aurez probablement besoin de toutes les considérer pour espérer survivre. A chaque fois que vous vous déplacez, vous devez définir la distance parcourue ou l'endroit approximatif où vous vous arrêtez. Cependant, en situation de combat, vous devez prendre en compte le temps de déplacement qui vous est autorisé. Il existe trois vitesses qui possèdent chacune leur limite de distance pouvant être parcourue en un seul tour de joueur.

Ces distances sont définies en mètres et dépendent également de la valeur d'Agilité du personnage qui se déplace :

**Vitesse lente** : valeur du bonus d'Agilité du personnage

**Vitesse moyenne** : valeur du bonus d'Agilité du personnage multiplié par deux.

**Vitesse rapide** : valeur du bonus d'Agilité du personnage multiplié par trois.

*Exemple* : James possède une valeur d'Agilité de 37, ce qui fait que sa distance maximale de déplacement en vitesse lente est de 3 mètres par tour de jeu. En vitesse moyenne, cette distance est de  $3 \times 2 = 6$  mètres, et en vitesse rapide elle est de  $3 \times 3 = 9$  mètres.

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

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

**Déplacement tactique** : c'est la vitesse de mouvement standard durant un combat, qui permet de se rapprocher d'une cible tout en délivrant des tirs moyennement précis sans faire une cible trop facile. Vous vous déplacez à vitesse moyenne, mais subissez un malus de -1 sur les tests de tir effectués durant le mouvement.

**Déplacement furtif** : Dans de nombreuses situations, il est essentiel de rester discret pour ne pas se faire repérer par l'ennemi afin de l'éviter ou de l'attaquer par surprise. Ce mouvement s'effectue à vitesse lente et nécessite la réussite d'un test

d'Agilité pour représenter votre capacité à ne pas faire de bruit ou à rester hors de vue. En cas d'échec, l'ennemi le plus proche peut immédiatement effectuer un test de Perception pour vous repérer et bénéficie pour ce test d'un bonus égal à la différence entre votre résultat et le degré de réussite que vous deviez atteindre pour votre test. Par exemple, si vous ratez votre test d'Agilité de 4 points pour votre déplacement furtif, l'ennemi le plus proche bénéficiera d'un bonus de +4 pour son test de Perception.

**Courir ou fuir :** Parfois, il faut savoir privilégier la vitesse à la puissance de feu afin de s'approcher ou de s'éloigner le plus rapidement possible. Ce type de mouvement est fait pour ce genre de situation. Le personnage se déplace à vitesse rapide, mais subit un malus de -4 sur tous vos tests de tirs effectués durant le mouvement. Vous gagnez 1pts de fatigue à chaque déplacement rapide effectué.

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

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

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

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

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

**Nager :** le terrain n'est pas toujours fait de sol dur, et il vous faudra parfois faire trempette. Nager est considéré comme un déplacement lent au niveau des règles, et vous pouvez décider de plonger pour échapper à la vue de vos ennemis. Toutefois, vous ne pouvez rester sous l'eau sans respirer plus de quatre rounds, après quoi vous étouffez. De plus, si un personnage porte sur lui plus de la moitié de la charge maximale qu'il peut porter ([voir chapitre I.9.1](#)), il ne parvient pas nager et coule comme une pierre.

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

### I.8.3. Les actions d'attaque à distance

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

**Tir unique :** Certaines armes ont une cadence de tir si faible qu'elle ne permet de tirer qu'une munition à la fois. Ce mode de tir est standard et ne possède donc aucune règle spéciale. Chaque tir unique utilise une seule munition pour les armes à munitions solides. Pour les armes à énergie, la charge diminue de 1 et la résistance n'est pas modifiée ([voir chapitre I.5.3](#)).

**Salve :** Toutes les armes automatiques ou semi-automatiques permettent de délivrer des salves courtes et précises sur leurs cibles. Chaque salve est considérée comme un seul tir qui ne peut provoquer qu'une seule blessure, mais vous bénéficiez d'un bonus de +1 sur votre test de tir. Chaque salve utilise 5 munitions pour les armes à munitions solides. Pour les armes à énergie, la charge diminue de 2 et la résistance diminue de 1.

**Rafale :** Les armes automatiques possèdent une cadence de tir assez élevée pour propulser une grande quantité de projectiles en très peu de temps, ce qui permet de toucher sa cible plusieurs fois simultanément. Afin de représenter cela, chaque rafale est considérée en termes de règles comme deux tirs et vous devez donc effectuer deux tests de tir séparés en y appliquant les mêmes modificateurs. Chaque rafale utilise 10 munitions solides. Pour les armes à énergie, la charge diminue de 3 et la résistance diminue de 2. Certaines armes à haute cadence de tir peuvent causer trois tirs par rafale au lieu de deux.

**Tir de suppression :** seules les armes automatiques peuvent délivrer ce genre de tir qui consiste à noyer une zone précise sous les balles, non pas pour toucher l'ennemi mais surtout pour le dissuader d'avancer. Ce tir est considéré en termes de règles comme trois tirs uniques mais avec un malus de -6 sur vos trois tests de tir. Toutefois, que vous ayez touché votre cible ou pas, celle-ci et les éventuels autres personnages se trouvant à proximité doivent effectuer un test de Volonté. Les personnages échouant à ce test doivent se mettre à couvert immédiatement ou se jeter à terre pour présenter une plus petite cible. Chaque tir de suppression utilise 30 munitions solides. Pour les armes à énergie, la charge diminue de 4 et la résistance diminue de 3.

**Lancer un objet :** Certains objets sont spécialement désignés pour être jetés vers leurs cibles d'une manière ou d'une autre. Cependant, vu que ces projectiles se déplacent beaucoup moins vite que les balles, les décharges de plasma et les roquettes, il est beaucoup plus facile de les éviter. De ce fait, les ennemis sur lesquels vous lancez un objet bénéficient automatiquement d'un bonus de +1 sur leurs tests pour effectuer tout type de réaction qu'ils voudraient tenter. Excepté en de rares occasions provoquées ou autorisées par le MJ, vous ne pouvez lancer qu'un seul objet par action.

**Tir ciblé :** Parfois, vous aurez besoin de cibler une partie précise de votre cible. Cela peut être les jambes d'un fuyard que vous cherchez à stopper sans le tuer, ou alors la tête d'un adversaire particulièrement dangereux pour lui causer des dégâts plus importants, ou encore les pneus d'un véhicule. Vous effectuez alors un *Tir Ciblé*. Dans tous les cas, ce type de tir est plus difficile à réussir car vous cherchez à atteindre une cible beaucoup plus réduite. De ce fait, vous subissez un malus en D de -2 pour cibler le torse, -3 pour cibler un membre (bras ou jambe), et -4 pour cibler la tête. Un *Tir Ciblé* peut être un tir unique, une salve ou une rafale, voire même un lancer d'objet, mais assurément pas un tir de suppression. Un *Tir Ciblé* n'est possible avec une arme possède la règle *Aire d'Effet* qu'en étant à *bout portant*. Cibler une zone non protégée de la cible permet d'accomplir une attaque *au contact*.

#### I.8.4. Tirer dans un corps à corps

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

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

**Cibler un combattant :** là, c'est plus compliqué car vous cherchez à toucher un personnage précis parmi ceux engagés dans le corps à corps. A cause des mouvements de la cible et de la confusion, vous subissez un malus de -2 sur votre test de tir. Si vous échouez, le tir touche un autre personnage impliqué dans le corps à corps, qui sera déterminé par le MJ soit de façon aléatoire en lançant les dés, soit en décidant directement par lui-même. Vous ne pouvez pas cibler un combattant avec une rafale ou un tir de suppression.

#### I.8.5. Les actions d'attaque au corps à corps

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

**Assassinat :** Si par chance votre personnage se trouve tout près d'un ennemi qui ne l'a pas repéré, il peut tenter une action d'assassinat contre ce même ennemi. Pour cela, vous devez effectuer un test d'attaque et disposer d'un moyen efficace pour tuer votre adversaire sur le coup (couteau de combat, épée énergétique, corde à piano, etc.). Si vous souhaitez également qu'un assassinat soit sans bruit et n'attire pas l'attention des autres ennemis éventuellement à proximité, vous devez également réussir un test d'Agilité. Les règles de détection selon la réussite ou l'échec de ce test sont similaires à celles pour un déplacement furtif (voir [chapitre I.8.2](#)).

**Attaque rapide :** Vous attaquez rapidement pour tenter de surprendre l'adversaire, mais pour cela vous ne pouvez pas utiliser toute votre force. Vous disposez d'un bonus de +2 sur votre test d'attaque en raison de votre vitesse, mais vous causerez assez peu de dégâts en cas de réussite (valeur de votre bonus de Force multiplié par 2).

**Attaque standard :** C'est une attaque normale utilisant votre force moyenne avec une vitesse acceptable pour causer des dommages standards (valeur de votre bonus de Force multiplié par 3). Aucun modificateur ne s'applique.

**Attaque lourde :** Vous rassemblez toute votre force dans une seule attaque afin de causer de gros dégâts, sacrifiant la rapidité pour causer plus de dégâts (valeur de votre bonus de Force multiplié par 4). Etant donné que votre adversaire a un peu plus de temps pour voir venir votre coup, vous subissez un malus de -2 sur votre test d'attaque. Vous gagnez 1pt de fatigue pour chaque attaque lourde, qu'elle soit réussie ou ratée.

**Attaque à outrance :** Cette attaque est possible uniquement si l'adversaire est au sol. Elle est considérée comme deux attaques standards, ce qui signifie que vous effectuez deux tests de Force séparés. Si vous réussissez l'un de vos deux jets avec plus de 6 points d'écart, vous obtenez une attaque standard supplémentaire automatiquement réussie. Vous gagnez 1pt de fatigue pour chaque attaque à outrance.

**Contre-attaque :** Ce type d'attaque ne peut être effectué qu'après avoir paré ou esquivé une attaque au corps à corps avec succès quand vous êtes le défenseur dans un tour de corps à corps (voir [chapitre 1.4.2](#)). Une contre-attaque vous donne la vitesse d'une attaque éclair tout en conservant la force d'une attaque standard, cependant pour la réussir vous devez auparavant effectuer un test d'attaque avec un malus de -4 pour représenter le fait que vous agissez vite sans vraiment prendre le temps de viser un point précis de votre adversaire.

**Coup Ciblé :** De la même manière que vous pouvez cibler une zone précise d'un ennemi au tir, vous pouvez cibler un point particulier d'un adversaire que vous affrontez au corps à corps en effectuant un *Coup Ciblé*. Dans ce cas, Vous avez un malus de -2 sur votre test d'attaque pour cibler le torse, -3 pour cibler un membre (bras ou jambe) et -4 pour cibler la tête. Un *Coup ciblé* peut être une attaque standard, une attaque éclair, une attaque lourde ou une contre-attaque. Cibler une zone non protégée de l'adversaire permet d'accomplir une attaque *au contact*.

**Feinte :** Vous faites croire à l'adversaire que vous allez frapper à un endroit, mais ce n'est que pour créer une ouverture ailleurs et le frapper juste après. Cette action nécessite un test d'Agilité pour savoir si votre feinte est convaincante et ne cause aucun dégât immédiat, mais en cas de réussite votre adversaire perd la possibilité d'agir en tant que défenseur et vous pouvez effectuer immédiatement une action gratuite contre la même cible en profitant de sa surprise. Par contre, votre adversaire pourra tout de même accomplir une réaction lors de votre action gratuite s'il le souhaite.

**Lutte :** Cette action sert à vous défaire d'une action de Saisie ou de Plaquage (voir plus loin) par tous les moyens possibles lorsque vous ne pouvez pas utiliser d'arme. Elle peut être entreprise au travers d'un test soit de Force opposé à la Force de votre adversaire, soit un test d'Agilité opposé à la Force de votre adversaire. Pour chaque tentative de lutte échouée, vous gagnez 2 points de fatigue auxquels vous ajoutez le nombre de rounds écoulés depuis que vous avez été saisi ou plaqué (par exemple si vous êtes plaqué depuis trois tours et que vous échouez votre test de lutte, vous gagnez 2 + 3 = 5 points de fatigue d'un coup).

**Plaquage :** Un plaquage consiste à utiliser son poids et un peu d'élan pour entraîner l'adversaire au sol tout en se retrouvant soi-même à terre, mais dans une position dominante par rapport à l'ennemi ciblé. Pour réussir un Plaquage, vous devez réussir au choix un test de Force qui est opposé à un test de Force ou d'Agilité au choix de votre adversaire. Si vous l'emportez, vous plaquez votre adversaire au sol et vous êtes considéré comme l'ayant Saisi au torse, ce qui limite ses possibilités d'action pour le prochain tour. Cependant il est nettement plus facile de plaquer un humain au sol lorsqu'on est un sangheili que lorsqu'on est un unggoy. Du coup, le MJ peut vous attribuer un malus sur votre test en fonction de l'individu que vous tentez de plaquer.

**Projection :** La projection n'est pas une action à proprement parler mais plutôt une possible conséquence d'action : si vous causez au moins 10pts de dégâts à un adversaire lors d'une attaque à mains nues ou avec une arme provoquant des dégâts *Contondants*, celui-ci peut être projeté par la force de l'attaque. Pour cela, vous devez effectuer un test de Force qui est opposé à un test de Force ou d'Agilité au choix de votre adversaire. Si vous l'emportez, vous pouvez choisir entre jeter votre adversaire au sol ou l'obliger à reculer d'autant de mètres que vous avez obtenus de degrés de réussite. Si un personnage projeté en arrière est arrêté par un obstacle solide, par exemple un mur ou un gros arbre, chaque mètre non parcouru à cause de cet obstacle inflige 2pts de dégâts *Contondants* au personnage.

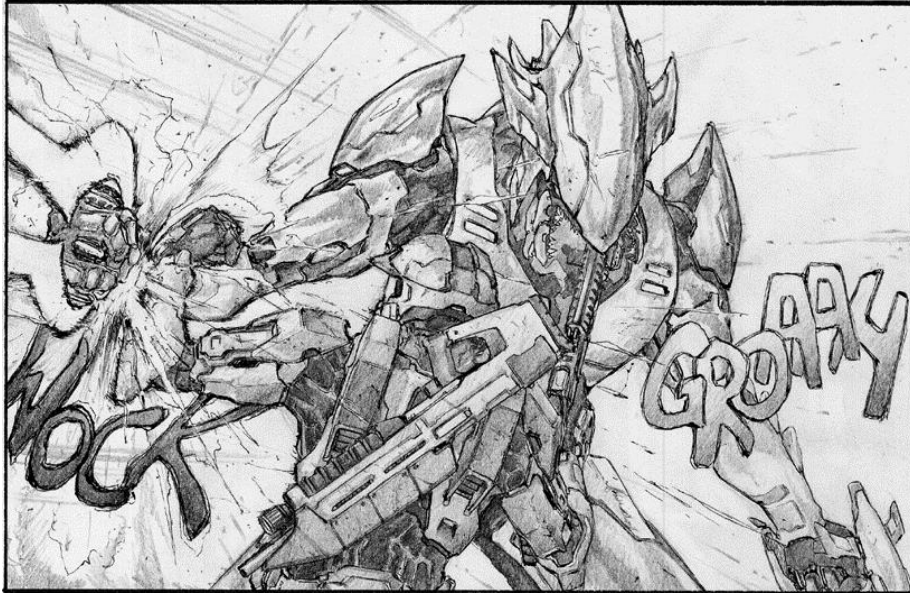
**Renversement :** Le renversement est une attaque spéciale n'infligeant pas de dégâts et dont le seul but est de mettre l'adversaire à terre sans toutefois se retrouver soi-même au sol, ce qui est beaucoup plus difficile que dans le cas d'un plaquage. Pour pouvoir effectuer un renversement, il vous faut d'abord avoir Saisi l'adversaire (voir plus loin), et ensuite effectuer le même type de test opposé que dans le cas d'un plaquage ou d'une projection : Force de votre côté, et Force ou Agilité pour votre cible. Si vous l'emportez, votre adversaire se retrouve au sol juste devant vous. Si c'est votre adversaire qui l'emporte avec une différence de moins de 5 entre vos résultats, vous êtes toujours considéré comme l'ayant Saisi. S'il l'emporte avec une différence entre 5 et 10, il se libère de votre emprise et peut ensuite agir normalement. Enfin, s'il l'emporte avec une différence supérieure à 10, il peut choisir entre simplement se libérer de votre emprise ou vous forcer à tomber au sol avec lui.

**Saisir :** le personnage saisit son adversaire par un endroit particulier. Cela lui permet d'effectuer une action spéciale qui dépend de l'endroit saisi (faire lâcher une arme, retirer un masque à gaz ou arracher les câbles d'un ordinateur intégré...). Il s'agit d'une action nécessitant beaucoup d'imagination, mais elle est également délicate à réaliser. En effet, votre adversaire va tenter de se libérer de votre emprise ou résister énergiquement, ce qui rend les choses plus dures et transforme généralement cette action en épreuve de force. Pour représenter cela, une fois que vous avez réussi à *Saisir* votre adversaire en réussissant un test d'Agilité, vous devez effectuer des tests de Force opposés, ce qui signifie que vous et votre adversaire effectuez chacun un test de Force.



Si vous l'emportez, vous réussissez à accomplir votre action spéciale. Si l'adversaire l'emporte, son personnage parvient à se dégager. Certaines actions de saisie peuvent vous faire gagner un nombre de points de fatigue décidé par le MJ.

**Tir à bout portant :** Le personnage utilise l'arme dont il est équipé pour tirer sur son adversaire. Cela peut être un tir unique, une salve ou une rafale. Cependant, conformément au [chapitre I.7.2](#), il subit un malus automatique de -7 sur son test de tir s'il utilise autre chose qu'une arme de poing pour effectuer ce tir. Les tirs à bout portant sont impossibles à effectuer avec des armes lourdes ou des armes fixes.



## DÉGATS EN FONCTION DE VOTRE FORCE :

Au corps à corps, ce n'est plus le profil de l'arme utilisée qui détermine le nombre de points de dégâts infligés par une attaque, mais la caractéristique de Force de celui qui porte le coup :

**Attaque rapide :** valeur du bonus de Force du personnage multipliée par deux.

**Attaque standard :** valeur du bonus de Force du personnage multipliée par trois.

**Attaque lourde :** valeur du bonus de Force du personnage multipliée par quatre.

*Exemple :* James possède une valeur de Force de 42, ce qui fait qu'il cause  $4 \times 2 = 8$  points de dégâts avec une attaque éclair ou une contre-attaque. Ses attaques standards font  $4 \times 3 = 12$  points de dégâts, et ses attaques lourdes causent  $4 \times 4 = 16$  points de dégât.

## I.8.6. Les actions diverses

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

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

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

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

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

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

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

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

**Utiliser un équipement :** cette action sert à utiliser, faire fonctionner ou modifier le mode de fonctionnement d'un des objets que vous portez dans votre inventaire. Il peut s'agir par exemple d'activer votre communicateur radio, de changer le mode de vision spéciale de votre casque ou de consulter la carte de la zone sur votre visière tactique.

### I.8.7. Les actions prolongées

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

**Se mettre sur ses gardes :** un personnage peut décider de se mettre en état d'alerte afin de réagir plus rapidement à n'importe quel type de danger fondant sur lui ou l'un de ses camarades. Cela lui donne un bonus de +4 sur tous ses tests de Perception tant qu'il reste dans cet état. S'il vient à détecter un danger en étant sur ses gardes, le personnage peut alors immédiatement effectuer une réaction avec un bonus de +4 sur son test d'Agilité. Cet état peut être maintenu pendant un déplacement si celui-ci s'effectue à vitesse lente ou à vitesse moyenne, mais pas à vitesse rapide car l'esprit du personnage ne peut pas rester aux aguets lorsque le décor évolue trop rapidement autour de lui. Toutefois, un tel besoin de concentration sensoriel fatigue rapidement, et c'est pourquoi le personnage subit 1 point de fatigue par tranche de 10 minutes où il reste dans cet état, et tous les points de fatigue qu'il pourraient accumuler autrement pendant ce temps sont doublés.

**Se concentrer :** un personnage peut décider de se focaliser sur une tâche précise afin de se préparer mentalement et physiquement à l'accomplir. Cela peut être parce que la tâche est particulièrement difficile ou parce que son échec aurait des conséquences extrêmement graves que le personnage préférerait éviter. Au début de votre tour, vous pouvez annoncer que votre personnage se concentre sur une action particulière que vous devez préciser à l'avance au MJ. A chaque tour complet qu'il passe ainsi, votre personnage reçoit un bonus de +2 sur le test qu'il devra effectuer pour accomplir l'action désignée.

Mais attention : le niveau de concentration élevé dont fait preuve le personnage le rend moins attentif et diminue donc ses capacités de réaction. Il subit donc un malus de -2 sur tout test d'Agilité qu'il serait amené à faire pour effectuer une réaction (ce qui interrompt aussitôt sa concentration, sachez-le). De plus, si un personnage en train de se concentrer subit des dégâts avant de pouvoir accomplir l'action pour laquelle il se concentre, il doit effectuer un test de Volonté. En cas d'échec, son bonus de concentration disparaît complètement, quel que soit le nombre de tours qu'il a passés à se concentrer.

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



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



### I.8.8. Les réactions

Se faire tirer dessus ou voir une lame se précipiter vers sa tête n'est pas quelque chose de très agréable et les personnages tendront à éviter les désagréments qu'implique généralement ce genre de situation. Mais il n'est pas toujours possible d'échapper à toutes les attaques portées contre soi, surtout lorsqu'elles viennent de loin. Il existe plusieurs types de réactions possibles, et **toutes nécessitent un test d'Agilité pour être réussies**. De plus, à la seule exception de *Décoller* (voir plus bas), toute réaction tentée par un joueur doit être annoncée **avant** que votre adversaire n'effectue son test d'attaque ou de tir, car la réussite ou l'échec d'une réaction impacte directement les conditions de réussite ou d'échec de son attaque. Un personnage ne peut effectuer qu'**une seule réaction par round** (c'est-à-dire une seule pour tous les tours de joueur des ennemis dans un même round), donc il est nécessaire de bien la choisir et de ne pas la gâcher.

**IMPORTANT :** vous ne pouvez pas effectuer de réaction contre une attaque dont vous ignorez la provenance et dont vous n'avez eu aucun avertissement, comme par exemple un tir de sniper à un kilomètre de vous, ou l'explosion d'une charge soigneusement dissimulée dans le décor, ou encore un assassin qui s'est glissé dans votre dos pour vous assommer.

**Parer :** cette réaction n'est possible que si l'adversaire tente d'effectuer une attaque au corps à corps contre vous. Elle sert à empêcher l'ennemi de frapper une zone vulnérable de votre armure dans le cadre d'un Coup Ciblé en lui interposant une partie mieux protégée de votre corps. Si vous réussissez cette réaction, l'attaque ennemie n'est plus considérée comme une attaque *au contact* en raison du Coup Ciblé, ce qui fait que son test d'attaque doit être opposé à votre CA normale au lieu de votre CA au contact. Par contre, cette réaction est totalement inutile contre les armes causant automatiquement des attaques au contact comme par exemple les épées à plasma, à moins que vous ne disposiez d'une arme ou d'un équipement adapté.

**Esquiver :** cette réaction n'est possible que si l'adversaire tente d'effectuer une attaque au corps à corps contre vous. Vous essayez de quitter la trajectoire du coup ennemi, ce qui est plus compliqué que parer car vous devez vous déplacer entièrement afin d'éviter l'attaque. Cette réaction s'effectue par un test d'Agilité opposé à l'Agilité de votre adversaire, afin de déterminer lequel de vous deux est le plus rapide. En cas de réussite, l'attaque ennemie ne vous touche pas et ne vous cause aucun dégât.

**Stopper une arme :** Cette réaction n'est possible que si l'adversaire tente d'effectuer une attaque au corps à corps contre vous avec une arme. Vous tentez de stopper l'attaque en saisissant l'arme ou le bras qui la porte. Si vous réussissez votre test d'Agilité pour accomplir l'action, devez immédiatement effectuer un test de Force opposé à la Force de votre adversaire. Puis, si vous réussissez ce test opposé, vous êtes considéré comme ayant saisi l'ennemi au bras et celui-ci perd donc son action d'attaque.

**Se jeter à terre :** Cette réaction consiste à plonger dans une direction quelconque pour s'éloigner rapidement de la trajectoire d'une attaque et ainsi éviter de se prendre des projectiles dans la panse ou un marteau antigravité sur la tête. Que vous réussissiez ou que vous échouiez à votre test d'Agilité, vous êtes considéré comme vous trouvant à *terre* pour la suite des événements (en cas d'échec, cela signifie que vous avez plongé trop tard). Réussir cette réaction permet d'éviter totalement un tir ou une attaque, même si elle porte la règle *Aire d'Effet*. De plus, si vous réussissez avec plus de 4 points d'écart, vous pouvez effectuer une roulade et vous remettre debout à la fin de ce mouvement. Dans le cadre d'un corps à corps, votre test d'Agilité est opposé à l'Agilité de votre adversaire car c'est une réaction similaire à l'esquive.



**Protéger :** cette réaction peut être accomplie lorsque vous n'êtes pas la cible de l'attaque effectuée mais que vous vous interposez d'une manière ou d'une autre pour encaisser cette attaque à la place de quelqu'un d'autre qui se trouve à proximité de vous (à une distance inférieure ou égale à votre bonus d'Agilité). En cas de réussite de votre test d'Agilité, vous encaissez tous les points de dégâts qui devaient être reçus par la cible initiale de l'attaque ou du tir. Cette réaction peut amener votre personnage et celui que vous protégez à se retrouver à *terre* en fonction de la distance qui vous sépareit.

**Décoller :** Dans l'éventualité où un personnage a été collé par une grenade, il a droit à une réaction gratuite et immédiate de *Décoller*. Il ne s'agit pas de saisir la grenade elle-même pour la jeter au loin, mais d'arracher l'objet où s'est fixé l'explosif pour le lancer. L'objet sur lequel se colle une grenade est toujours déterminé par le MJ, et peut être absolument n'importe quel objet porté par le personnage : partie d'armure, arme, sac à grenade, radio, etc. Cela permet d'éviter de perdre des pièces trop importantes (comme par exemple un masque à oxygène alors que vous évoluez en milieu toxique) et de maintenir le fun dans une aventure. Lorsque vous devez décoller une grenade, vous lâchez automatiquement ce que vous tenez en main pour arracher l'endroit où se trouve la grenade. Cette réaction, comme toutes les autres, nécessite de réussir un test d'Agilité et peut donc donner deux résultats présentés ci-dessous :

- Si le test est réussi, la grenade explose au loin sans vous causer de dégât, mais vous perdez définitivement l'objet qu'elle avait collé. La perte de cette pièce d'équipement est automatique, mais il est parfaitement possible que vous ayez l'occasion de retrouver une pièce à peu près identique au cours de l'aventure.
- Si le test est raté, le personnage parvient toujours à décoller la grenade mais ne la jette pas suffisamment loin ou pas suffisamment vite pour éviter d'être pris dans la zone de déflagration. Du coup, en plus de perdre définitivement une pièce d'équipement, le personnage subit automatiquement 25 points de dégâts auxquels il peut néanmoins retrancher la valeur de son bonus d'armure et de son bonus d'Endurance. Notez que les dégâts sont encaissés APRES la perte de l'objet, car lorsque la grenade explose, le personnage a déjà jeté l'équipement collé. Cela est très important lorsque des pièces d'armures sont ainsi perdues car cela affecte directement la valeur du bonus d'armure du personnage.

**Exemple :** James se bat contre un grognard lorsque celui-ci lui tente de lui jeter une grenade à plasma. L'extraterrestre réussit son test de Dextérité avec une différence de 10, ce qui fait que la grenade se colle à James. Le MJ décide qu'elle s'est fixée sur son casque et James doit immédiatement l'enlever, ce qui l'oblige à libérer ses deux mains en lâchant au sol le fusil qu'il tenait jusque-là. Il rate son test d'Agilité et ne lance donc pas son casque assez vite. Il reçoit donc 25 pts de dégâts. Jusque-là, son bonus d'armure était de 8 mais, en raison de la perte de son casque, le MJ lui indique que ce bonus est passé à 7. Il perd donc  $25 - 7 = 18$  points de vie.

## I.9. GESTION DE L'INVENTAIRE

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

(Sergent Avery Johnson en s'adressant au département logistique avant de partir en mission sur Jéricho IV)

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

### I.9.1. La notion de poids

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

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

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

**Limite de poids déplacé :** cette limite représente la charge maximale que le personnage peut pousser ou tirer sans la faire décoller du sol, et ne peut pas être dépassée sans assistance elle non plus. Elle sera assez rarement utilisée, mais il est tout de même important de la connaître pour certaines situations particulières.

### I.9.2. Comment transporter son équipement ?

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

#### **ACCESSOIRE DE RANGEMENT SIMPLE :**

Un accessoire de rangement simple est généralement un accessoire conçu pour ne contenir qu'un seul objet ou alors un même type d'objet, et cela dans un endroit suffisamment accessible pour que le porteur puisse y accéder en un instant. Du coup, prendre en main un objet rangé dans un accessoire de rangement simple est considéré comme une *action diverse*.

#### **ACCESSOIRE DE RANGEMENT COMPLEXE :**

Les accessoires de rangement complexes contiennent de très gros volumes d'équipements plus ou moins bien rangés à l'intérieur, et trouver un objet particulier au milieu de cet inventaire prend donc nettement plus de temps. Pour récupérer un objet se trouvant dans un accessoire de rangement complexe, en plus d'être considérée comme une *action diverse*, le personnage doit sacrifier son *action de mouvement* **ou** son *action d'attaque* pour le tour où il récupère l'objet.

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

### I.9.3. Equipements standards et non standards

Pour obtenir de l'équipement, vous avez deux possibilités, la première étant de le récupérer directement sur le champ de bataille lorsque vous en avez l'opportunité. Mais cette méthode peut se révéler assez risquée, aléatoire, et vous ne pouvez pas être sûr que les objets ainsi récupérés soient en parfait état. L'autre méthode est de vous fournir directement dans une armurerie ou un arsenal de votre faction afin de faire une demande de matériel. Et là, vous allez devoir considérer un autre aspect important de l'inventaire : les équipements standards et les équipements non standards.

#### **EQUIPEMENTS STANDARDS :**

Le fait d'appartenir à une organisation militaire ou paramilitaire signifie que vous avez derrière vous une logistique d'approvisionnement plus ou moins puissante qui a pour rôle de s'assurer que vous soyez toujours un minimum équipé pour votre prochaine mission. De ce fait, chaque personnage possède une liste d'équipements qui sont désignés comme des équipements standards : ce sont tous les objets, armes, armures et accessoires qui sont jugés indispensables à sa fonction sur le terrain. Cela signifie que le soutien logistique de sa faction lui fournira toujours ces équipements gratuitement et, le plus souvent, sans délai, tant qu'il n'abuse pas de cette règle (par exemple en demandant 50 armes standards d'assaut pour ensuite les revendre au marché noir).

**ATTENTION :** du fait de leurs soutiens logistiques relativement faibles, les factions de l'UMA et de l'Illumination Divine ne bénéficient pas intégralement des bénéfices de cette règle. En effet, pour les personnages faisant partie de l'une ou l'autre de ces deux factions les équipements standards ne sont pas gratuits, mais coûtent la moitié de leur prix normal.

Chaque classe de personnage jouable dans *Halo : Héros & Hérétiques* bénéficie d'une liste d'équipement standard de départ qui est commune à tous les joueurs choisissant cette classe. Elle leur permet de démarrer tranquillement leur carrière et de subvenir à leurs besoins les plus essentiels en économisant sur le matériel de base de leur faction. Au fur et à mesure que votre personnage gagne en expérience et devient de plus en plus efficace dans ses missions, sa liste d'équipement standard augmentera. Plus de précisions seront donnés dans le [chapitre II.6.5](#).

#### **EQUIPEMENTS NON STANDARDS :**

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

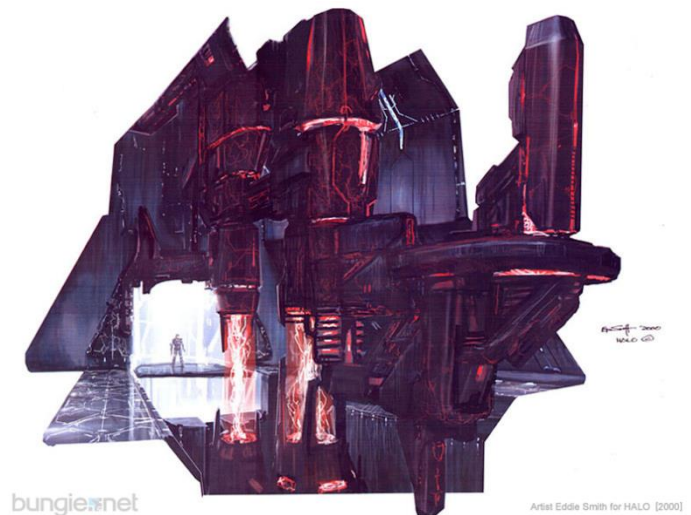
### I.9.4. L'argent dans Halo : Héros et Hérétiques

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

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

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

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



## I.10. REGLES DES VÉHICULES

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

(Général Hasfort, commandant du 16<sup>ème</sup> corps de cavalerie blindée de Reach)

Bien entendu, l'univers de Halo ne serait pas le même sans ses véhicules, et nous ne comptons pas les laisser de côté. Durant vos aventures, vous aurez donc l'occasion d'utiliser toutes sortes de véhicules terrestres pour faire face à vos ennemis, mais vous en rencontrerez encore beaucoup plus dans le camp adverse. Voici les règles qui régissent tout ce qui touche aux engins à moteur, qu'ils soient sur roues, sur chenilles ou antigrav.

### I.10.1. Les différentes classes de véhicules

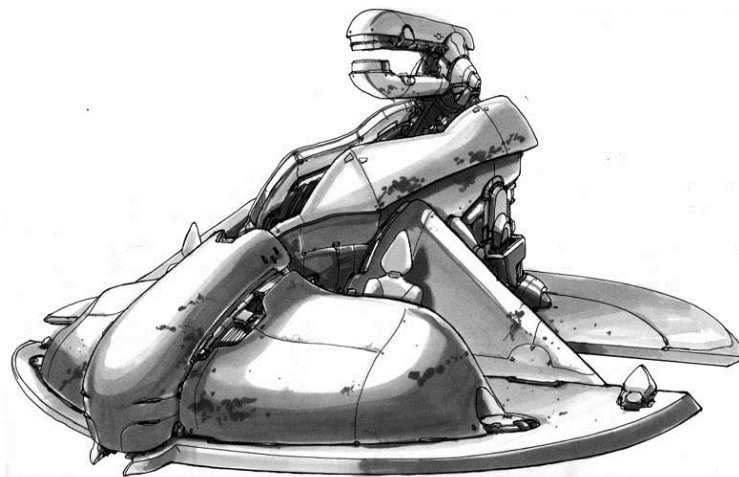
**VÉHICULES LOURDS :** Il s'agit des véhicules privilégiant la résistance à la vitesse, leur coque étant lourdement renforcée pour augmenter leur protection. Les véhicules de cette catégorie possèdent tous la règle spéciale universelle *Blindé* mais ne peuvent jamais effectuer de *Virage serré*.

**VÉHICULES RAPIDES :** Ce type de véhicule est conçu pour se déplacer à grande vitesse afin d'assurer un rôle d'éclaireur ou de transport rapide, mais cet avantage n'est gagné qu'avec un allègement considérable de la carrosserie, ce qui les rend assez fragiles. Les véhicules de cette catégorie peuvent utiliser la *Vitesse rapide*, mais ils sont généralement bien moins résistants que la plupart des autres véhicules, et cela est indiqué sur leur profil.

**VÉHICULES STANDARDS :** Ces véhicules ne sont ni particulièrement rapides ni particulièrement résistants, et sont situés à un juste milieu entre ces deux extrêmes. Ils ne peuvent pas utiliser la *Vitesse rapide* mais sont bien plus résistants que les véhicules rapides.

**VÉHICULES AÉRIENS :** Cette catégorie regroupe tous les véhicules volants se déplaçant dans les airs. Ils ne peuvent se déplacer que dans les airs. Il s'agit en fait d'un classement à part puisqu'on différencie les *véhicules aériens lourds*, les *véhicules aériens rapides* et les *véhicules aériens standards*, qui héritent chacun des règles spéciales de la classe correspondante. A moins d'effectuer un *Atterrissage*, les véhicules de cette catégorie ne peuvent pas finir leur mouvement au sol sans subir automatiquement un nombre de points de dégâts définis par le MJ en fonction de leur vitesse et du type d'obstacle qu'ils rencontrent.

**VÉHICULES SPATIAUX :** Il s'agit de tous les véhicules (ou plutôt les vaisseaux et navettes) étant capables d'évoluer dans l'espace et, pour certains, dans le Sous-Espace. Notez que certains véhicules sont à la fois *Aériens* et *Spatiaux* pour représenter le fait qu'ils peuvent se déplacer aussi bien dans l'espace que dans l'atmosphère d'une planète (par exemple les navettes de transport Pélican ou Phantom), et dans ces cas-là, la catégorie qui prédomine à chaque instant dépend uniquement de l'environnement dans lequel est piloté l'appareil : si vous pilotez une navette Pélican à la surface d'une planète, vous devez posséder le talent *Formation aux Véhicules aériens*, mais si vous souhaitez partir dans l'espace avec cette même navette il vous faut le talent *Formation aux Véhicules spatiaux*.



bungie.net

Artist Shi Kai Wang for HALO [2001]

### I.10.2. Etat des véhicules et de l'équipage

Tout véhicule dispose d'un nombre de Points de Structure (PS) qui sont l'équivalent direct des Points de Vie régissant la santé des personnages. Le nombre de ces points de structure dépend du véhicule considéré (un char scorpion en aura bien plus qu'une simple Mangouste, par exemple) mais peut également dépendre du niveau de difficulté.

Tout véhicule possède également un nombre précis de places, chacune pouvant être occupée par un seul combattant, mais il faut toujours au moins un pilote pour conduire l'engin. La plupart de ces places sont plus ou moins exposées aux tirs ennemis, et des projectiles peuvent toucher directement les membres d'équipage lorsque l'ennemi cherche précisément à toucher ces derniers. De ce fait, nous classons les postes des véhicules en trois catégories :

#### **Exposé :**

Ce poste ne dispose d'aucune protection et le personnage qui l'occupe fait donc une cible facile. Aucun malus de précision supplémentaire n'est donné pour *Viser* ce poste.

#### **Protégé :**

Quelques plaques de protection entourent l'habitacle de ce poste afin d'encaisser la plupart des tirs. L'occupant est alors considéré comme disposant d'un bonus de couvert égal à la moitié du bonus de blindage du véhicule arrondi au supérieur.

#### **Renforcé :**

Ce poste est entièrement protégé par d'épaisses protections hermétiques. L'occupant ne peut pas être pris pour cible directement par les tirs ennemis quels qu'ils soient, mais aura plus de mal à quitter son véhicule à temps si celui-ci vient à exploser. Certaines actions et circonstances particulières peuvent cependant faire disparaître la protection, ce qui fait alors également disparaître cette règle temporairement ou définitivement.

### I.10.3. Les vitesses de déplacement des véhicules

Un véhicule est soit immobile, soit en mouvement. Lorsqu'il est en mouvement, il peut avoir plusieurs vitesses possibles selon que le pilote accélère ou freine. Nous avons défini ici un certain nombre de vitesses que le pilote doit choisir à chaque tour d'utilisation du véhicule, certaines d'entre elles n'étant accessibles qu'à certains types de véhicules. La distance par tour à laquelle un véhicule se déplace pour chaque vitesse est indiquée sur la fiche technique de celui-ci.

Vu que nous considérons les phases d'accélération et de décélération comme très rapides, vous pouvez librement passer de n'importe quelle vitesse à n'importe quelle autre. Inutile de vous préciser que vous avez toujours besoin de vos deux mains pour conduire.

**Immobile :** C'est lorsque le véhicule ne bouge absolument pas. Vous ne pouvez effectuer aucune action de mouvement, et les tests de Dextérité effectués depuis ou vers le véhicule ne subissent aucun modificateur, mais le pilote est autorisé à utiliser ses mains pour autre chose que conduire tant que le véhicule est *Immobile*.

**Vitesse réduite :** Cette vitesse permet de rester précis au tir tout en se déplaçant modérément. Les tests de tir effectués depuis ou vers le véhicule ne subissent aucun modificateur et vous n'avez pas de test de Conduite/Pilotage à faire pour effectuer des *Virages*. Par contre, votre vitesse est insuffisante pour pouvoir effectuer des *Virages serrés*.

**Vitesse moyenne :** C'est la vitesse habituelle du type de véhicule que vous conduisez, celle à laquelle il a le meilleur rapport célérité/manœuvrabilité, limitant légèrement vos options de manœuvres et votre efficacité au tir tout en augmentant votre rapidité et votre protection. Le pilote subit un malus de -2 sur ses tests de Conduite/Pilotage pour effectuer des *Virages serrés*.

**Pleine vitesse :** Possible uniquement pour les *Véhicules rapides*. Vous poussez vos moteurs au maximum pour vous déplacer le plus rapidement possible, ce qui limite grandement votre manœuvrabilité et la précision de vos armes, mais diminuant aussi grandement vos chances d'être touchés par des tirs. Le pilote subit un malus de -2 sur ses tests de Conduite/Pilotage pour effectuer des *Virages*, et un malus de -4 pour effectuer des *Virages serrés*. Cette vitesse peut servir à *Ecraser* un personnage ou un objet se trouvant sur le chemin du véhicule (et qui n'est pas aussi résistant que lui).

**Boost :** Uniquement les véhicules *Antigrav* disposant de la règle spéciale *Suralimentation*. Le joueur se déplace à très grande vitesse en dérivant l'énergie de ses armes vers les moteurs. Il ne peut effectuer de *virage serré* tant qu'il est en mode *Boost*, mais tous les tirs visant le véhicule subissent un malus de -6. Ce mode de déplacement peut servir à *Ecraser* un personnage ou un objet se trouvant sur le chemin du véhicule (et qui n'est pas aussi résistant que lui). Certains véhicules peuvent rester en mode *Boost* pendant un temps illimité tant qu'aucun obstacle ne les stoppe, et d'autres ne peuvent utiliser ce mode que de façon limitée. Ce paramètre est précisé sur la fiche technique de chaque véhicule suivant cette règle.

**Sur-place :** *Véhicule Aérien* uniquement. Le pilote peut décider de rester immobile tout en maintenant son appareil en l'air, afin de garder un point de vue imprenable sur ses cibles et avoir une visée stable pour lui ou ses passagers. Le véhicule est considéré comme étant immobile, et peut éventuellement permettre à l'équipage de bénéficier de l'avantage *Position surélevée* grâce à l'altitude maintenue par l'appareil.

### I.10.4. Action de mouvement des véhicules

Au niveau du déplacement, lorsqu'un personnage pilote un véhicule, il ne peut effectuer que des actions relatives au véhicule qu'il conduit. Nous avons établi une liste des actions de base les plus communes pour les véhicules, mais il est toujours possible d'en inventer d'autres avec un peu d'imagination. Certaines d'entre elles sont cependant assez complexes et dangereuses pour nécessiter un test de Conduite ou de Pilotage témoignant de l'habileté de l'opérateur du véhicule.

**Virage :** Le pilote modifie la trajectoire du véhicule selon un angle compris entre 10 et 45° pendant le déplacement. Cette action n'est possible que si le véhicule soit en mouvement et ne nécessite un test d'Agilité que si elle est effectuée en *vitesse rapide* ou durant un *boost*. Tout angle inférieur à 10° n'est pas considéré comme un virage.

**Virage serré :** Le véhicule modifie sa trajectoire selon un angle compris entre 45° et 180° mais sa vitesse descend d'un cran après cette action : s'il était en *vitesse rapide*, il passe en *vitesse standard*, et s'il était en *vitesse standard*, il passe en *vitesse réduite*. Cette action ne peut pas être effectuée à *vitesse réduite*, et nécessite toujours un test de Conduite/Pilotage.

**Freiner :** Vous stoppez le véhicule. Selon sa catégorie et la vitesse utilisée à ce moment, vous devrez peut-être effectuer un test de Conduite/Pilotage pour déterminer si vous vous arrêtez assez tôt, par exemple pour éviter un obstacle ou une chute mortelle au fond d'un ravin.

**Trajectoire difficile :** Il existe plusieurs raisons pour lesquelles une trajectoire peut être difficile : soit vous devez passer entre deux obstacles, sauter avec votre véhicule au-dessus d'un ravin, ou relever votre appareil volant suffisamment vite après une attaque en piqué. Dans tous les cas, dès que votre trajectoire de déplacement peut être considérée comme difficile, le degré de difficulté à atteindre sur votre test sera adapté à la situation.

**Atterrir :** Véhicule Aérien uniquement. Le pilote pose son appareil au sol pour une raison ou pour une autre. Cette action nécessite un test de Pilotage, le degré de difficulté à atteindre étant fonction de la vitesse de l'appareil et de son état général.

### I.10.5. Aborder les véhicules

Si un véhicule passe assez près d'un personnage, celui-ci peut décider de l'aborder, c'est-à-dire de monter à bord sans l'autorisation de l'équipage. Il doit avoir une main de libre et effectuer un test d'Agilité pour voir s'il parvient à monter à bord. Le point d'abordage dépend de la trajectoire du véhicule et de celle du joueur, ainsi que de leurs vitesses de déplacement respectives. Cela peut sembler assez flou mais ne vous inquiétez pas : pour ce qui concerne les personnages de joueurs, le MJ sera normalement plutôt généreux sur les abordages. Essayez juste d'être raisonnable sur les conditions permettant un bon abordage et vous vous en sortirez sans trop de bobos.

Il est important de noter que, du fait que vous devez vous préparer mentalement à l'abordage (anticiper le mouvement du véhicule, calculer votre trajectoire, etc.), vous ne pouvez pas effectuer d'action d'attaque à distance ou au corps à corps avant d'avoir tenté de grimper sur le véhicule. Une fois que vous avez déterminé votre point d'abordage, effectuez votre test d'Agilité avec les éventuels modificateurs imposés par le MJ.

Si vous échouez, vous ratez votre cible et prenez automatiquement 2D20 points de dégâts avant de vous retrouver jeté à terre, mais vous pouvez quand même tirer sur une cible à votre portée après cela durant le même tour. Par contre si vous réussissez, vous montez à bord et vous vous retrouvez soit devant une place vide, soit devant une place occupée.

- Si la place est occupée et qu'elle n'est pas *Renforcée*, vous vous retrouvez automatiquement engagé au corps à corps contre le personnage qui occupe cette place, et pouvez l'attaquer immédiatement. Ce membre d'équipage n'est alors plus capable de sortir du véhicule tant que vous êtes engagé contre lui. Par contre, il est parfaitement autorisé à se défendre, mais uniquement au corps à corps. Vous ne pourrez prendre sa place qu'une fois l'avoir tué ou jeté hors du véhicule au moyen d'une action de *Saisie*.

- Si la place est occupée et qu'elle est *Renforcée*, vous pouvez y jeter une grenade par l'une des ouvertures afin d'en tuer l'occupant. Remarquez que celui-ci peut réagir en essayant de quitter sa place lorsqu'il réalise que celle-ci est brusquement devenue très chaude.

- Si la place est vide, vous pouvez vous y installer immédiatement et utiliser alors les possibilités d'action offertes par cette place ou engager au corps à corps tout personnage occupant une place suffisamment proche. Dans les tours de jeu suivants, si vous n'êtes pas au corps à corps, vous êtes autorisé à vous déplacer sur le véhicule pour occuper une autre place, attaquer un autre passager, saboter le véhicule, etc.

Un personnage qui aborde ou qui a abordé un véhicule peut toujours être pris pour cible au tir. Pour les membres d'équipage du véhicule, un personnage les ayant abordés est toujours considéré comme étant immobile. Pour tout personnage n'étant pas sur le véhicule, un personnage abordant ce véhicule n'est considéré comme immobile que si le véhicule lui-même est immobile, sinon il suit les règles de tir en fonction de la vitesse de déplacement de l'engin comme s'il faisait partie de l'équipage.

**IMPORTANT :** Il est impossible d'aborder un véhicule qui a effectué une action de *Boost* lors de son dernier tour de jeu, car sa vitesse de déplacement est trop importante. Seules les créatures disposant de la règle universelle *Colosse* peuvent se risquer à de tels exploits (voir page suivante).

### I.10.6. Classe d'Armure des véhicules

De la même façon que les personnages, les véhicules possèdent une Classe d'Armure, cependant celle-ci reflète non pas leur résistance mais seulement la difficulté qu'ils présentent pour être touchés par les tirs. Cette classe d'armure est déterminée de la manière suivante :

$$\text{Classe d'Armure du véhicule} = \text{bonus de Dextérité du pilote} + \text{bonus de vitesse}$$

#### BONUS DE VITESSE

Un véhicule sera plus ou moins difficile à toucher selon la vitesse à laquelle il se déplace. A cela il faut ajouter qu'il est plus difficile de toucher une cible aérienne lorsqu'on se trouve au sol, tandis qu'à l'inverse une cible terrestre est plus facile à atteindre lorsqu'on est en l'air. Le tableau ci-dessous indique la valeur de bonus de vitesse à appliquer pour chaque situation possible :

Déplacement	Véhicule terrestre		Véhicule aérien	
	Tir depuis le sol	Tir depuis les airs	Tir depuis le sol	Tir depuis les airs
Immobile	0	0	0	0
Vitesse Réduite	2	1	4	2
Vitesse Moyenne	4	2	8	4
Pleine vitesse	8	4	16	8
Boost	12	6	20	12



### I.10.7. Blindage et points de structure

#### BLINDAGE

Chaque type de véhicule possède une valeur de blindage qui est l'équivalent du bonus d'armure des personnages mais uniquement pour la réduction des dégâts reçus lors d'une attaque (il n'entre pas en compte pour le calcul de la CA du véhicule). Lorsqu'un véhicule est touché par une attaque quelconque, les dégâts de l'attaque sont diminués de la valeur de son bonus d'armure avant d'être encaissés par les points de structure. De ce fait, pour la plupart des véhicules militaires, les armes à faible calibre n'ont aucun effet contre son blindage tant que celui-ci est encore en bon état. Cette valeur de blindage peut cependant être réduite par les dégâts *Explosifs* de la même manière que le bonus d'armure des soldats d'infanterie (voir [chapitre I.4.5](#)).

#### POINTS DE STRUCTURE

De la même manière que la santé d'un personnage est présentée par son capital de Points de Vie, l'état général d'un véhicule est reflété par des Points de Structure qui remplissent exactement le même rôle. En fonction du nombre de Points de Structure restant à un véhicule, le MJ peut décider d'infliger à celui-ci une avarie qui peut être de nature très variée. Nous vous donnons ci-dessous quelques exemples d'avaries les plus communes avec leurs effets :

- Défaut de la direction : le pilote du véhicule doit effectuer un test de Pilotage/Conduite à chaque fois qu'il souhaite diriger l'engin et subit un malus de -2 pour les manœuvres complexes.
- Fuite hydraulique : sur les véhicules humains, les freins à pédale deviennent inopérants et toutes les armes en tourelle montées sur le véhicule ne peuvent plus être tournées, sauf par les personnages possédant la règle spéciale *Colosse* et qui réussissent d'abord un test de Force.
- Fuite de carburant : l'autonomie du véhicule est réduite à un nombre de kilomètres choisi librement par le MJ.
- Défaut de refroidissement : le véhicule ne peut plus se déplacer à pleine vitesse ni effectuer de Boost.
- Perte de l'ordinateur de bord : tous les systèmes électroniques deviennent inutilisables
- Perte d'un module électronique : l'un des systèmes électroniques devient inutilisable (communications, senseurs, etc.)

### I.10.8. Quitter un véhicule

Il est vital de reconnaître le moment où il faut abandonner un véhicule afin de ne pas périr avec. Cependant, certains pilotes ou membres d'équipage chercheront à sauter au dernier moment pour employer la puissance de l'engin le plus longtemps possible ou pour des actions désespérées. Cela mène donc à plusieurs possibilités de situations pour quitter un véhicule :

- Le pilote peut toujours décider de stopper net le véhicule afin que tout le monde en descende aussitôt pendant le même tour pour s'en éloigner rapidement. Bien sûr, il faut qu'il en ait le temps et l'occasion.
- Il est également possible de sauter en marche, toutefois c'est une action assez risquée qui nécessite un test d'Agilité pour être réussie. En cas d'échec, le personnage parvient tout de même à quitter le véhicule mais si ce dernier déplaçait à vitesse standard, le personnage subit 5+1D20 points de dégât sur une zone du corps définie aléatoirement, 15+1D20 points si c'était à pleine vitesse, et 15+2D20 si le véhicule effectuait un *Boost*.
- Il arrive également que certaines manœuvres trop brusques vous fassent perdre l'équilibre au point de vous jeter hors du véhicule. De ce fait, si vous êtes sur une place *exposée* et que vous n'utilisez pas au moins l'une de vos mains pour vous tenir au véhicule, vous devez effectuer un test d'Agilité pour ne pas en tomber dès que le pilote effectue un *Virage serré*, vous subissez un malus de -2 pour ce test d'Agilité. En cas d'échec, le personnage est éjecté du véhicule et subit les mêmes dégâts que s'il avait raté son test d'Agilité pour sauter du véhicule en marche.

Lorsqu'un véhicule est détruit, tous les personnages se trouvant encore à son bord sont automatiquement tués, sauf s'il s'agit de personnages de joueurs qui sont alors simplement mis hors de combat. De plus, l'explosion est considérée en termes de règle comme celle d'une charge explosive standard pour toutes les unités qui se trouveraient par hasard à proximité dudit véhicule à ce moment-là.



### I.10.9. Les Colosses et les véhicules

Certaines races ou combattants d'élite possèdent une force hors du commun leur permettant d'accomplir de multiples interactions spéciales avec les véhicules qu'ils rencontrent. De ce fait, un personnage disposant de la règle universelle *Colosse* est autorisé à effectuer les actions suivantes :

- Il peut aborder un véhicule qui a effectué une action de *Boost* lors de son dernier tour, mais cela lui cause automatiquement 5+1D20 de dégât dans chaque jambe s'il n'obtient pas au moins un degré de réussite sur son test d'Agilité pour l'abordage.
- Il est également possible pour un *Colosse* qui aborde un véhicule de détruire la protection d'une place *renforcé*. Il est autorisé à effectuer une *attaque à outrance* par tour (deux attaques standard) contre la protection mais en effectuant des tests de Force au lieu de tests d'attaque. La protection disparaît dès qu'il a réussi un total de trois attaques contre elle, mais cela ne cause cependant aucun dégât au personnage ou dispositif qui se trouve derrière.
- Un personnage avec la règle *Colosse* peut également, au moyen d'un test de Force, arracher une arme de véhicule n'étant pas une *arme de coque* afin de l'utiliser par la suite. Cette arme est considérée comme disposant d'un chargeur plus ou moins complet dans son magasin et ne peut en aucun cas être rechargée.



## PARTIE II : CRÉER VOTRE PERSONNAGE

*« Ce type me fait froid dans le dos. Non seulement il est diablement efficace avec un fusil, mais en plus il est capable de massacrer n'importe quel ennemi avec un sourire de dément. Je ne sais pas par quoi il est passé pour devenir une telle machine à tuer mais, quoi que ce soit, je ne le souhaite à personne. »*

(Sergent O'Brian à propos d'un de ses hommes)

La phase de création de votre personnage est une partie extrêmement importante du processus du jeu de rôle, car même si vous ne l'accomplissez qu'une seule fois, elle influencera énormément votre façon de jouer jusqu'à ce que votre personnage meure ou que vous décidiez de le remplacer par un autre. Certains des éléments que vous allez déterminer pour votre personnage dans les chapitres suivants ne pourront plus jamais être modifiés une fois votre première aventure commencée. C'est pourquoi nous ne pouvons que vous conseiller de bien réfléchir et de ne pas vous précipiter. Il n'y a rien de pire que de voir un joueur abandonner son personnage pour en créer un nouveau après seulement quelques séances de jeu parce qu'il avait bâclé sa fiche simplement pour pouvoir jouer plus vite.

La meilleure façon de créer votre personnage est de lire intégralement tous les chapitres de cette section, y compris ceux concernant l'évolution future des différentes catégories de personnages, avant même de commencer à prendre la moindre décision à ce sujet. Ce n'est que comme ça que vous pourrez créer votre personnage en toute connaissance de cause et avoir une meilleure idée de la façon dont vous souhaitez le jouer.

Mais avant tout, nous précisons qu'il n'est pas nécessaire que votre personnage soit le reflet exact de votre personnalité, ni même celui de votre style de jeu dans les différents jeux vidéo sortis sur la licence de Halo. Pour être certains de créer un personnage qui vous plaira le plus longtemps possible, vous devez penser à ce que vous souhaitez accomplir dans cet univers et le type de comportement que vous voudriez y exprimer. Ce n'est pas parce que vous avez incarné pendant des années un gentil spartan défenseur de l'humanité qu'il faut négliger l'éventualité de créer une brute jiralhanae impitoyable, un mystérieux contrebandier ou un vicieux combattant kig-yar. Pour les mêmes raisons, ce n'est pas parce que vous vous sentiez nul au tir de sniper dans les jeux vidéo qu'il faut croire que la malédiction du joystick vous poursuivra ici, au contraire. Pour le moment, tant que vous n'avez pas fait votre choix, toutes les options vous sont encore ouvertes. Il s'agit maintenant de prendre une décision majeure et pour cela, vous devez être bien documenté. Nous vous conseillons donc vivement de lire l'ensemble des chapitres suivants avant même de commencer le processus de création de votre avatar dans l'univers de Halo.

Une fois que c'est fait, munissez-vous d'un exemplaire de fiche de personnage pour Halo : Héros et Hérétique disponible en annexe à la fin de ce livre ou en version imprimable séparée à l'adresse suivante :

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



## II.1 CHOISIR UNE RACE

**« Ne soyez pas naïfs : la cohabitation d'autant de races différentes ne peut se faire de façon entièrement pacifique. Il existe de nombreuses tensions dangereuses et de nombreux protocoles à respecter pour éviter de les faire éclater. Apprenez-les vite, sinon vous risquez de finir découpé par l'épée d'un sangheili ou écrasé sous le bouclier d'un lekgolo. »**

(Yayab, diacre unggoy de Grande Bonté)

Comme nous l'avons précisé précédemment, chaque race possède une ou plusieurs règles spéciales qui la différencient des autres espèces intelligentes de cet univers. Il est essentiel de bien les connaître afin de ne pas commettre d'erreurs ou d'incohérences fâcheuses, et c'est pourquoi nous vous donnons ici les règles spéciales de chaque race jouable de Halo. Les informations concernant les races non jouables telles que les yanme'es, les spartans ou les formes du Parasite sont réservées au MJ dans son livre privé.

Le choix de la race de votre personnage est sans aucun doute ce qui va le plus déterminer votre style de jeu dans *Halo : Héros et Hérétiques*. Comme nous vous le présentons plus loin, chaque race possède une ou plusieurs règles spéciales, mais aussi des valeurs de caractéristiques de base très différentes de celles des autres races existantes, ce qui fait que chaque race est plus ou moins prédisposée à certains rôles au sein d'une équipe de joueurs. Bien entendu, nous vous conseillons de vous mettre d'accord avec les autres joueurs de votre groupe pour mettre sur pied une équipe de personnage faisant tous partie de la même civilisation (humaine ou covenante). Chacune de ces deux civilisations vous amène à vivre des aventures très différentes : les diverses races covenantes disposent généralement d'une meilleure technologie et d'une puissance de frappe qui leur permettra de pouvoir foncer dans le tas la plupart du temps, tandis que la fragilité des humains les oblige généralement à toujours agir de façon réfléchi pour trouver le point faible dans le dispositif adverse.

Il existe plusieurs raisons qui peuvent vous pousser à préférer une race plutôt qu'une autre pour votre personnage, mais la meilleure d'entre elle reste de choisir une race dont la culture et le mode de pensée vous plaît. Que ce soit la brutalité barbaresque des jiralhanaes, la noblesse de combat des sangheilis ou l'individualisme des kig-yars, il y a certainement quelque chose que vous aimeriez incarner. Une fois que vous avez trouvé la race qui vous convient, la partie la plus délicate de la création de votre personnage est déjà faite.



Par contre, pour des raisons d'intérêt du jeu, les yanme'es (drones), les huragoks (ingénieurs) les san'shyuums (prophètes) et les différentes formes du Parasite ne sont pas jouables dans *Halo : Héros et Hérétiques*, car ces races ne sont pas susceptibles de concevoir de véritables héros au sens où nous l'entendons ici. Les spartans toutes générations confondues sont également inaccessibles car ils seraient beaucoup trop puissants par rapport aux autres catégories de personnages et par conséquent sur-joués. Désolé pour ceux qui ont eu l'espoir d'en jouer un en voyant les nombreuses images de spartans dispersées dans ce livre de règles, mais si cette classe de personnage ne représentait pas 95% des œuvres graphiques existantes (et j'exagère à peine), nous aurions préféré mettre de simples marines.

En effet, depuis le tout premier jeu créé par Bungie en l'an 2001, ce formidable univers de space opéra a rassemblé d'innombrables fans derrière l'armure MJOLNIR de l'adjudant John-117. Durant des années, ces fans ont été habitués à incarner ce soldat surhumain, surentraîné et équipé du meilleur matériel de l'humanité, à l'exception des quelques niveaux de Halo 2 passés à incarner l'Arbiteur, qui n'en est que l'équivalent sangheili. Ce n'est qu'avec Halo 3 ODST que les fans ont pu enfin expérimenter un nouveau point de vue sur l'univers de Halo en incarnant un « simple » humain plus vulnérable, bien qu'il s'agisse d'un membre des troupes d'élites. Nous souhaitons encourager vivement ce changement de point de vue et c'est pourquoi les trois générations de spartans existantes ne sont pas accessibles aux joueurs, quelle qu'en soit la raison. Nous avons estimé que donner la possibilité d'incarner un spartan serait une erreur monumentale et un profond irrespect à l'univers créé par Bungie, car il ne faudrait alors pas longtemps pour que les tables de jeu soient envahies de spartans. Leur utilisation a donc été totalement interdite.

### II.1.1. Incarner un humain

Bien qu'étant encore une jeune race, l'humanité s'est développée à une vitesse bien plus importante que la plupart des autres races connues aujourd'hui dans notre galaxie, cela en raison de sa forte créativité naturelle et ses remarquables capacités d'adaptation. En moins de quatre siècles, ce peuple a bâti un titanesque empire colonial rassemblant plus de trois cents mondes sans savoir que, cent mille ans auparavant, les puissants forerunners avaient quitté la Voie Lactée en faisant des humains leurs héritiers potentiels, les futurs dépositaires de tout ce qu'ils avaient laissé derrière eux.

Mais malgré toutes ces qualités, les humains restent encore largement dépassés par le niveau technologique extrêmement avancé des différentes races covenantes qui se sont apparemment lancées dans une guerre sainte d'extermination. La véritable situation de ce conflit est très largement dissimulée par la propagande de l'ONI pour éviter la panique, et pour le moment la majorité des citoyens ignore le danger qui pèse constamment sur eux. Cette ignorance est d'ailleurs l'une des principales raisons pour lesquelles les mouvements séparatistes continuent de lutter pour l'indépendance des colonies extérieures alors que l'humanité a besoin de toutes les ressources à sa disposition pour espérer survivre.

Etre un humain dans l'univers de Halo, c'est faire partie d'un peuple déchiré et acculé qui doit constamment lutter non seulement pour la stabilité de son empire mais aussi et surtout pour sa propre survie face à l'envahisseur extraterrestre. N'étant pas aussi fort ni aussi bien équipé que les aliens que vous pouvez être amené à affronter, vous devrez utiliser toute votre imagination et votre ingéniosité pour vous sortir des situations mortellement dangereuses dans lesquelles vous ne manquerez pas de tomber au cours de vos missions.

#### **REGLES SPECIALES :**

Etant donné la grande variété des comportements et capacités des humains, ainsi que la familiarité des joueurs envers leur propre race, les humains ne possèdent aucune règle spéciale.

#### **POINTS DE VIE : 30**

#### **POINTS DE DESTIN : 3**

Limite de poids porté	Limite de poids soulevé	Limite de poids déplacé
30 kg	60 kg	120 kg

#### **COMPETENCES ET TALENTS DE DÉPART :**

Les humains ne possèdent pas de compétences ou de talents de base, contrairement aux différentes races covenantes qui ont chacune leurs particularités héritées de leurs cultures ou de leurs morphologies. Vous obtiendrez cependant des compétences et talents gratuitement lors du choix de votre classe (voir [chapitre II.3](#)).

#### **VALEURS DE CARACTERISTIQUES DE DÉPART:**

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Volonté	Intelligence	Perception
30 +1D10	30 +1D10	30 +1D10	30 +1D10	30 +1D10	30 +1D10	30 +1D10	30 +1D10

**Caractéristiques fortes :** aucune

**Caractéristiques faibles :** aucune

**Equipement standard d'humain:** aucun



## II.1.2. Incarner un sangheili

En tant que co-fondateurs de l'Alliance, les sangheilis sont les plus anciens alliés des prophètes san'shyuums. Leurs talents naturels pour la guerre et leur esprit doué pour la stratégie militaire en ont fait les instruments parfaits pour mener la conquête de la galaxie à la recherche des reliques forerunners perdues. Peu d'autres races peuvent se vanter de pouvoir tenir tête face à un sangheili en combat singulier et toutes les autres craignent ces puissants guerriers, le plus souvent pour d'excellentes raisons.

Car les sangheilis sont une race de combattants endurcie par des siècles de guerres civiles tenant parfois plus de la tradition que de véritables conflits, car rien ne forme mieux un guerrier que l'affrontement face à la mort elle-même. Ainsi, les sangheilis apprennent à se battre dès leur plus jeune âge et, une fois devenus adultes, la grande majorité d'entre eux ont oublié à quoi ressemblait la sensation de peur. Pour eux, l'honneur passe avant tout, même avant leur serment d'allégeance envers les prophètes, et il vaut mieux mourir en défendant ses convictions que vivre en les oubliant lâchement.

Etre un sangheili, c'est être un individu né, élevé et entraîné pour la guerre et pour se tenir au sommet de la hiérarchie militaire covenante. Vos aptitudes de combat et les technologies mises à votre disposition vous permettent d'écraser la plupart de vos adversaires dans les combats de proximité tandis que votre autorité sur les différentes races vassales vous donne de sérieux avantages dans vos différentes interactions sociales.

### REGLES SPECIALES :

**Fils de Sanghelios :** Les sangheilis possèdent une longue tradition guerrière basée sur le courage, la fierté et l'honneur. Pour ces combattants, le respect de ces préceptes est plus important que leur propre vie, car le contraire jetterait la honte non seulement sur eux mais sur toute leur lignée. Ils apprennent alors à ne jamais laisser leur esprit être affecté par la peur, un sentiment qu'ils considèrent comme étant la première faiblesse de leurs ennemis.

Tous les sangheilis possèdent la règle spéciale *Colosse* et sont immunisés à la peur, quelle que soit son origine. Ils n'ont donc jamais à effectuer de test de Volonté pour résister à la peur ou à l'intimidation, mais par contre ils devront toujours en faire pour résister à la persuasion, la colère, et autres influences possibles sur leur mental, ainsi que pour rester concentrés lorsqu'ils subissent des dégâts durant une action prolongée *se concentrer*.

**Poigne de fer :** les sangheilis sont parfaitement habitués à se battre à mains nues, que ce soit entre eux durant leurs entraînements ou contre d'autres ennemis dans le cadre de leurs combats. Cependant leurs mains ne sont pas adaptées pour former un poing, du moins pas aussi bien que les autres espèces à cinq doigts, mais par contre elles sont idéales pour saisir leur adversaire et s'assurer une bonne prise sur lui.

Les sangheilis subissent un malus de -2 sur leurs tests d'attaque lorsqu'ils frappent sur quelque chose ou quelqu'un avec leurs mains nues. Par contre, ils obtiennent un bonus de +2 pour accomplir une action de *Saisir*, ainsi qu'un bonus de +2 sur leurs tests d'Agilité lorsqu'il s'agit de s'agripper à un quelconque élément du décor.



**POINTS DE VIE : 40**

**POINTS DE DESTIN : 2**

Limite de poids porté	Limite de poids soulevé	Limite de poids déplacé
50 kg	100 kg	200 kg

Compétences de départ	Talents de départ
- Dialecte (sangheili)	- Haine (jiralhanaes)
- Dialecte (Diservos)	- Amis (lekgolos)
- Intimidation	- Amis (keg-yarns)
- Athlétisme	- Résistance (chaud)

### VALEURS DE CARACTERISTIQUES DE DÉPART:

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Volonté	Intelligence	Perception
35	35	35	35	35	35	35	35
+1D10	+1D10	+1D10	+1D10	+1D10	+1D10	+1D10	+1D10

**Caractéristiques fortes :** aucune

**Caractéristiques faibles :** aucune

**Equipement standard de sangheili :** aucun

### II.1.3. Incarner un jiralhanae

Bien qu'ils constituent la dernière race à avoir été intégrée dans l'Alliance à ce jour, les jiralhanaes ont su montrer leur volonté de servir l'Alliance et plus particulièrement les prophètes san'shyuums dans leur quête du Grand Voyage. Ce peuple guerrier et barbare place le combat au-dessus de tout, mais d'une manière très différente de celle pratiquée par les sangheillis : tandis que les fils de Sanghelios considèrent que la victoire réside dans l'honneur, les guerriers de Doisac considèrent que seule importe la force brute.

De la même façon que les sangheillis, les jiralhanaes sont endurcis par des guerres civiles incessantes entre les différentes meutes de leur monde natal, et les meilleurs d'entre eux sont généralement désignés pour rejoindre les rangs de l'Alliance en tant qu'infanterie d'assaut lourd. Cependant l'animosité régnant entre eux et les sangheillis fait qu'ils ont longtemps été tenus à l'écart des combats durant la Grande Guerre. Ce n'est que par l'intervention discrète des san'shyuums, et en particulier des trois grands prophètes, que les jiralhanaes ont pu participer de plus en plus activement aux conquêtes de l'Alliance.

Etre un jiralhanae, c'est faire partie d'une race qui doit constamment faire ses preuves pour gagner sa place dans l'Alliance et qui sait avoir les moyens d'atteindre le sommet.

#### REGLES SPECIALES:

**Brutes animales :** La forte gravité de Doisac, le monde natal des jiralhanaes, a fait de cette race une espèce extrêmement forte et robuste dont les capacités physiques ne sont égalées par aucune autre espèce connue, exceptée les lekgolos lorsqu'ils s'assemblent en une forme de combat. Leur férocité au combat est bien connue, tout comme leur incroyable résistance à la douleur lorsqu'ils font face à l'ennemi.

Les jiralhanaes possèdent tous la règle *Colosse* et chargent l'ennemi le plus proche au lieu de fuir lorsqu'ils ratent un test de Volonté pour résister à la peur. De plus, lorsqu'ils sont au corps à corps, les jiralhanaes ignorent les effets des handicaps légers qu'ils peuvent posséder sur le moment et considèrent les handicaps lourds comme des handicaps légers.

**Lutteurs :** les jiralhanaes disposent d'une force remarquable qu'ils affichent tout particulièrement au corps à corps lorsqu'ils ont saisi leur adversaire pour l'immobiliser ou lui briser les os. Se retrouver entre les pattes d'un jiralhanae en colère est souvent suivi d'une expérience très douloureuse ou carrément fatale.

Les jiralhanaes obtiennent toujours un bonus de +2 sur leurs tests de Force lors des tests opposés faisant suite à une action de *Saisir* réussie.



**POINTS DE VIE : 40**

**POINTS DE DESTIN : 2**

Limite de poids porté	Limite de poids soulevé	Limite de poids déplacé
75 kg	150 kg	300 kg

Compétences de départ	Talents de départ
- Dialecte (jiralhanae) - Dialecte (Diservos) - Intimidation - Athlétisme	- Frénésie - Haine (sangheillis) - Vigoureux

#### VALEURS DE CARACTERISTIQUES DE DÉPART:

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Volonté	Intelligence	Perception
<b>20</b> +1D10	<b>20</b> +1D10	<b>30</b> +1D10	<b>40</b> +1D10	<b>40</b> +1D10	<b>30</b> +1D10	<b>30</b> +1D10	<b>30</b> +1D10

**Caractéristiques fortes :** Force et Endurance

**Caractéristiques faibles :** Agilité et Intelligence

**Equipement standard de jiralhanae :** aucun

## II.1.4. Incarner un lekgolo

En termes de puissance destructrice pure, aucun guerrier de l'Alliance ne peut rivaliser avec un combattant lekgolo complètement équipé. Cette forme qu'utilisent les colonies de vers nel gala pour se battre est tout simplement un concentré de force et d'endurance, que les armuriers de l'Alliance ont rendu encore plus dangereux grâce à une armure lourde quasi impénétrable et un canon à plasma leur fournissant la puissance de feu d'une escouade complète. Personne n'apprécie la perspective de devoir affronter un lekgolo, et encore plus s'il doit le faire sans arme anti-char...

Un lekgolo choisit rarement de rejoindre l'Alliance de sa propre volonté. La plupart du temps, les lekgolos rejoignant l'Alliance sont choisis par la communauté de Te, leur monde natal, afin de remplir l'ancestral contrat passé entre leur société et l'Alliance il y a maintenant plusieurs siècles. Lorsqu'un individu est choisi pour rejoindre l'armée loyaliste des prophètes et des sangheilis, son expérience du combat est encore très faible et son comportement sur le terrain reste assez instinctif, pouvant le mener à commettre des erreurs. Il arrive cependant que, cherchant à limiter le nombre de leurs semblables envoyés hors de leur planète, les lekgolos envoient parfois un seul individu agissant alors en solitaire, ce qui ne le rend pas moins dangereux.

Mais les lekgolos ont une faculté d'assimilation remarquable qui leur permet de s'adapter à leur nouveau rôle en un temps extrêmement limité pour devenir de véritables armes vivantes. En fait, ils finissent par devenir si redoutables que même les autres troupes de l'Alliance préfèrent s'écarter lorsque l'un de ces mastodontes arrive sur le lieu d'un combat. Non pas qu'ils seraient en danger et risqueraient de se faire écraser par ces géants en armure, mais c'est surtout qu'ils risqueraient plus de les gêner qu'autre chose. Néanmoins, il a été démontré de très nombreuses fois que les groupes de combat mixtes de l'Alliance appuyés ne serait-ce que par un seul lekgolo de combat est capable de renverser à peu près tous les obstacles qu'ils peuvent rencontrer.

Etre un lekgolo, c'est être une machine de guerre biologique d'une puissance terrifiante dont la vie est un contrat passé entre son peuple et la faction qu'il rejoint. C'est être un outil sculpté pour le combat et qui n'est donc malheureusement pas adapté à la vie « sociale ».



### REGLES SPECIALES :

**Mobilité réduite :** La principale faiblesse des lekgolos lorsqu'ils utilisent leur forme de combat est leur cruel manque d'agilité. En effet, malgré leur force redoutable, le poids des protections qu'ils portent les rend assez lents et peu capables d'accomplir certaines actions nécessitant une dextérité corporelle même moyenne.

Le poids et la taille des lekgolos fait qu'ils ne peuvent jamais être jetés à terre ou saisis par un adversaire, mais cela les ralentit également et ils ne peuvent donc pas effectuer les actions suivantes : se jeter à terre, manœuvre d'évitement, attaque rapide, feinter, esquiver, contre-attaquer, aborder un véhicule.

**Reconstitution :** Les innombrables vers qui forment l'énorme entité collective d'un lekgolo ne se spécialisent pas dans une tâche particulière, et chacun d'entre eux peut être remplacé par son voisin si celui-ci s'avère défaillant. Les échanges corporels sont fréquents afin d'assurer la stabilité de la colonie, ce qui permet à cette dernière d'encaisser des dommages considérables sans être réellement affaibli.

Un lekgolo ne peut pas subir d'hémorragie, mais il ne peut jamais bénéficier des effets des équipements de soin ou des drogues de combat. A la place, il dispose d'une réserve maximale de 14 Unités de Reconstitution qu'il peut utiliser pour se soigner lorsqu'il est au repos. La seule manière de regagner des unités de récupération est de dormir afin que la colonie des vers se multiplie pour remplacer les individus morts, à raison de 1 unité toutes les 5 heures de sommeil en continu. Donc réfléchissez bien avant de les dépenser. L'effet de chaque soin dépend du nombre d'unités de reconstitution utilisé :

**1 unité :** le personnage récupère 15 PV.

**2 unités :** le personnage récupère 30 PV **OU** annule complètement un handicap léger **OU** fait passer un handicap lourd en handicap léger.

**3 unités :** le personnage récupère 45 PV **OU** annule complètement un handicap lourd.

**4 unités :** le personnage récupère 60 PV **OU** annule tous ses handicaps.

**Force titanesque :** Pour évaluer la force d'un lekgolo, il ne suffit pas de faire la simple somme des forces individuelles de tous les organismes qui le composent. Car la puissance qu'ils peuvent libérer en se rassemblant croît de façon exponentielle avec leur nombre, ce qui fait qu'une forme de combat standard possède la force de démolir une porte blindée ou de passer à travers un mur ou simplement de réduire en bouillie les ennemis qui seraient assez fous pour l'approcher de trop près.

Un lekgolo possède toujours la règle Colosse. Les dégâts qu'il cause au corps à corps avec son bouclier de combat sont de type Contondant et sont toujours doublés par rapport aux dégâts normalement causés en fonction de la force du personnage (voir chapitre I.8.5) quelle que soit la cible (par exemple, les dégâts causés par une attaque lourde de lekgolo seront égaux à son bonus de Force multiplié par 8). Par contre, il ne peut pas effectuer d'attaque éclair ou de contre-attaque. Cette force titanesque peut également être utilisée pour d'autres actions dont la nature est laissée à l'imagination du joueur.

**Tank bipède :** Les combattants lekgolos constituent l'infanterie la plus solide connue à ce jour. Leur résistance naturelle combinée aux meilleurs systèmes de protection de l'Alliance en font de véritables chars d'assauts individuels capables d'encaisser une puissance de feu phénoménale sans faiblir.

Tous les lekgolos possèdent les règles universelles Blindé tant qu'ils possèdent encore au moins la moitié de leur bonus d'armure de base. Mais à cause de la zone dénudée à la base de leur dos, n'importe quelle attaque effectuée précisément sur cette zone ignore la règle Blindé et constitue une attaque au contact.

**Lien télépathique :** Les lekgolos communiquent par un procédé télépathique dont le fonctionnement échappe encore totalement aux autres races de l'Alliance. Ils sont également capables d'échanger entre eux des sensations, des pensées et des émotions à un niveau inimaginable. Mais lorsqu'ils ont besoin de communiquer avec les membres d'autres races, ils utilisent le Diservos, le langage commun des races de l'Alliance, afin de ne pas trop les déstabiliser ou les effrayer.

Un lekgolo peut toujours discuter librement avec un ou plusieurs des autres membres de son groupe tant qu'ils sont dans un rayon de 300 mètres, quelle que soit leur race. De plus, un lekgolo peut voir ce que voit un autre lekgolo situé dans cette zone, ce qui lui permet de repérer des ennemis n'étant pas dans son propre champ de vision. Ce genre de communication ne peut être ni brouillée ni interceptée, excepté par un autre lekgolo se trouvant dans un rayon de 300m. Cependant en raison de ce mode de communication étrange, un lekgolo ne peut pas utiliser de communicateur ou de radio longue portée.

**POINTS DE VIE : 60**

**POINTS DE DESTIN : 2**

Limite de poids porté	Limite de poids soulevé	Limite de poids déplacé
250 kg	500 kg	1000 kg

Compétences de départ	Talents de départ
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialecte (Lekgolo)</li> <li>- Dialecte (Diservos)</li> <li>- Intimidation</li> <li>- Psychologie</li> <li>- Protocole</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Amis (sangheilis)</li> <li>- Formation aux armes de corps à corps</li> <li>- Formation aux armes lourdes</li> <li>- Parade de projectiles</li> <li>- Résistance (douleur)</li> <li>- Voix troublante</li> </ul>

**VALEURS DE CARACTERISTIQUES DE DÉPART:**

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Volonté	Intelligence	Perception
<b>10</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>50</b>	<b>50</b>	<b>50</b>	<b>30</b>	<b>30</b>
<b>+1D10</b>	<b>+1D10</b>	<b>+1D10</b>	<b>+1D10</b>	<b>+1D10</b>	<b>+1D10</b>	<b>+1D10</b>	<b>+1D10</b>

**Caractéristiques fortes :** Endurance et Force

**Caractéristiques faibles :** Agilité et Charisme

**Equipement standard de lekgolo :**

- Armure de Chasseur
- Bouclier de combat lekgolo
- Canon d'assaut lekgolo

## II.1.5. Incarner un kig-yar

Les kig-yars forment une société à part au sein même de l'Alliance du fait de son individualisme ultradéveloppé. Ayant préféré rejoindre les sangheilis et les san'shyuums plutôt que d'être anéanti par leurs armées, ce peuple n'accorde strictement aucune valeur au Grand Voyage ou à la quête des forerunners, car la seule chose qui compte pour eux sont les ressources matérielles. Qu'il s'agisse d'armes, de nourriture, d'équipement et de métaux précieux ou tout simplement d'argent, les kig-yars n'hésitent pas à commettre des actes malveillants comme le vol ou même le meurtre afin d'obtenir ce qu'ils veulent. Seule l'autorité des sangheilis et la force des races dites « supérieures » les empêchent de piller chacune des installations de l'Alliance pour ensuite les revendre ou les expédier à leurs semblables sur leur planète natale. C'est d'ailleurs l'une des raisons qui les pousse à se montrer aussi cruels envers les unggoy, la seule race qu'ils sont « autorisés » à maltraiter à l'intérieur de l'Alliance. Du fait de leur penchant à l'opportunisme, les kig-yars sont rarement laissés sans surveillance lorsque du matériel de valeur est à portée de leur main. Toutefois, lorsqu'il s'agit d'effectuer une reconnaissance ou de surveiller le périmètre d'une base, ces soldats agissent souvent sans l'aide des membres des autres races et se montrent d'une très grande efficacité dans ce domaine.

Etre un kig-yar, c'est chercher le profit partout où il peut se trouver tout en sachant que bien peu sont ceux qui vous feront confiance. Pour cela, il faut apprendre à faire semblant de servir pour mieux endormir les soupçons dans l'attente d'une bonne opportunité.

### REGLES SPECIALES :

**Infanterie légère :** La race des kig-yars n'est pas connue pour sa robustesse. En effet, les corps de ces créatures sont particulièrement fragiles, même en comparaison avec les unggoy, ce qui limite le type d'armure qu'ils sont capables de supporter.

Si un combattant kig-yar choisit de porter une armure lourde, il subit un malus de -2 à tous ses tests comme s'il était *fatigué*. Ce bonus est cumulable avec ceux de la fatigue (un kig-yar *affaibli* en armure lourde subira donc un malus constant de -4, et -8 s'il devient *épuisé*).



**Charognards :** Les kig-yars aiment se repaître de la chair de leurs ennemis, et on leur donne même parfois des prisonniers humains ou des condamnés de l'Alliance comme nourriture. Cette particularité a beau répugner les autres races et les rendre peu enclines à apprécier les kig-yar, elle a l'avantage de les nourrir facilement et ainsi de leur redonner de la force pour rester opérationnels.

Un kig-yar peut dévorer les cadavres des ennemis, voire même ceux des PNJ alliés lorsqu'il ne s'agit pas de sangheili ou de jiralhanae (ce qui serait un crime grave). Cela lui permet de survivre sans avoir à emporter de ration militaire pour se nourrir. De plus, le fait de dévorer un cadavre frais au sang encore chaud lui permet de récupérer tous ses points de santé une seule fois par jour, comme s'il avait utilisé une poche de transfusion.

**POINTS DE VIE : 30**

**POINTS DE DESTIN : 3**

Limite de poids porté	Limite de poids soulevé	Limite de poids déplacé
25 kg	50 kg	100 kg

Compétences de départ	Talents de départ
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialecte (kig-yar)</li> <li>- Dialecte (Diservos)</li> <li>- Duperie</li> <li>- Marchandage</li> <li>- Orientation</li> <li>- Vigilance</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Forte tête</li> <li>- Haine (kig-yars)</li> <li>- Haine (unggoys)</li> <li>- Parade de projectiles</li> <li>- Sens aiguisés (vue)</li> </ul>

### VALEURS DE CARACTERISTIQUES DE DÉPART:

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Volonté	Intelligence	Perception
40	30	30	20	20	30	30	40
+1D10	+1D10	+1D10	+1D10	+1D10	+1D10	+1D10	+1D10

**Caractéristiques fortes :** Agilité et Dextérité

**Caractéristiques faibles :** Charisme et Endurance

### Equipement standard de kig-yar :

- Gantelet de défense régulier



## II.1.6. Incarner un keg-yarn

Les Keg-yarns possèdent un statut assez particulier au sein des races covenantes en raison de la façon dont ils les ont rejointes après leur guerre contre les sangheilis et la dette d'honneur qu'ils partagent avec ces derniers. La manière dont ils se sont fièrement battus avec force et détermination fait qu'ils sont très bien considérés par les sangheilis. Il n'est donc pas rare que les officiers de terrain apprécient d'avoir sous la main quelques combattants keg-yarns sur lesquels ils peuvent compter grâce au respect mutuel que partagent les deux races. Nulle autre race covenante ne présente le même esprit de servitude et de dévouement que les natifs d'O'Neayn.

Mais les sangheilis ne sont pas les seuls à s'attribuer les services des keg-yarns, car les jiralhanaes aiment eux aussi s'entourer de ce genre de féroces combattants, bien qu'ils ne partagent pas la même tradition de longue entente qu'ont les sangheilis. Cela fait que généralement, lorsqu'un keg-yarn rentre dans l'Alliance, son comportement varie selon la race de l'officier de terrain auquel il est rattaché : ceux servant auprès des sangheilis viennent souvent à partager leurs valeurs d'honneur et de respect des ancêtres, tandis que ceux côtoyant les jiralhanaes peuvent devenir aussi cruels et instables que ces derniers.

Etre un keg-yarn, c'est vivre sous le constant rappel des obligations qui vous rattachent aux races covenantes dominantes, acceptant de rester dans l'ombre des officiers et héros avec la satisfaction de pouvoir les aider de son mieux.

### REGLES SPECIALES :

**Instincts de traqueurs :** contrairement à leurs cousins kig-yars, les keg-yarns ont maintenu leurs traditions de chasse qui leur ont permis de conserver une physionomie robuste et agile ainsi que des sens particulièrement développés qui en font des pisteurs redoutables.

Un keg-yarn possède toujours un bonus de +4 sur ses tests de pistage. De plus, il est toujours considéré comme possédant +1 sur son bonus d'Agilité pour déterminer ses distances maximales de déplacement par tour, et peut effectuer des sauts allant jusqu'à dix mètres en longueur ou trois mètres en hauteur. Des sauts plus lointains ou plus hauts nécessitent des tests d'Agilité.

**Griffes de combat :** les keg-yarns entretiennent avec soin les griffes acérées qui terminent leurs doigts, et qu'ils utilisent souvent comme arme de corps à corps pour trancher les artères ou arracher la jugulaire de leurs adversaires.

Les griffes des keg-yarns comptent toujours comme des lames de combat et causent donc des dégâts *Tranchants*. Elles peuvent cependant se briser si elles sont utilisées contre des véhicules, de l'infanterie *Blindée* ou des porteurs d'armure lourde. Il faut environ une semaine pour que ces griffes reprennent leur taille normale.



### POINTS DE VIE : 30

### POINTS DE DESTIN : 3

Limite de poids porté	Limite de poids soulevé	Limite de poids déplacé
30 kg	60 kg	120 kg

Compétences de départ	Talents de départ
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialecte (keg-yarn)</li> <li>- Dialecte (Diservos)</li> <li>- Déplacement silencieux</li> <li>- Orientation</li> <li>- Pistage</li> <li>- Vigilance</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vivacité</li> <li>- Parade de projectiles</li> <li>- Sens aiguisés (vue)</li> <li>- Haine (kig-yars)</li> <li>- Amis (sangheilis)</li> </ul>

### VALEURS DE CARACTERISTIQUES DE DÉPART:

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Volonté	Intelligence	Perception
40	30	20	20	30	30	30	40
+1D10	+1D10	+1D10	+1D10	+1D10	+1D10	+1D10	+1D10

**Caractéristiques fortes :** Agilité et Perception

**Caractéristiques faibles :** Endurance et Intelligence

### Equipement standard de keg-yarn :

- Gantelet de combat régulier

### II.1.7. Incarner un unggoy

Etant la race la moins importante sur l'échelle sociale de l'Alliance, les unggoy n'ont généralement pas les moyens d'évoluer suffisamment vite pour survivre à la terrible épreuve du feu. Enrôlés de force dans les armées loyalistes pour servir d'ouvriers à bord des vaisseaux ou de chair à canon sur les champs de bataille, leur existence ne semble posséder aucune valeur aux yeux des autres races. La vie d'un unggoy, quelles que soient les circonstances, n'est pas beaucoup plus importante que l'état de l'arme qu'il possède. Ces petits êtres tyrannisés par les castes dirigeantes n'ont pas d'autre choix que d'obéir, et cela les mène le plus souvent à leur perte. Cependant, les unggoy savent parfois se montrer des combattants rusés et efficaces s'ils ont la chance de vivre assez longtemps, que ce soit par chance ou en désobéissant aux ordres.

Car bien que leur niveau d'éducation sur Balaho soit nettement plus bas que celui des autres peuples alliés, leurs capacités à apprendre et leur volonté d'émerger de cette situation dégradante peut les pousser à devenir des spécialistes extrêmement compétents. Les plus courageux et les plus déterminés parmi cette race dite « inférieure » sont capables, s'ils en ont le temps, de maîtriser des techniques peu connues des autres races. Le domaine dans lequel un unggoy vétérans se spécialise dépend généralement de la fonction que lui ont attribuée ses maîtres lors de son intégration dans l'armée, ces tâches étant très souvent celles que les sangheils et jiralhanaes rechignent à accomplir. Car en tant que caste dirigeante, ces guerriers ne parviennent même pas à considérer la possibilité d'être éloigné des combats pour des choses qui pourraient parfaitement être accomplies par d'autres. Les unggoy sont donc généralement choisis pour effectuer les tâches ingrates comme surveiller les instruments de détection d'une base ou le transport et le rangement du matériel militaire. Mais les plus chanceux d'entre eux peuvent être affectés à des fonctions beaucoup plus importantes à travers lesquelles ils peuvent apprendre beaucoup pour devenir des spécialistes reconnus.

Etre un unggoy dans l'univers de Halo, c'est être un individu constamment méprisé car situé au plus bas de l'échelle sociale en sachant pertinemment qu'il en sera toujours ainsi. Chaque jour est une guerre pour la survie même lorsque vous n'êtes pas sur le champ de bataille, mais c'est à force d'efforts que vous parviendrez à trouver votre place aux côtés des autres peuples en leur prouvant vos valeurs.



**Note des concepteurs :** bien que la perspective d'incarner un unggoy ne soit pas très reluisante à première vue, nous souhaitons vous faire remarquer que tout comme pour les autres races vous n'incarnez pas un unggoy ordinaire mais un potentiel héros, un individu qui sera capable d'accomplir de grandes choses en dépit des préjugés portés envers ses semblables. Nous avons fait de notre mieux pour rendre cette race de personnage parfaitement jouable et plaisante à incarner, aussi nous vous demandons de ne pas écarter trop vite l'option de créer ce genre de personnage.

#### REGLES SPECIALES :

**Suceurs de méthane :** Le métabolisme des unggoy est assez différent des autres races intelligentes rencontrées dans la galaxie. Alors que ces dernières respirent de l'oxygène, ces petits êtres ont besoin de méthane pour survivre. Cela cause parfois des problèmes de soutien logistique pour alimenter ce type de troupe lors d'une guerre, et des bataillons entiers d'unggoys sont parfois morts pour des simples raisons d'épuisement des réserves de méthane...

Un personnage de joueur unggoy doit recharger la réserve de méthane de son armure au moins une fois par jour sous peine de tomber dans le coma (pour économiser son souffle). Des recharges portables peuvent parfois être confiées dans le cas de missions longues loin de toute base d'opération.

**Métabolisme réactif :** De par les particularités de fonctionnement de leur système nerveux, les unggoy sont extrêmement plus réactifs que les autres races et présentent donc des réflexes impressionnants qui leur permettent, au mieux, de se mettre à l'abri au moindre signe de danger. Malheureusement, cette réactivité est doublée d'une grande sensibilité émotionnelle qui peut les amener à être facilement distraits ou affectés par des sensations comme la surprise, le chagrin, la haine ou la peur.

Un unggoy possède toujours un bonus de +4 sur son test d'Initiative pour déterminer l'ordre de jeu lors d'un combat, ainsi qu'un bonus de +2 pour effectuer une réaction se jeter à terre. Cependant en contrepartie, si le MJ estime qu'il y a une raison pour laquelle le personnage peut être affecté par une émotion particulière, il impose au personnage d'effectuer un test de Volonté non modifié pour savoir s'il parvient à garder l'esprit clair. En cas d'échec, l'effet dépend de l'émotion qui se met à envahir l'esprit du personnage : il peut par exemple se mettre à fuir sous l'emprise de la peur, ou perdre un tour à se remettre de sa surprise, ou encore être totalement désespéré au point d'activer les grenades qu'il lui reste avant de foncer vers l'ennemi le plus proche (pour ce dernier cas, PNJ seulement, bien entendu ^^).

**Expansion de capacités :** Contrairement à la plupart des races qui n'augmentent qu'assez lentement et faiblement leurs aptitudes intellectuelles, les unggoy possèdent un cerveau beaucoup plus enclin à activer ses parties endormies pour améliorer la capacité de réflexion de ces individus. S'il survit assez longtemps, un unggoy peut même devenir plus intelligent qu'un lekgolo en pleine capacité de ses moyens, mais malheureusement cela est rarement le cas.

Un personnage de joueur unggoy augmente sa caractéristique d'Intelligence de +10 par pallier (au lieu de +5 pour les autres races), ce qui fait qu'il peut améliorer cette caractéristique de +40 au total.

**POINTS DE VIE : 30**

**POINTS DE DESTIN : 4**

Limite de poids porté	Limite de poids soulevé	Limite de poids déplacé
30 kg	60 kg	120 kg

Compétences de départ	Talents de départ
- Baratin - Dialecte (Diservos) - Dialecte (Unggoy) - Athlétisme	- Haine (kig-yars) - Résistance (froid)

**VALEURS DE CARACTERISTIQUES DE DÉPART:**

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Volonté	Intelligence	Perception
30	40	30	30	20	30	30	30
+1D10	+1D10	+1D10	+1D10	+1D10	+1D10	+1D10	+1D10

**Caractéristiques fortes :** Charisme et Intelligence

**Caractéristiques faibles :** Volonté et Force

**Equipement standard d'unggoy :**

- Réservoir de méthane pour unggoy
- Respirateur



## II.1.8. Relations entre les races

Même au sein de l'Alliance covenante, les relations entre les races sont loin d'être pacifiques. En effet, que ce soit à cause de différences culturelles ou d'évènements passés ayant instauré de longues traditions de haine ou de respect mutuelle, il existe des relations particulières entre les différentes races de l'univers de Halo. Pour représenter cela, nous avons établi un tableau qui indique les éventuelles haines ou amitiés qui existent entre ces peuples.

La relation **Haine** donne automatiquement le talent du même nom (voir [chapitre II.6.4](#)) à tous les membres des deux races concernées, chacune pour la race adverse : par exemple tous les sangheilis possèdent de base le talent *Haine (jiralhananes)*, et inversement tous les jiralhananes possèdent le talent *Haine (sangheilis)*. De la même façon, la relation **Amis** offre le talent du même nom.

Nous en avons également profité pour établir les modificateurs qui s'appliquent lorsqu'un personnage tente d'*Intimider* un membre d'une autre race. En cas de succès, la cible de l'action d'*Intimidation* doit réussir un test de Volonté avec un modificateur de valeur inverse pour ne pas être affectée d'une manière ou d'une autre (peur, paralysie momentanée, fuite, etc.).

**Note :** les huragoks et les yanme'es ne sont pas présents sur ce tableau car ils ne ressentent pas la peur et n'ont aucune notion du mot intimidation. De plus, ils n'ont aucune relation particulière avec les autres races, excepté les unggoy qui peuvent parfois être amis avec les huragoks vu qu'ils partagent souvent avec eux les tâches de manutention et d'entretien sur les vaisseaux et installations de l'Alliance.

INTIMIDATEUR	Humain	Jiralhanae	Kig-yar	Keg-yarn	Lekgolo	Unggoy	Sangheili	San'shyuum
<b>CIBLE</b>								
Humain	+0	+2	+0	+0	+4	-4	+2	-2
Jiralhanae	-4	+0	-4, Amis	-4	+2	-6	+0, Haine	-6, Amis
Kig-yar	+0	+2, Amis	+0	+0, Haine	+4	-4, Haine	+2	-2
Keg-yarn	+0	+2	+0, Haine	+0	+4	-4	+2, Amis	-2
Lekgolo	-20	-20	-20	-20	+0	-4	-20, Amis	-20
Unggoy	+2	+4	+2, Haine	+2	+8	+0	+4	+0
Sangheili	N.A.	N.A., Haine	N.A.	N.A., Amis	N.A., Amis	N.A.	N.A.	N.A.
San'shyuum	+2	+4, Amis	+2	+2	+6	-6	+4	+0

**Exemple :** James, qui n'est qu'un simple humain, rencontre un guerrier jiralhanae au coin d'une rue et ce dernier décide d'effrayer James en lui criant dessus pour le tuer plus facilement en le déstabilisant pendant un tour. D'après le tableau ci-dessus la brute dispose pour cela d'un bonus de +2 sur son test d'Intimidation, une compétence qu'il possède sans amélioration avec une caractéristique de Force de 47 sur son profil. Il obtient 12 sur son jet, ce qui donne un résultat final de  $12 + 2 + 4 = 18$ . James doit donc faire un test de Volonté pour résister à la peur et obtenir 18 ou plus, avec un modificateur inverse à celui que la brute a obtenu pour son test d'Intimidation, soit -2. Il possède une caractéristique de Volonté de 32, et obtient 16 sur son jet, ce qui fait au total  $16 - 2 + 3 = 17$ , ce qui est un échec.

Si c'était James qui avait voulu intimider la brute, d'après le même tableau il aurait eu un malus de -4 sur son test d'Intimidation et, en cas de réussite, la brute aurait tout de même eu un bonus de +4 sur son test de Volonté pour ne pas être affectée.



## II.2 CHOISIR UNE FACTION

*[...] Cette guerre réclame la mobilisation de toutes nos forces vives et de tous les citoyens des colonies. En conséquence, afin d'assurer la cohésion de notre nation, afin de protéger plus efficacement nos mondes et nos villes et afin d'assurer à la race humaine une victoire écrasante face aux avancées des barbares, et en conformité avec l'article N°7 de la constitution de l'United Earth Government ainsi qu'avec l'aval de l'ensemble du corps politique, je confie l'ensemble des pouvoirs au conseil de sécurité de l'UNSC tant que la menace extraterrestre ne sera pas défaite. [...]*

(Discours de Jonathan Valleck, 72ème Président de l'United Earth Government)

Que vous ayez choisi d'incarner un humain ou un membre de l'une des races covenantes, vous appartenez désormais à une civilisation déchirée par la guerre civile. En effet, tandis que l'UNSC doit constamment lutter contre les mouvements séparatistes des factions rebelles, l'Alliance doit faire face au fléau de l'incroyance en combattant les multiples loges hérétiques qui se sont formées à travers son histoire. Dans *Halo : Héros et Hérétiques*, vous devez choisir entre six factions jouables, mais sachez qu'il en existe encore bien d'autres qui vous resteront inaccessibles pour diverses raisons. Le fait d'appartenir à telle ou telle faction détermine de nombreux paramètres comme la hiérarchie à laquelle votre personnage devra se soumettre, le type de mission qu'il recevra, les ennemis qu'il devra affronter et les privilèges qui lui seront offerts. Nous vous indiquons donc ici toutes les règles en rapport avec les différentes factions jouables dans *Halo : Héros et Hérétiques*. Pour tout ce qui concerne la description détaillée de ces factions, nous vous conseillons de lire les articles concernés dans l'Encyclopédie de Halo Evolved.

### II.2.1. Rejoindre l'UNSC (United Nation Space Command)

Au départ simple branche militaire de l'UEG (United Earth Government), l'UNSC est devenue l'unique organisation gouvernementale de l'empire humain après la Seconde Bataille pour Harvest et la mise en place de la loi martiale sur tout le domaine des colonies de la Terre. Malheureusement, l'UNSC est loin d'être très populaire parmi certaines populations, surtout celles des colonies extérieures depuis l'incident du Callisto et d'autres événements similaires. Cette faction n'en reste pas moins la principale, sinon la seule, qui ait les moyens de s'opposer aux covenantes et à leur croisade religieuse d'extermination de l'humanité. C'est pourquoi malgré la haine que leur voue la majorité des habitants des colonies extérieures, ces derniers se sentent souvent obligés de supporter cet état de fait pour se sentir à l'abri de l'envahisseur extraterrestre.

Comptant parmi ses troupes d'innombrables soldats professionnels bien entraînés et bien équipés, soutenus par une logistique puissante et alimentée par des usines de production dont le nombre a été démultiplié depuis le début de la Grande Guerre, l'UNSC représente la plus puissante faction militaire humaine à ce jour. Ses branches spéciales comportent également des unités d'élite telles que les ODST ou les célèbres combattants spartans, ainsi qu'une section de renseignement avancé nommée l'ONI dont les agents tirent les ficelles dans l'ombre. Vivre sur une planète de l'empire humain aujourd'hui signifie vivre sous les lois de l'UNSC et aucune autre. Rejoindre ses armées, c'est vouer sa vie à la défense incessante de l'humanité contre les envahisseurs extraterrestres et les séparatistes inconscients de la gravité de la situation, aussi vous devrez faire preuve de discipline, de force et de courage pour affronter les nombreux dangers contre lesquels vous serez envoyés.



**POINTS DE REBELLION DE DEPART :** 20

#### REGLES SPECIALES DE L'UNSC :

**Les oppresseurs des colonies :** l'UNSC est loin d'être appréciée par les habitants des colonies extérieures qui considèrent son autorité comme étant une dictature militaire imposée par l'UEG pour le seul confort de la Terre et des colonies intérieures. Il n'est donc pas rare que cette animosité s'exprime de manière plus ou moins violente lorsque la situation s'y prête...

Un membre de l'UNSC affichant clairement son appartenance à cette faction (uniforme, grade, insigne, sigle, etc.) subira automatiquement un malus minimum de -10 en Charisme pour toutes actions impliquant un personnage natif des colonies extérieures, même s'il est lui-même originaire de ces colonies. Il aura également tendance à attirer sur lui l'attention des rebelles ou des sympathisants anti-UNSC, ce qui pourra déclencher des événements particuliers comme des bagarres, des vols d'objets personnels ou même des attentats selon la volonté du MJ.

**Les gardiens de l'ordre :** en raison de la loi martiale établie par l'UEG en 2526 après les premiers contacts contre les covenantes, les troupes de l'UNSC sont habilitées à intervenir contre toute forme de trouble de l'ordre public et à assister les forces de police locales en cas de nécessité, voire même les supplanter dans le cas d'officiers suffisamment gradés.

Les membres de l'UNSC n'ont pas à respecter le couvre-feu établi par la loi martiale et sont considérés comme ayant le double de leur bonus de Commandement lorsqu'ils s'adressent à de simples agents de l'ordre (police locale, inspecteurs, SWAT, etc.).

### LES GRADES DE L'UNSC :

La hiérarchie de l'UNSC est la plus stricte de l'univers de Halo, et répond à un ensemble de protocoles militaires très anciens hérités de l'ancienne armée des États-Unis d'Amérique, auxquels se sont ajoutées de nouvelles normes répondant à l'organisation colonial multi-planétaire. Pour progresser dans cette hiérarchie, il ne suffit pas de remplir correctement les missions qui vous sont confiées, car c'est déjà pour cela que l'on vous paie. La bonne réussite de vos opérations est incluse dans votre solde.

Pour monter en grade, vous devez faire preuve de dévouement envers l'UNSC et obtenir des résultats exceptionnels dans la réalisation des objectifs qui vous seront confiés. Vous pouvez aussi faire preuve d'une grande adaptabilité sur le terrain face à une situation imprévue, sauver des coéquipiers ou des civils tout en accomplissant votre mission, ou encore vous porter volontaire pour un assaut désespéré contre les lignes ennemies. En clair, c'est en sortant du lot de par votre héroïsme et votre zèle que vous serez à même d'attirer sur vous l'attention de vos supérieurs et ainsi monter en grade. Plus vous montez en grade, plus votre valeur de Commandement augmentera. Lors de la création de votre personnage, celui-ci est au niveau le plus bas de sa hiérarchie et il devra ensuite faire ses preuves pour que ses supérieurs le récompensent en lui offrant une meilleure position.

Catégorie	Grade des Forces Terrestres (UNICOM)	Grade des Forces Navales (NAVCOM)	Bonus de commandement
<b>Soldat du rang</b>	Soldat - 2 <sup>ème</sup> classe	Matelot	<b>2</b>
	Soldat - 1 <sup>ère</sup> classe	Matelot breveté	<b>3</b>
	Caporal	Quartier-maître	<b>4</b>
	Caporal-chef	Quartier-maître 1 <sup>ère</sup> classe	<b>5</b>
<b>Sous-officiers</b>	Sergent	Second maître	<b>7</b>
	Sergent-chef	Maître	<b>8</b>
	Adjudant	Premier maître	<b>9</b>
	Adjudant-chef	Maître principal	<b>10</b>
<b>Officiers</b>	Sous-lieutenant	Enseigne, 2 <sup>nd</sup> classe	<b>12</b>
	Lieutenant	Enseigne	<b>13</b>
	Capitaine	Lieutenant de vaisseau	<b>14</b>
	Major	Lieutenant de corvette	<b>15</b>

La catégorie des officiers supérieurs n'est pas accessible aux personnages de joueurs, cependant nous vous la détaillons ci-dessous à simple titre indicatif pour que vous connaissiez les grades se trouvant au-dessus de vous. Vous ne pourrez jamais accéder à ces grades en aucune façon, premièrement parce qu'ils ne sont pas obtenus simplement par des actions guerrières, et deuxièmement parce que ce genre d'officier ne se risquerait pas trop à combattre lui-même sur le terrain. La valeur de Commandement de base de votre personnage ne dépassera donc **jamais** 15, ce qui est la première faiblesse des héros humains face à ceux de l'Alliance, dont même les plus importants commandants participent aux batailles.

<b>Officiers supérieurs</b>	Commandant	Capitaine de frégate	<b>16</b>
	Lieutenant-colonel	Capitaine de vaisseau	<b>17</b>
	Colonel	Vice-amiral	<b>18</b>
	Général	Amiral	<b>19</b>
	Maréchal	Seigneur amiral	<b>20</b>

Mais attention : tout comme vous êtes promu pour vos coups d'éclat, vous pouvez parfaitement être rétrogradé si le MJ estime que vous déshonorez votre uniforme, que ce soit en faisant échouer lamentablement une mission ou en déclenchant une bagarre au milieu de la cantine militaire. Selon la gravité de vos actions, la diminution de votre grade sera d'autant plus importante. Vous pourrez tout de même regimber les échelons si vous lavez votre réputation par un comportement plus digne.

### LES SOLDES DE L'UNSC :

Chaque soldat reçoit de l'argent en récompense de ses actions au sein de son armée, sous la forme d'une solde qu'il touche tous les dimanches. La hauteur de cette solde dépend directement de son grade ainsi que de sa classe (voir [chapitre II.3](#)), comme le montre le tableau ci-dessous :

Grade	CLASSE DU PERSONNAGE			
	Soldat / Leader	Opérateur	Technicien	Agents / Armurier / Troupe de choc
<b>2<sup>ème</sup> classe</b>	4.000	5.000	6.000	7.000
<b>1<sup>ère</sup> classe</b>	4.300	5.300	6.300	7.300
<b>Caporal</b>	4.600	5.600	4.600	7.600
<b>Caporal-chef</b>	5.000	6.000	7.000	8.000
<b>Sergent</b>	5.500	6.500	7.500	8.500
<b>Sergent-chef</b>	6.000	7.000	8.000	9.000
<b>Adjudant</b>	6.500	7.500	8.500	9.500
<b>Adjudant-chef</b>	7.000	8.000	9.000	10.000
<b>Sous-lieutenant</b>	8.000	9.000	10.000	11.000
<b>Lieutenant</b>	9.000	10.000	11.000	12.000
<b>Capitaine</b>	10.000	11.000	12.000	13.000
<b>Major</b>	11.000	12.000	13.000	14.000

## II.2.2. Rejoindre l'UMA (United Mercenary Army)

De la même façon que l'UNSC est née de l'union de toutes les armées des nations de la Terre, l'UMA est issue de la fusion de toutes les agences militaires privées existant à cette époque afin de former l'unique organisation mercenaire. Il s'agit donc de la plus importante faction paramilitaire légale de l'humanité, même après la douloureuse scission qui l'a frappé suite à l'échec de l'opération Dark Sparrow en 2496 pour donner naissance à la Brigade des Dragons, leurs principaux concurrents sur le marché des mercenaires. Le quartier général de l'UMA reste établi dans la ville de New York sur Terre, en symbole de leur origine et afin de faciliter leurs échanges avec les plus hautes autorités de l'UEG et de l'UNSC qui sont leurs premiers commanditaires. Certaines rumeurs courent sur des mercenaires vendant également leurs services aux factions rebelles en secret, mais les chefs de l'UMA précisent que si c'est le cas il s'agit d'individus agissant sans le soutien de leur hiérarchie.

Aujourd'hui, l'UMA reste encore très forte et continue d'opérer pour le compte de l'UNSC sur de nombreuses zones de guerre. En effet, les efforts de l'armée étant principalement dirigés contre les covenants, l'aide de mercenaires est toujours grandement appréciée pour intervenir rapidement et efficacement contre les mouvements séparatistes. Tant que ces organisations rebelles continueront de poser un sérieux problème aux institutions gouvernementales, elles constitueront des cibles prioritaires pour l'UMA dont les troupes sont par conséquent fortement présentes dans les secteurs des Quadrants Jumeaux, de l'Amas de Cassiopée et du Halo Miroitant. La grande majorité de ces opérations sont publiques, mais il arrive cependant que, dans le cadre d'opérations spéciales très délicates ne devant pas apparaître dans les archives officielles, certains officiers supérieurs de l'UNSC recrutent des membres de l'UMA en puisant dans des caisses noires de l'armée. Ces commanditaires anonymes leur proposent parfois d'affronter des forces covenantes au travers de missions suicides grassement payées, et la promesse d'un bon paquet d'argent suffit à convaincre même les plus sceptiques d'aller risquer leur peau contre les extraterrestres.

Rejoindre l'UMA, c'est vivre au jour le jour avec l'argent gagné à la force du poignet et au péril de sa vie, mais c'est également être libre. Cela demande de la persévérance, de la débrouillardise et un grand sens du commerce pour réussir à tirer son épingle du jeu au milieu de toute la concurrence.



### **POINTS DE RÉBELLION DE DEPART : 50**

#### **REGLES SPECIALES DE L'UMA :**

**Chiens de guerre :** les mercenaires de l'UMA sont des combattants qui vendent leurs services au plus offrant, une image peu appréciée de la plupart des citoyens qui voient en eux des profiteurs de la guerre et des accros de la gâchette capables de tuer leur propre mère pour quelques dizaines de crédits. Que cette vision soit vraie ou non, cela rend assez difficile les relations entre les membres de l'UMA et le public.

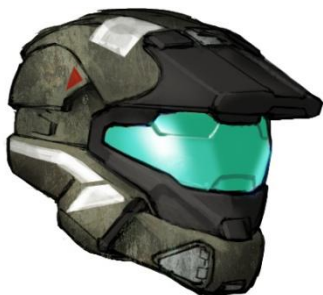
Un membre de l'UMA affichant clairement son appartenance à cette faction (uniforme, grade, insigne, sigle, etc.) subira automatiquement un malus minimum de -10 en Charisme pour toutes actions impliquant un personnage humain civil.

**Logistique personnelle :** contrairement à l'armée régulière, l'UMA ne dispose pas d'usines d'armement prêtes à lui fournir l'ensemble du matériel nécessaire à ses soldats. Néanmoins les bonnes relations qu'entretient l'organisation des mercenaires avec l'UNSC lui permettent d'obtenir des équipements, armes et armures à moindre coût pour assurer les besoins essentiels des troupes.

Contrairement aux autres factions humaines, tout équipement standard d'un membre de l'UMA n'est pas gratuit et doit donc être acheté. Par contre, il ne coûte que la moitié de son prix normal arrondi à l'entier supérieur.

**Soldats négociants :** que ce soit pour déterminer la récompense offerte pour la réalisation d'une mission ou le prix d'achat d'un quelconque matériel, les membres de l'UMA sont des spécialistes pour ce qui est de négocier car c'est ainsi qu'ils assurent leur train de vie et augmentent leurs chances de survie sur le terrain en obtenant du meilleur matériel.

Un membre de l'UMA possède automatiquement la compétence *Marchandage* et peut toujours tenter de négocier un prix, même avec le plus borné des officiers de l'UNSC, voire même avec des covenants si l'occasion venait à se présenter.



#### **LES GRADES DE L'UMA :**

Contrairement à l'organisation ultra-stricte de l'UNSC, l'UMA possède une hiérarchie extrêmement simple qui se limite à trois grades différents : **Soldat**, **Chef de groupe** et **Chef de section**.

- Comme l'indique leur grade, les soldats sont de simples combattants qui se contentent de suivre les ordres pour remplir les missions qui ont été acceptées par leurs supérieurs. Sur le terrain, ils sont répartis en différents groupes de combat commandés chacun par un unique chef de groupe auquel ils sont tenus d'obéir.

- Les chefs de groupe sont des officiers de terrain qui dirigent de petites escouades allant entre cinq et vingt soldats. Ils sont désignés par les chefs de section en raison d'actes

héroïques ou de négociations très avantageuses pour l'UMA, et peuvent répondre à des contrats publics proposés par les autorités de l'UNSC lorsqu'ils ne sont pas réquisitionnés pour un contrat majeur. Il arrive cependant que certains chefs de groupe acceptent, avec la complicité des soldats sous leurs ordres, des contrats proposés par des entreprises privées ou même des rebelles pour augmenter leurs revenus.

- Les chefs de sections sont des vétérans de l'UMA qui gèrent les effectifs de mercenaires présents sur la Terre et ses colonies. Ils occupent un rôle essentiellement administratif et négocient avec les plus hautes autorités de l'UNSC pour obtenir des contrats majeurs, qui sont des missions à la fois très dangereuses et très bien payées. Les personnages de joueurs ne peuvent pas accéder à ce grade mais seront régulièrement contactés par leur chef de section responsable qui leur imposera de remplir un contrat majeur qu'il aura décroché.

**Note :** aucun de ces grade ne possède de bonus de Commandement associé car la logistique est quasi inexistante au sein de l'UMA et les mercenaires n'ont aucune autorité sur qui que ce soit. Ils sont donc toujours considérés comme ayant un bonus de Commandement de 0.

### **LES PRIMES DE L'UMA :**

Il n'existe pas de solde mensuelle fixe dans l'UMA et chaque groupe de combat doit assurer sa propre autonomie financière en remplissant des contrats qui seront plus ou moins bien récompensés. L'argent est gagné au travers de ces contrats sous forme de primes, et pour un même contrat la somme est identique quel que soit le nombre de mercenaires participant à l'opération, aussi la plupart des chefs de groupe cherchent à s'entourer de soldats peu nombreux mais très compétents.

Il existe plusieurs types de contrats que nous vous décrivons ci-dessous :

- **Les contrats militaires :** ce sont des missions de faible importance proposées par l'UNSC au travers de sites officiels, tableaux d'affichages et autres moyens de communication publics. Les primes offertes pour ces missions sont généralement très limitées (de l'ordre de 50.000 crédits en moyenne), mais 10% de la somme revient automatiquement à l'administration de l'UMA.

- **Les contrats privés :** ces contrats sont offerts par des entités autres que l'UNSC, qui peuvent être soit des entreprises privées soit de riches commanditaires indépendants. Les primes offertes sont souvent meilleures que celles des contrats militaires (75.000 crédits en moyenne) sans pour autant impliquer plus de risques, cependant les objectifs à remplir peuvent parfois être à la limite de la légalité. Tout comme pour les contrats militaires, 10% de la prime doit être versée à l'administration de l'UMA pour les frais de gestion.

- **Les contrats majeurs :** ce sont des contrats négociés entre les chefs de section de l'UMA et les officiers supérieurs de l'UNSC qui souhaitent éviter d'impliquer directement l'armée pour résoudre certains problèmes. L'enjeu de ces missions est souvent d'une grande importance pour la situation géopolitique et les primes sont d'autant plus importantes (au minimum 140.000 crédits), cependant le pourcentage qui revient à l'UMA est cette fois de 25% en raison de l'implication directe des chefs de section dans les négociations.

- **Les contrats secrets :** rien n'empêche un groupe de mercenaires de chercher des contrats totalement illégaux proposés par des factions rebelles ou des commanditaires privés parfaitement conscients de ce qu'ils demandent. Les primes offertes sont souvent très alléchantes, d'autant que comme ces missions n'apparaissent pas dans les archives de l'administration de l'UMA, aucun pourcentage de la prime n'est à déduire une fois la mission remplie. Cependant les mercenaires qui acceptent ces contrats doivent faire preuve d'une extrême prudence car les objectifs qu'on leur demande de remplir peuvent facilement leur valoir l'emprisonnement à vie ou même le peloton d'exécution.

## **II.2.3. Rejoindre l'URF (United Rebel Front)**

*Le United Rebel Front est considéré comme la principale menace anti-UNSC à ce jour selon les études de l'ONI, cela en raison du fait que cette faction a été fondée par des membres de la CMA (Colonial Military Administration), l'organisme qui était chargé de défendre les colonies extérieures jusqu'en 2497 où il devint une organisation rebelle pour s'opposer aux tyrans de l'UEG. Au fil des années, l'URF a été rejoint par de nombreux mouvements rebelles jusque-là désorganisés et pauvrement équipés, gonflant encore plus ses rangs et ses moyens. Disposant d'effectifs importants et d'une flotte de combat modeste capable de tendre d'astucieux pièges à l'UNSC Navy, l'URF n'hésite pas à se montrer agressif lorsque cela est nécessaire. Ayant remporté plusieurs victoires rapidement sous-évaluées par les médias sous contrôle de l'ONI, ce mouvement rebelle conserve une puissance non négligeable qui pourrait un jour faire vaciller l'empire colonial de la Terre.*

*Ne pouvant pas opérer au grand jour, l'URF dispose de nombreuses caches et bases secrètes disséminées en grande partie dans les colonies extérieures, néanmoins il existe également quelques avant-postes très discrets mais très dangereux situés dans la région de la Ceinture Solaire pour accomplir des actions positives contre les colonies intérieures. Aujourd'hui encore, l'URF continue de s'opposer féroceement à la tyrannie de l'UEG et de l'UNSC pour tenter d'obtenir l'indépendance des mondes les plus défavorisés, et il ne cessera pas avant de l'avoir obtenue.*

*Rejoindre l'URF, c'est vivre en hors-la-loi dans un univers déjà en guerre et se battre contre le despotisme militaire pour la liberté des colonies exploitées. Un tel destin réclame de la détermination, de la volonté et de l'audace afin de pouvoir résister contre un pouvoir écrasant et apparemment absolu.*



### **POINTS DE RÉBELLION DE DEPART : 80**

#### **REGLES SPECIALES DE L'URF :**

**L'infanterie avant la flotte :** contrairement à l'UNSC, ce sont les officiers de terrain qui dirigent l'URF et non les dirigeants de la flotte, cela afin que les troupes de combat bénéficient d'un soutien de première importance lors de leurs engagements contre l'ennemi.

Les membres des forces terrestres de l'URF disposent toujours d'un bonus de +10 pour faire des demandes de soutien aux forces navales se trouvant éventuellement à disposition. De plus, à grades égaux, un officier des forces terrestres supplante toujours un officier des forces navales.

**Le soutien du peuple :** depuis le sauvetage des populations civiles de Green Hills et de Dwarka, la popularité de l'URF a grandement augmenté malgré les efforts de la section 2 de l'ONI pour étouffer cet événement. La rumeur à propos des défenseurs du peuple s'est rapidement répandue à travers les colonies extérieures et aujourd'hui, l'URF est considérée par beaucoup comme le premier espoir d'indépendance contre l'UNSC et bon nombre de gens seraient prêts à leur apporter toute l'aide possible si le besoin se faisait sentir.

Un membre de l'URF dispose toujours d'un bonus de +20 pour demander de l'aide à des civils des colonies extérieures. Cette aide peut prendre de nombreuses formes, depuis le simple renseignement au don de matériel en passant par le gîte et le couvert. Les civils peuvent également offrir d'excellentes cachettes en cas de nécessité, seulement ne perdez pas de vue que si jamais l'UNSC venait à apprendre que des civils vous ont aidé, leurs vies seraient alors en danger autant que les vôtres et il vous faudra alors assurer leur protection pour conserver votre image de défenseur du peuple. Le fait d'échouer plusieurs fois à protéger des personnes qui vous ont aidé peut amener à diminuer le bonus accordé par cette règle spéciale, voire à le faire disparaître totalement.



**LES GRADES DE L'URF :**

Etant né de la trahison d'une grande part des effectifs de la Colonial Military Administration, l'URF a conservé une hiérarchie militaire identique à celle de l'UNSC et partage donc l'ensemble de ses grades et de ses protocoles internes, à l'exception des grades de maréchal et de seigneur-amiral qui ne se justifie pas pour une armée de la rébellion. Le système de promotion est également le même, à savoir accomplir des actions héroïques pour attirer l'attention de vos supérieurs. Nous vous remettons ci-dessous le tableau des grades. Tout comme pour l'UNSC, la catégorie des officiers supérieurs est interdite aux personnages de joueurs.

Catégorie	Grade de l'Armée Rebelle	Grade de la Flotte Rebelle	Bonus de commandement
<b>Soldat du rang</b>	Soldat - 2 <sup>ème</sup> classe	Matelot	<b>2</b>
	Soldat - 1 <sup>ère</sup> classe	Matelot breveté	<b>3</b>
	Caporal	Quartier-maître	<b>4</b>
	Caporal-chef	Quartier-maître 1 <sup>ère</sup> classe	<b>5</b>
<b>Sous-officiers</b>	Sergent	Second maître	<b>7</b>
	Sergent-chef	Maître	<b>8</b>
	Adjudant	Premier maître	<b>9</b>
	Adjudant-chef	Maître principal	<b>10</b>
<b>Officiers</b>	Sous-lieutenant	Enseigne, 2 <sup>nd</sup> classe	<b>12</b>
	Lieutenant	Enseigne	<b>13</b>
	Capitaine	Lieutenant de vaisseau	<b>14</b>
	Major	Lieutenant de corvette	<b>15</b>
<b>Officiers supérieurs</b>	Commandant	Capitaine de frégate	<b>16</b>
	Lieutenant-colonel	Capitaine de vaisseau	<b>17</b>
	Colonel	Vice-amiral	<b>18</b>
	Général	Amiral	<b>19</b>



**LES SOLDES DE L'URF :**

En dehors des sommes astronomiques qu'ils parviennent à voler à l'UNSC et aux autres institutions du gouvernement de la Terre, les rebelles sont également financés en secret par de nombreuses personnes et entités disposant de fonds très importants et qui pensent pouvoir tirer un grand profit de l'indépendance des colonies extérieures. C'est pourquoi les membres de l'URF bénéficient tous d'une solde qui, bien que n'étant pas aussi importante que celles de leurs homologues de l'UNSC, reste confortable et leur permet de subvenir à leurs besoins.

Grade	CLASSE			
	Soldat / Leader	Opérateur	Technicien	Agents / Armurier / Troupe de choc
<b>2<sup>ème</sup> classe</b>	3.000	4.000	5.000	6.000
<b>1<sup>ère</sup> classe</b>	3.300	4.300	5.300	6.300
<b>Caporal</b>	3.600	4.600	5.600	6.600
<b>Caporal-chef</b>	4.000	5.000	6.000	7.000
<b>Sergent</b>	4.500	5.500	6.500	7.500
<b>Sergent-chef</b>	5.000	6.000	7.000	8.000
<b>Adjudant</b>	5.500	6.500	7.500	8.500
<b>Adjudant-chef</b>	6.000	7.000	8.000	9.000
<b>Sous-lieutenant</b>	7.000	8.000	9.000	10.000
<b>Lieutenant</b>	8.000	9.000	10.000	11.000
<b>Capitaine</b>	9.000	10.000	11.000	12.000
<b>Major</b>	10.000	11.000	12.000	13.000

## II.2.4. Rejoindre l'Alliance

Fondée au départ par la trêve entre les prophètes san'shyuums et les élites sangheilis au terme d'une terrible guerre, l'Alliance covenant rassemble aujourd'hui plus d'une demi-douzaine de races extraterrestres autour d'une religion commune. Persuadés d'être les peuples élus par les forerunners pour retrouver les anneaux sacrés et entamer le Grand Voyage pour devenir des dieux, les dirigeants de l'Alliance covenant ne reculeront devant rien pour accomplir cette quête. Et c'est grâce à ses immenses légions militaires et à sa puissante armada que cette faction revendique la domination de la galaxie et la réclamation de toutes les reliques forerunners qu'elle abrite.

Faire partie de l'Alliance covenant, c'est faire le serment de lutter contre les humains et les hérétiques jusqu'à la mort pour la réalisation du Grand Voyage, et n'être qu'un rouage dans l'énorme machine de guerre sainte qui ne tolère pas la moindre faiblesse ni le moindre doute. Rejoindre ses armées, c'est être prêt à sacrifier sa vie pour les dieux forerunners et ne montrer aucune pitié devant les humains et les hérétiques, dévastant leurs mondes pour effacer à jamais toute trace de leur existence.

### **POINTS DE RÉBELLION DE DEPART : 20**

#### **REGLES SPECIALES DE L'ALLIANCE :**

**Pas de prisonniers :** qu'ils soient humains ou covenants, tous les ennemis de l'Alliance sont des obstacles au Grand Voyage et c'est pourquoi ils doivent tous périr sans exception. Mais cette absence totale de pitié a été très vite comprise pas ses adversaires et c'est pourquoi ces derniers font généralement preuve d'un grand esprit de sacrifice lorsqu'ils se savent condamnés.

Un membre de l'Alliance covenant subit toujours un malus de -4 pour tout test d'Interrogatoire visant à soutirer des informations à un ennemi capturé. Cette règle ne s'applique pas aux autres membres de l'Alliance dans le cadre d'enquêtes internes pour déceler d'éventuelles loges hérétiques.

**Pour le Grand Voyage :** l'Alliance covenant est avant tout fondée sur la croyance dans le Grand Voyage, la transcendance du physique qu'offriront les anneaux sacrés aux vrais croyants qui auront été choisis par les forerunners. Tout ce qui touche à cette antique race aujourd'hui disparue est considérée comme sacré, et un véritable guerrier de l'Alliance ne tolérera jamais que des infidèles salissent cet héritage.

Lorsqu'une relique forerunner est en jeu, un personnage de l'Alliance possède un bonus en Volonté de +50 auquel il doit retrancher son nombre de points de rébellion (exemple : si un personnage possède 12 points de rébellion, il disposera d'un bonus de  $50 - 12 = 38$ ). En clair, plus un personnage est fanatique, plus il sera déterminé lorsqu'un morceau de l'héritage des dieux tient dans la balance.



ARTWORK (C) POWREE2K10, KIALA REAOM (C) KIALA TIAGRA,  
HALO (C) ITS RESPECTIVE OWNERS

#### **LES GRADES ET DIVISIONS DE L'ALLIANCE :**

Comme précisé dans l'article concerné de l'Encyclopédie de Halo Evolved, les armées de l'Alliance comportent sept divisions militaires occupant chacune une position particulière dans la hiérarchie et remplissant un rôle bien précis sur le champ de bataille. Lors de la création de votre personnage, la division dans laquelle il se trouve dépend directement de sa classe (voir [chapitre II.3](#)), et son grade est automatiquement Recrue à l'exception des leaders qui sont directement Major Domo. Pour être promu ou pour passer d'une division à une autre, vous devrez faire vos preuves, mais comme la hiérarchie militaire de l'Alliance est détenue exclusivement par les sangheilis qui respectent avant tout les prouesses martiales, une promotion ne peut être obtenue qu'en éliminant un nombre suffisamment important d'ennemis ou en tuant un adversaire particulièrement dangereux. Les mauvaises langues diront que les sangheilis ont imposé cette loi afin de favoriser la montée en grade de leurs frères devant celle des autres races dont les compétences de combat peuvent être moindres, mais plusieurs exemples de héros célèbres ont prouvé que même les espèces les plus chétives peuvent atteindre les sommets avec de la détermination et peut-être aussi la bénédiction des forerunners. Nous n'imposons pas un nombre précis d'ennemis à abattre pour chaque promotion et préférons laisser le MJ juger par lui-même à partir de quand un personnage mérite de passer au grade supérieur.

Pour passer d'une division à une autre, par contre, cela est un peu plus compliqué. La 2<sup>ème</sup> et la 3<sup>ème</sup> division ne recrutent que des personnages de classe Eclaireur tandis que ceux des autres classes sont limités à la 1<sup>ère</sup> division tant qu'ils n'ont pas suffisamment monté en compétence pour rejoindre les corps d'armée les plus importants de l'Alliance. Vous ne pouvez donc être accepté dans une autre division qu'en ayant atteint un certain niveau de personnage :

- **Rejoindre la 4<sup>ème</sup> division :** les Forces navales, de par leur importance dans le dispositif militaire de l'Alliance, ne recrutent que des guerriers endurcis. Votre personnage doit obligatoirement être de niveau 4 ou plus.
- **Rejoindre la 5<sup>ème</sup> division :** les Forces Spéciales sont des guerriers vétérans de l'Alliance, survivants d'innombrables batailles au cours desquelles ils ont prouvé leur valeur. Votre personnage doit obligatoirement être de niveau 5 ou plus.
- **Rejoindre la 6<sup>ème</sup> division :** la Sainte Inquisition des Prophètes ne peut pas se permettre de recruter des guerriers dont la foi n'a pas été durement éprouvée. Votre personnage doit obligatoirement être de niveau 6 ou plus, posséder un alignement *Fanatique* et avoir accompli avec succès plusieurs opérations contre des hérétiques covenants. Les personnages de classe Leader peuvent cependant y accéder dès le niveau 5 en prenant la classe avancée Agent (voir [chapitre II.6.7](#)).
- **Rejoindre la 7<sup>ème</sup> division :** les membres des Conseils des Maîtres et leurs Premières Lames sont les meilleurs des meilleurs de l'Alliance, la perfection de l'art de la guerre et l'idéal du guerrier. Il semble bien normal que, pour pouvoir rejoindre la 7<sup>ème</sup> division, un personnage doit être obligatoirement de niveau 7.

Concernant les grades et les valeurs de Commandement qui y sont associées, les différentes espèces qui composent l'Alliance ne sont pas traitées de la même façon. En effet, les races dites « vassales » possèdent une autorité moindre que les races dirigeantes, toutefois il existe des races vassales favorisées en raison de leurs liens privilégiés avec les sangheillis qui commandent l'armée de l'Alliance. Ceci est représenté par le tableau ci-après :

DIVISION	GRADE	BONUS DE COMMANDEMENT EN FONCTION DE LA RACE				
		Unggoys	Kig-yars /Keg-Yarns	Jiralhanaes	Lekgolos	Sangheillis
<b>I<sup>ère</sup></b> (l'armée régulière)	<b>Recrue</b>	1	1	3	3	6
	<b>Minor Domo</b>	2	2	4	4	7
	<b>Major Domo</b>	3	3	5	5	8
<b>II<sup>ème</sup></b> (les troupes furtives)	<b>Recrue</b>	1	1	3	3	6
	<b>Minor Domo</b>	2	2	4	4	7
	<b>Major Domo</b>	3	3	5	5	8
<b>III<sup>ème</sup></b> (les éclaireurs)	<b>Recrue</b>	1	1	3	3	6
	<b>Minor Domo</b>	2	2	4	4	7
	<b>Major Domo</b>	3	3	5	5	8
<b>VI<sup>ème</sup></b> (la flotte)	<b>Recrue</b>	4	4	6	6	9
	<b>Minor Domo</b>	5	5	7	7	10
	<b>Major Domo</b>	6	6	8	8	11
<b>V<sup>ème</sup></b> (les forces spéciales)	<b>Minor Domo</b>	6	6	8	8	12
	<b>Major Domo</b>	7	7	9	9	13
<b>VI<sup>ème</sup></b> (la Sainte Inquisition)	<b>Exécuteur</b>	8	8	10	10	14
	<b>Inquisiteur</b>	NA	NA	11	NA	15
<b>VII<sup>ème</sup></b> (les forces d'élite)	<b>Guerrier</b>	8	8	12	12	16
	<b>Capitaine</b>	NA	NA	13	NA	17

**IMPORTANT :** Au sein de l'Alliance, le commandement des troupes n'est malheureusement pas accordé uniquement en fonction du grade mais également en fonction de la race. C'est pourquoi lorsqu'il s'agit de choisir un chef d'équipe d'un groupe de héros, vous devez respecter un ordre de priorité spécial qui implique que l'autorité des membres de certaines races supplante celle de toutes les races « inférieures » à elles, quels que soient leurs grades respectifs. Par exemple, même un unggoy des troupes d'élite ne sera jamais désigné chef d'équipe s'il se trouve une seule recrue sangheili de la 1<sup>ère</sup> division dans le groupe. Voici ci-dessous l'ordre décroissant de l'autorité des diverses races de l'Alliance :

**Sangheillis > Jiralhanaes > Lekgolos > Keg-yarns > Kig-yars > Unggoys**

Cette règle peut poser certains problèmes lorsque des soldats inexpérimentés se trouvent aux commandes d'une équipe de vétérans, mais cela représente parfaitement la chaîne de commandement de l'Alliance et les erreurs stratégiques qui peuvent en résulter sur le terrain.

#### **LES SOLDES DE L'ALLIANCE :**

Chaque soldat de l'Alliance reçoit de l'argent en récompense de ses actions au sein de son armée, sous la forme d'une solde qu'il touche chaque septième jour d'un cycle. La hauteur de cette solde dépend de sa race ainsi que de son grade au sein de l'armée, comme le montre le tableau ci-dessous :

DIVISION	GRADE	SOLDE EN FONCTION DE LA RACE			
		Unggoys	Kig-yars /Keg Yarns	Jiralhanaes	Sangheillis
<b>I<sup>ère</sup></b>	<b>Recrue</b>	400	500	600	700
	<b>Minor Domo</b>	450	550	650	750
	<b>Major Domo</b>	500	600	700	800
<b>II<sup>ème</sup> III<sup>ème</sup> ou IV<sup>ème</sup></b>	<b>Recrue</b>	550	650	750	850
	<b>Minor Domo</b>	600	700	800	900
	<b>Major Domo</b>	650	750	850	950
<b>V<sup>ème</sup></b>	<b>Recrue</b>	700	800	900	1000
	<b>Minor Domo</b>	800	900	1000	1100
	<b>Major Domo</b>	900	1000	1100	1200
<b>VI<sup>ème</sup></b>	<b>Exécuteur</b>	1100	1200	1300	1400
	<b>Inquisiteur</b>	NA	NA	illimité	illimité
<b>VII<sup>ème</sup></b>	<b>Guerrier</b>	1000	1100	1200	1300
	<b>Capitaine</b>	1100	1200	1300	1400

Comme vous pouvez le voir, les lekgolos ne touchent pas de soldes. En effet, ces combattants sont des armes de destruction massive à eux seuls et n'ont nullement besoin d'équipement supplémentaire pour devenir plus efficaces, excepté quelques accessoires qu'ils gagnent au fur et à mesure qu'ils progressent dans leur plan de carrière. Ils ne perçoivent donc aucune forme de paiement par l'Alliance, qui envoient de l'argent directement au gouvernement de Te, leur planète natale.

## II.2.5. Rejoindre le Verdict des Cendres

Né de la haine et de la colère accumulée durant le conflit sangheilo-san'shyuum, la loge du Verdict des Cendres est une faction extrémiste animée par une haine ancestrale contre les soi-disant prophètes qui ont réduit en quasi esclavage le peuple sangheili alors qu'il devrait régner dans la galaxie. Totalement hermétiques à la croyance dans le Grand Voyage, le seul objectif des membres de cette loge est d'exterminer la race des san'shyuums afin de donner leur indépendance aux différentes races covenants. Pour atteindre ce but, ils ne reculeront devant aucun sacrifice et emploieront tous les moyens possibles tant qu'il leur restera un souffle de vie.

Entrer dans la loge du Verdict des Cendres, c'est dédier sa vie à un combat pour la fin de la dictature san'shyuum et le retour au règne souverain de chaque peuple sur son propre domaine. Mais ce combat doit être mené dans l'ombre, en frappant l'ennemi lorsqu'il s'y attend le moins, l'éliminant en une attaque rapide et mortelle afin d'éviter de plonger les colonies de l'Alliance dans une guerre civile meurtrière. Cela demande de la détermination, du courage, et surtout une puissante haine contre les tyrans.

**POINTS DE RÉBELLION DE DEPART : 80**

### **REGLES SPECIALES DU VERDICT DES CENDRES :**

**Haine ancestrale :** Les premiers membres de cette loge hérétique étant majoritairement composés de survivants des colonies sangheliennes vitrifiées durant le conflit sangheli-san'shyuum, une haine viscérale envers les soi-disant prophètes a été perpétuée jusqu'à aujourd'hui. Pour le Verdict des Cendres, la victoire finale ne sera obtenue que lorsque le dernier san'shyuum aura été exécuté pour venger les innombrables familles qui ont péri sur ces mondes.

Un membre du Verdict des Cendres possède automatiquement le talent *Haine (san'shyuums)*, et l'exécution d'un san'shyuum est toujours considéré comme un objectif prioritaire lors de ses missions.



**Les frères infiltrés :** Pour survivre et continuer le combat en dépit des efforts de l'Inquisition des prophètes, les membres du Verdict des Cendres ont été forcés de ravalier leur fierté et d'employer majoritairement des tactiques de guérilla en s'infiltrant parmi les civils et les guerriers de l'Alliance covenante. Cet attrait pour la dissimulation et les attaques furtives a bien évidemment renforcé la haine des membres de la 6<sup>ème</sup> division à leur rencontre, cependant ceux qui suivent les préceptes de la loge savent que c'est un mal nécessaire.

Un membre du Verdict des Cendres possède automatiquement les compétences *Dissimulation, Déguisement, Déplacement silencieux, Duperie, Intrusion* et *Interrogatoire*.

### **LES RANGS DU VERDICT DES CENDRES :**

Qu'ils aient infiltré ou non les troupes militaires de l'Alliance, tous les membres du Verdict des Cendres possèdent un rang « secret » indiquant leur position hiérarchique dans la loge et l'autorité qu'ils y possèdent pour réquisitionner du matériel ou demander l'aide de confrères hérétiques. Un personnage du Verdict des Cendres progresse de la même manière qu'un personnage de l'Alliance, à la différence qu'à partir du rang d'adepte, il ne peut être promu qu'en ayant tué un san'shyuum (ce qui est très loin d'être facile).

- **Les novices :** ce sont les individus ayant récemment intégré la loge hérétique. Ils rejoignent généralement une cellule d'initiation dirigée par un initié chargé de tester leur fidélité au travers de missions de faible importance.

- **Les initiés :** lorsqu'un novice est jugé suffisamment digne de confiance pour mieux connaître les secrets de la loge du Verdict des Cendres, il obtient le rang d'initié. Cette reconnaissance de ses talents et de son dévouement à la cause de la loge lui donne une autorité limitée sur les novices qui lui doivent alors le respect. La plupart des initiés finissent par devenir des adeptes, mais certains ne passent jamais les tests et les plus autoritaires sont alors choisis pour diriger une cellule d'initiation.

- **Les adeptes :** formant la très grande majorité des effectifs du Verdict des Cendres, les adeptes sont des individus aussi compétents que fiables et qui feront tout pour mener à bien leur mission. Ils sont des armes redoutables rassemblées en véritables cellules de guérilla bien mieux organisées que les cellules d'initiation. Bien qu'ayant essentiellement un rôle de soldat et d'informateur, il peut arriver qu'un adepte soit chargé de mener une équipe d'initiés et/ou de novices remplir une mission.

- **Les spectres :** spécialistes dans l'art de la discrétion, du déguisement et de l'assassinat, les spectres ont tous sur les mains le sang d'au moins un san'shyuum. Peu nombreux mais d'une efficacité terrifiante, ils sont les exécuteurs froids et silencieux de la loge du Verdict des Cendres, et leurs interventions se finissent rarement sans que personne soit tué.

- **Les maîtres de cellule :** ces vétérans de la loge dirigent chacun une cellule de guérilla avec une autorité absolue sur les membres qui la composent. Néanmoins, un maître de cellule ne pourra jamais donner d'ordre à un membre d'une autre cellule et s'il vient à mourir, c'est son subalterne de plus haut rang et de plus grande ancienneté qui prend sa place. Ce rang peut être obtenu par un personnage de joueur vétéran, mais dans ce cas la cellule qu'il dirige ne peut comporter que des personnages de joueurs.

- **Le maître de loge :** le Verdict des Cendres est dirigé par un unique maître de loge qui est désigné par les plus anciens maîtres de cellule. Il possède une autorité suprême sur l'ensemble des cellules hérétiques mais se limite généralement à donner des consignes très générales aux différents maîtres de cellule. Son existence est entourée de mystères et même les adeptes du Verdict des Cendres ne sont pas sûrs qu'il y ait réellement un maître de la loge, ce qui participe à créer d'innombrables fausses rumeurs qui empêchent l'Inquisition des prophètes de localiser ce personnage mythique avec suffisamment de précision pour lui mettre la main dessus.

Les valeurs de commandement s'appliquant au sein du Verdict des Cendres sont décrites dans le tableau ci-dessous :

GRADE	BONUS DE COMMANDEMENT EN FONCTION DE LA RACE				
	Unggoys	Kig-yars /Keg Yarns	Lekgolo	Jiralhanaes	Sangheilis
<b>Novice</b>	1	1	3	3	5
<b>Initié</b>	3	3	5	5	7
<b>Adepté</b>	5	5	7	7	9
<b>Spectre</b>	7	7	9	9	11
<b>Maître de cellule</b>	NA	NA	NA	11	13

### LES SOLDES DU VERDICT DES CENDRES :

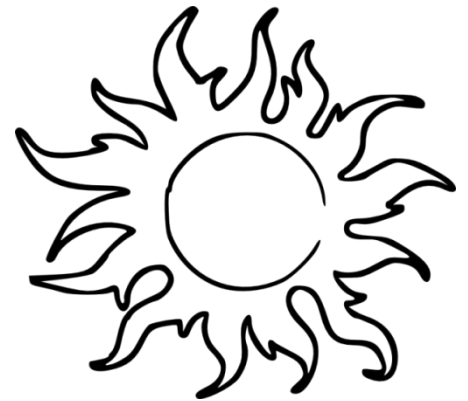
Tout comme pour les troupes de l'Alliance, la solde d'un membre du Verdict des Cendres dépend non seulement de son grade mais également de la race à laquelle il appartient. Les différentes valeurs sont notées dans le tableau ci-dessous. Nous vous précisons que ces soldes sont données par vos supérieurs de la loge, ce qui signifie que, si vous avez infiltré les armées de l'Alliance, vous recevez **deux soldes** en parallèle : celle des hérétiques et celle de l'Alliance.

GRADE	SOLDE EN FONCTION DE LA RACE			
	Unggoys	Kig-yars /Keg Yarns	Jiralhanaes	Sangheilis
<b>Novice</b>	300	400	600	700
<b>Initié</b>	450	550	750	850
<b>Adepté</b>	600	700	900	1000
<b>Spectre</b>	800	900	1100	1200
<b>Maître de cellule</b>	NA	NA	1300	1400

## II.2.6. Rejoindre l'Illumination Divine

Accusés à tort d'hérésie, les membres de la loge de l'Illumination Divine doivent poursuivre leur quête à travers la galaxie en portant avec eux un terrible secret : celui de la véritable fonction des anneaux-mondes forerunners. Cette vérité est à la fois un lourd fardeau et une arme redoutable, car elle leur rappelle constamment le funeste destin que connaîtra la galaxie s'ils permettent aux faux prophètes d'activer les armes que contiennent les Halos, attendant ainsi leurs cœurs d'une volonté farouche d'accomplir leur destinée.

Voyageant sans relâche à travers l'espace pour détruire le sombre héritage des forerunners, leur flotte nomade doit souvent s'abaisser à des actes de piraterie contre des convois humains ou même covenants afin de subvenir à ses besoins lorsqu'elle se trouve dans l'incapacité de rejoindre l'une de ses bases de repli dissimulées sur des planètes hostiles. C'est une vie rude mais juste qui attend ceux recevant l'Illumination Divine, car ils devront faire preuve d'austérité, d'espoir et de courage pour passer les périodes les plus difficiles de leur croisade.



**POINTS DE RÉBELLION DE DEPART :** 50

### REGLES SPECIALES DE L'ILLUMINATION DIVINE :

**Le sombre héritage :** La loge de l'Illumination Divine fut fondée suite à la découverte du véritable rôle des Halos lors d'une expédition militaire sur le monde mort de Shazora. N'ayant pu faire entendre raison aux hiérarques qui les ont déclarés hérétiques, ces guerriers n'ont eu d'autre choix que de parcourir l'espace à la recherche des anneaux sacrés afin de les détruire avant qu'ils ne soient activés.

Un membre de l'Illumination Divine possède automatiquement les compétences *Connaissances avancées (forerunners)*, *Connaissances avancées (Halo)*, *Connaissances interdites (Parasite)*, et *Dialecte (forerunner)*. De plus, la destruction ou la capture d'un artefact forerunner est toujours considérée comme un objectif prioritaire lors de ses missions.

**Les exilés :** Contrairement à la loge du Verdict des Cendres qui s'est construite en secret pour mieux frapper les san'shyuums au plus près, l'Illumination Divine est formée essentiellement par une flotte nomade et quelques bases de repli, ses troupes ne s'aventurant que très rarement dans l'espace contrôlé par l'Alliance. Cette situation n'est pas toujours facile à accepter, principalement en raison de la difficulté d'obtenir du matériel de combat pour les vaisseaux ou les guerriers, mais présente l'avantage de leur donner bien plus de liberté d'action et de forcer le rapprochement entre des races initialement rivales. Contrairement aux autres factions covenants, tout équipement standard d'un membre de l'Illumination Divine n'est pas gratuit et doit donc être acheté, mais ne coûte que la moitié de son prix normal arrondi à l'entier supérieur. En contrepartie, tous ses talents *Haine* ne s'appliquent pas aux individus faisant eux aussi partie de l'Illumination Divine et il gagne automatiquement le talent *Formation aux armes ennemies*.

### LES GRADES DE L'ILLUMINATION DIVINE :

En raison de leur exil et de leurs effectifs nettement plus réduits que ceux des légions de l'Alliance, les troupes de l'Illumination Divine sont organisées autour d'une structure plus simple et plus égalitaire qui les encourage à s'entraider bien plus que dans n'importe quelle autre hiérarchie covenant. Les sept divisions militaires ont donc été fusionnées pour former l'**Armée de la Dernière Croisade**, qui ne comporte que cinq grades différents en dehors du grade suprême de Commandeur de la Dernière Croisade. Nous vous les décrivons ci-dessous en indiquant leurs valeurs de bonus de commandement respectives entre parenthèses (notez par là-même que cette valeur est identique quelle que soit la race du personnage).

- **Les croisés (6) :** ce sont les guerriers du rang, simples combattants qui occupent néanmoins d'autres rôles pour l'entretien de la flotte nomade lorsqu'ils ne sont pas en mission. Chacun se voit affecté un poste « civil » en plus de sa fonction militaire en fonction de ses compétences et talents personnels, et cela sans aucune discrimination. Les spécialistes tels que les techniciens, scientifiques et même médecins sont très grandement appréciés parmi eux car ils apportent une richesse non négligeable à la collectivité et augmentent la qualité de vie à bord des vaisseaux.

- **Les chefs de groupes (12) :** compromis entre les escouades sangheils et les meutes jiralhanaes, les groupes de combat forment l'épine dorsale de l'armée de la dernière croisade et sont donc chacun dirigés par un chef de groupe. Ces individus ont pour rôle non seulement de commander leurs troupes du mieux possible pour accomplir leurs objectifs, mais surtout de veiller à garder en vie même le dernier unggoy, aussi doivent-ils développer des qualités de meneur non pas par la force mais par le charisme et la compassion avec leurs subordonnés.

- **Les chefs d'escadrons (12) :** ce sont les équivalents des chefs de groupes au sein des forces de défense de la flotte, qu'il s'agisse des pilotes d'appareils de combat ou des guerriers équipés pour les affrontements en gravité zéro stationnant sur les bâtiments de guerre. Cependant ils interviennent beaucoup plus souvent dans le cadre d'opérations d'abordage que pour la réelle protection des vaisseaux de la flotte. Les qualités qui leur sont demandées sont les mêmes que pour les chefs de groupe.

- **Les commandants de croisade (18) :** Ces puissants vétérans occupent le rôle de généraux dans le cadre des opérations mobilisant un très grand nombre de groupes de combat. Choisis pour leurs habiles stratégies et leur souci de ne pas risquer inutilement les vies de leurs guerriers, ce sont des individus respectés parmi la loge qui n'hésitent pas non plus à se rendre personnellement sur le théâtre des opérations pour combattre aux côtés des croisés. Ce grade est inaccessible aux personnages de joueurs.

- **Les capitaines de vaisseau (18) :** Chargés de diriger les différents bâtiments de guerre de la flotte nomade, ces officiers supérieurs quittent rarement leur passerelle de commandement pendant une bataille ce qui fait qu'ils présentent généralement des aptitudes de combat moindres que celles des commandants de croisade. Néanmoins, ils présentent un esprit de tacticiens très habile pour ce qui est des engagements navals et savent tirer pleinement parti des vaisseaux sous leur responsabilité. Tout comme pour les commandants de croisade, ce grade est inaccessible aux personnages de joueurs.



### LES SOLDES DE L'ILLUMINATION DIVINE :

Les ressources de la loge de l'Illumination Divine sont malheureusement beaucoup plus limitées que celles des autres factions covenant, et sa structure sociale tient principalement grâce à l'entraide constante accomplie par ses membres pour assurer chacun une part des besoins de la communauté. De ce fait, il ne suffit pas de participer à des opérations militaires pour obtenir une solde complète : il faut également œuvrer pour la survie de la loge par tous les moyens à votre disposition. Il existe deux solutions pour cela.

Tout d'abord, vous pouvez décider de travailler à un emploi « civil » parmi une liste de choix proposés par le MJ lorsque vous n'êtes pas en mission. Ce n'est certes pas très gratifiant, mais au moins ce n'est pas trop difficile et vous ne risquez pas votre peau. Toutes les races reçoivent la même solde pour un même grade, quel que soit le travail qu'ils accomplissent : 700 anneaux pour un croisé et 1.400 anneaux pour un chef de groupe ou un chef d'escadron.

L'autre possibilité est d'accomplir des missions annexes visant à obtenir des ressources pour la flotte nomade, que ce soit en prenant un convoi en embuscade, en effectuant un raid sur une colonie isolée ou en capturant un vaisseau ennemi. Il existe une infinité de possibilités pour renflouer les stocks de provisions et de matériel de la flotte, et il ne tient qu'à vous d'utiliser vos capacités à cette fin. C'est bien plus dangereux que d'accomplir un travail civil, mais votre solde sera bien plus importante : 1.000 anneaux pour un croisé et 2.000 anneaux pour un chef de groupe ou un chef d'escadron par mission réussie.

## II.2.7. Changer de faction

Que ce soit par envie ou par nécessité suite à un évènement malchanceux (comme le meurtre involontaire d'un officier supérieur), vous pouvez parfaitement être amené à changer de faction au milieu de la carrière de votre personnage. Bien entendu, il est préférable que tous les membres de votre groupe de jeu accomplissent le même changement afin que vos personnages puissent rester ensemble, mais ce genre de revirement peut éventuellement être l'occasion pour certains joueurs de débiter un nouveau personnage qui fera partie de la faction que vous rejoindrez. Quoi qu'il en soit, nous vous conseillons vivement de prévenir les autres joueurs et surtout le MJ dès que vous songez à changer d'allégeance.

## II.2.8. Groupe mixte humano-covenant

La probabilité que des humains et des covenants soient forcés de s'allier est certes très faible, mais elle n'est pas nulle. En dehors de la trêve établie entre l'UNSC et les sangheilis à la fin de la Grande Guerre dans le jeu vidéo Halo 3, nous avons déjà eu des exemples de cohabitation ou de collaboration entre des membres de ces deux civilisations. Nous pouvons citer par exemple les rebelles de l'installation Rubble qui, dans le livre *Protocole Cole*, commerçaient avec des kig-yars pour obtenir des armes à plasma qu'ils utilisaient contre l'UNSC.

Etant donné que nous vous plaçons dans une version de Halo où le déroulement de la guerre peut prendre une tournure totalement différente en fonction des actions de votre personnage et de ses coéquipiers, rien n'empêche le fait que vous puissiez créer un groupe de combat mixte rassemblant à la fois des soldats humains et des guerriers covenants. Cependant un tel rapprochement peut rendre très compliquées vos interactions avec d'autres personnages : les citoyens humains auront souvent tendance à s'enfuir dès qu'ils apercevront un sangheili et les civils covenants considéreront très certainement comme hérétiques tout individu côtoyant des humains. Cela demande donc beaucoup d'imagination et de force de caractère pour parvenir à mettre un tel groupe sur pied et à lui permettre d'exister au cœur de la guerre, aussi nous recommandons aux nouveaux joueurs de ne pas se risquer à ce genre d'expérimentation pour leur premier personnage.



## II.3 CHOISIR UNE CLASSE

« Tu nous as peut-être sauvé la vie aujourd'hui, gamin, alors je vais fermer les yeux pour cette fois. Mais repose une seule fois tes pattes de technicien sur le tableau de bord d'un de mes avions et je te fais une tête au carré. Chacun à sa place, bon sang ! »

Colonel G. Henray après le siège de Midnight City

Appartenir à une faction ne signifie pas grand-chose si vous ne savez pas comment vous souhaitez la servir. Pour que vos supérieurs puissent vous employer au mieux sur le terrain, vous devez vous choisir un rôle à jouer au sein de votre unité et ainsi désigner la branche dans laquelle vous comptez vous spécialiser. Nous vous proposons donc ici 5 classes de personnages qui présentent chacune des intérêts différents. Lors de la composition d'un groupe de joueurs, veillez à créer des personnages aux classes les plus variées possibles pour vous permettre de couvrir le plus grand éventail de spécialisations et ainsi faciliter la tâche du MJ pour vous concocter des aventures variées (par exemple, il ne risque pas de vous confier le pilotage d'un Pélican s'il n'y a que des soldats dans l'équipe).

Pour plus de simplicité, la classe de votre personnage indique également le corps d'armée qu'il rejoint dans sa faction pour ce qui concerne l'UNSC et l'Alliance, les autres factions n'étant pas décomposées en corps d'armée. Parfois pour une même classe vous pourrez avoir le choix entre deux corps d'armée, mais sachez que ce choix n'est nullement définitif et vous pourrez toujours le changer en émettant une demande de mutation à votre MJ. Et rassurez-vous, le fait que votre personnage n'appartienne pas au même corps d'armée que ceux des autres joueurs de votre équipe ne pose nullement problème pour vos aventures, car toutes les factions ont l'habitude de former des groupes d'intervention spéciale avec des membres issus de différents horizons. Ce paramètre ne présente donc aucun obstacle dans la formation d'une équipe.

De la même manière que certaines des races jouables, toutes les classes présentées dans ce chapitre possèdent une **caractéristique forte**, c'est-à-dire une caractéristique pour laquelle le prix d'amélioration est divisé par deux pour les personnages choisissant cette classe, et à l'inverse une **caractéristique faible**. Cela permet d'orienter leur évolution dans la direction adaptée à leur rôle et ainsi représenter le fait qu'améliorer ces caractéristiques leur est plus facile ou plus difficile que pour d'autres classes de personnages.

Il est important également de noter que les personnages vétérans peuvent accéder à des **classes avancées** que nous décrivons dans le [chapitre II.6.7](#). Néanmoins, ces classes ne peuvent pas être prises par n'importe quel type de personnage : un opérateur pourra difficilement devenir agent de l'ONI ou de l'Inquisition, par exemple.

**IMPORTANT :** en raison de leur emploi exclusivement guerrier en tant que troupes de choc des armées covenantes, les personnages Iekgolos ne peuvent pas choisir de classe. Leur profil de base a donc été construit en conséquence et présente déjà suffisamment d'avantages pour équilibrer ce manque.





### II.3.1. Etre un soldat

Le soldat compose l'élément combattant d'une équipe standard et apporte une puissance de feu nettement supérieure à celle des autres classes de personnages, excepté les opérateurs lorsque ces derniers pilotent des véhicules terrestres ou aériens correctement armés. Il se place généralement au cœur des combats et protège ses coéquipiers par la force de ses armes ou de ses poings si nécessaire, attirant les attaques ennemies mais répliquant toujours avec force. Bien que n'étant pas particulièrement utile en-dehors des combats, le soldat représente l'assurance-vie de toutes les autres classes de joueurs dans une équipe car c'est grâce à lui que la grande majorité des menaces ennemies pourront être vaincues ou tenues à distance le temps d'accomplir la mission. Habitué à manier tous les types d'armement possibles et pouvant s'équiper d'armures lourdes augmentant significativement sa résistance en combat, un soldat présente donc le plus haut niveau de menace dans n'importe quelle unité d'infanterie.

**Caractéristique forte :** Force

**Caractéristique faible :** Intelligence

**Classe avancée débloquée :** Troupe de choc

**Talents de départ :**

- Formation aux armes de corps à corps
- Formation aux armes de poing
- Formation aux armes standards
- Formation aux fusils de précision
- Formation aux armes lourdes
- Formation aux armes fixes
- Formations aux armes de lancer
- Langage de combat

**Compétences de départ :**

- ATHLETISME
- MEDECINE
- VIGILANCE



bungie.net

Artist Shi Kai Wang

**Corps d'armée (grade) de départ :**

UNSC	UNSC Army ou UNSC Marines (soldat 2 <sup>ème</sup> classe)
URF	Armée rebelle (soldat 2 <sup>ème</sup> classe)
UMA	Armée mercenaire (soldat)

Alliance	1 <sup>ère</sup> division (recrue)
Verdict des Cendres	Novice
Illumination Divine	Croisé

### EQUIPEMENTS STANDARDS DE DÉPART

Humains	Communs	Covenants
Armure CQC Armure STT Couteau militaire standard Fusil d'assaut MA5B Fusil d'assaut MA5C Grenade à fragmentation M9 Holster Pistolet M6C Pistolet-mitrailleur M7	Communicateur Paquetage militaire Sacoche tactique Torche électrique Ration militaire	Armure de Combat Armure de Ténacité Accroche magnétique de jambière Accroche magnétique dorsale Lame de combat Pistolet à plasma type 25 Fusil à plasma type 25 <u>ou</u> spiker type 25 Grenade à plasma type 1

## II.3.2. Etre un éclaireur

Les éclaireurs sont des individus spécialisés dans l'art de la discrétion et de l'observation, habitués à avancer au-devant de leur unité d'affectation pour effectuer des reconnaissances en territoire ennemi. Travaillant souvent par paires, on rencontre néanmoins assez souvent des groupes de combat ne comptant qu'un seul éclaireur particulièrement compétent et conscient du risque lié à sa fonction. De nature très débrouillarde, ils profitent d'un degré de liberté plus important que la plupart des autres membres de leur groupe dans la mesure où ils sont plus souvent autorisés à prendre des initiatives en cas d'imprévu.

Le rôle d'éclaireur demande des compétences bien précises qui privilégient la discrétion et la subtilité par rapport à la force brute des « simples » soldats. Ainsi, les éclaireurs sont experts dans l'utilisation de diverses techniques de camouflages afin d'approcher au plus près de l'ennemi sans risquer de se faire repérer. On trouve ensuite deux écoles très différentes : d'un côté les éclaireurs qui préfèrent observer de loin à travers la vision améliorée d'une lunette de visée ou d'une paire de jumelles électroniques, et ceux qui n'hésitent pas à se glisser jusque dans le dos de leurs adversaires pour les éliminer sans bruit à l'aide d'une bonne lame ou à mains nues. Chacune de ces deux écoles présente ses propres avantages, la première offrant des tirs de soutien à longue distance très appréciés dans les affrontements musclés tandis que la seconde trouve son utilité principalement dans les opérations de sabotage, d'espionnage et d'infiltration.

**Caractéristique forte :** Perception

**Caractéristique faible :** Endurance

**Classe avancée déblocable :** Troupe de choc

### Talents de départ :

- Formation aux armes de corps à corps
- Formation aux armes de poing
- Formation aux armes standards
- Formation aux fusils de précision
- Formation aux armes de lancer
- Langage de combat

### Compétences de départ :

- ATHLETISME
- DEPLACEMENT SILENCIEUX
- DISSIMULATION
- MEDECINE
- ORIENTATION
- PISTAGE
- VIGILANCE

### Corps d'armée (grade) de départ :

UNSC	UNSC Army ou UNSC Marines (soldat 2 <sup>ème</sup> classe)
URF	Armée rebelle (soldat 2 <sup>ème</sup> classe)
UMA	Armée mercenaire (soldat)

Alliance	2 <sup>ème</sup> division ou 3 <sup>ème</sup> division (recrue)
Verdict des Cendres	Novice
Illumination Divine	Croisé



Artist Shi Kai Wang for HALO

**Limitation :** les personnages ungoys ne peuvent pas choisir cette classe en raison de leur morphologie particulière qui ne leur permet pas d'assumer un rôle de discrétion.

## EQUIPEMENTS STANDARDS DE DÉPART

Humains	Communs	Covenants
Armure SRO Armure STT Couteau militaire standard Fusil d'assaut MA5C Fusil de précision M392 DMR Grenade à fragmentation M9 Grenade fumigène M7 Holster Pistolet M6C Pistolet-mitrailleur M7	Cape de camouflage Communicateur Harnais de sécurité Jumelles électroniques Paquetage militaire Sacoche tactique Torche électrique Ration militaire	Armure de Célérité Armure d'Ombre Accroche magnétique de jambière Accroche magnétique dorsale Carabine à plasma type 51 Lame de combat Pistolet à plasma type 25 Grenade à plasma type 1

### II.3.3. Etre un opérateur

Les guerres ne se gagnent pas uniquement avec de l'infanterie, aussi puissamment soit-elle équipée. Dans la très grande majorité des engagements militaires, les soldats à pied doivent être appuyés par des chars, transportés par des véhicules blindés et bénéficier d'une couverture aérienne grâce à des appareils de combat. C'est pourquoi toute armée se doit de former non seulement des combattants de terrain mais aussi des pilotes et des conducteurs, qu'on rassemble le plus souvent sous le terme d'Opérateur. Ces hommes et ces femmes sont familiarisés avec l'ensemble des appareils terrestres, aériens et parfois même spatiaux de leur faction, apprenant à en tirer le maximum en situation de combat, quel que soit le rôle à remplir. Seul, un opérateur n'est certes pas d'une très grande utilité, mais dès qu'il peut mettre la main sur le volant d'une jeep, le tableau de commande d'un char ou le manche d'une navette, il apporte un avantage considérable à tout groupe de combat qu'il rejoint.

Afin de pouvoir utiliser leurs divers véhicules au maximum de leurs capacités, les opérateurs acquièrent des connaissances relativement poussées dans plusieurs domaines, en particulier l'astrophysique pour ce qui est des voyages spatiaux et la mécanique afin de pouvoir effectuer des réparations d'urgence en cas de besoin. Car un opérateur se doit de connaître son appareil dans les moindres détails et de pouvoir rapidement analyser les éventuelles défaillances qu'il peut rencontrer, ce qui lui permet de maintenir en état un véhicule ayant subi des dégâts considérables.

**Caractéristique forte :** Dextérité

**Caractéristique faible :** Charisme

**Classe avancée déblocable :** Armurier

**Talents de départ :**

- Formation aux armes de poing
- Formation aux armes standards
- Formation aux armes fixes
- Formation aux armes de lancer
- Formation aux véhicules légers
- Formation aux véhicules standards
- Formation aux véhicules lourds
- Formation aux véhicules aériens
- Formation aux véhicules spatiaux
- Artillerie terrestre
- Artillerie navale

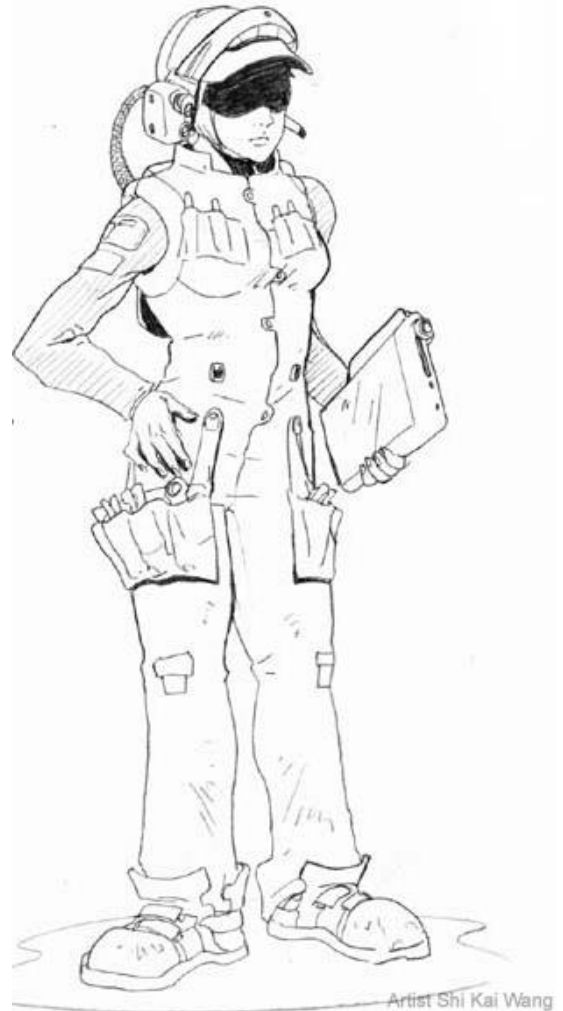
**Compétences de départ :**

- ASTRO-NAVIGATION
- COM-TECH
- CONDUITE
- CONNAISSANCES AVANCÉES (ASTROPHYSIQUE)
- CONNAISSANCES AVANCÉES (MÉCANIQUE)
- PILOTAGE

**Corps d'armée (grade) de départ :**

UNSC	UNSC Army ou UNSC Marines (soldat 2 <sup>ème</sup> classe)
URF	Armée rebelle (soldat 2 <sup>ème</sup> classe)
UMA	Armée mercenaire (soldat)

Alliance	1 <sup>ère</sup> division (recrue)
Verdict des Cendres	Novice
Illumination Divine	Croisé



**Limitations :** les personnages keg-yarns ne peuvent pas choisir cette classe à cause de leur méconnaissance des différents domaines technologies et scientifiques, sans compter leur superstition naturelle.

### EQUIPEMENTS STANDARDS DE DÉPART

Humains	Communs	Covenants
Armure MVO Armure STT Fusil d'assaut MA5C Grenade à fragmentation M9 Pistolet M6C Pistolet-mitrailleur M7 Holster	Communicateur Kit de réparation Paquetage militaire Sacoche tactique Torche électrique Ration militaire	Armure de Symbiose Armure de Combat Accroche magnétique de jambière Accroche magnétique dorsale Grenade à plasma type 1 Pistolet à plasma type 25 Fusil à plasma type 25 <u>ou</u> spiker type 25

### II.3.4. Etre un technicien

Dans l'univers de Halo, la technologie est omniprésente sur les champs de bataille et forme le meilleur ami de tout combattant, depuis son armement le plus basique jusqu'au cuirassé de combat spatial. Les techniciens forment donc un aspect indispensable de toute organisation militaire pour entretenir, réparer et améliorer le matériel dont elle dispose. Et bien que la grande majorité d'entre eux opère loin des premières lignes, une proportion non négligeable de ces spécialistes est rattachée à des unités de combat pour leur porter assistance directement au cœur des batailles. Même si cela ne peut être estimé avec autant de précision que pour les médecins militaires, les actions de ces techniciens de combat ont sauvé d'innombrables vies en ramenant à la vie des véhicules qui étaient considérés comme irréparables ou en rétablissant une liaison radio avec le commandement pour obtenir des renforts ou une évacuation.

Mais en dehors de leur rôle de soutien logistique, les techniciens sont également des éléments très utiles aux unités offensives souhaitant contourner les dispositifs de défenses adverses ou carrément retourner la technologie de l'ennemi contre lui. En effet, ces individus peuvent employer leurs connaissances en informatique et en électronique de multiples façons afin de donner un avantage à leur camp, que ce soit en décryptant les transmissions ennemies, en by-passant la sécurité électronique d'une porte ou en piratant le système de contrôle automatique d'une tourelle, pour ne citer que quelques exemples. Ils sont donc grandement appréciés dans les groupes d'infiltration ou d'espionnage, mais trouvent également leur utilité parmi les formations de combat les plus offensives, ouvrant un chemin à travers les barrières et les lignes de tir adverses par le simple usage de leurs instruments électroniques.

**Caractéristique forte :** Intelligence

**Caractéristique faible :** Force

**Classe avancée débloquée :** Armurier

**Talents de départ :**

- Formation aux armes de poing
- Formation aux armes standards
- Formation aux armes de lancer
- Formation aux véhicules standards

**Compétences de départ :**

- COM-TECH
- CONNAISSANCES AVANCÉES (INFORMATIQUE)
- CONNAISSANCES AVANCÉES (ÉLECTRONIQUE)
- DÉMOLITION
- INTRUSION

**Corps d'armée (grade) de départ :**

UNSC	UNSC Army ou UNSC Marines (soldat 2 <sup>ème</sup> classe)
URF	Armée rebelle (soldat 2 <sup>ème</sup> classe)
UMA	Armée mercenaire (soldat)



Artist Shi Kai Wang for HALO [1999]

Alliance	1 <sup>ère</sup> division (recrue)
Verdict des Cendres	Novice
Illumination Divine	Croisé

**Limitations :** les personnages jiralhanaes ne peuvent pas choisir cette classe en raison de leur aversion pour certaines technologies, en particulier celles employées massivement par leurs rivaux sangheilis. De même, les keg-yarns ne peuvent pas être des techniciens à cause de leur relative ignorance dans les domaines technologiques ainsi que leur grande superstition.

### EQUIPEMENTS STANDARDS DE DÉPART

Humains	Communs	Covenants
Armure EOD Armure STT Fusil d'assaut MA5C Grenade à fragmentation M9 Pistolet M6C Pistolet-mitrailleur M7 Holster	Communicateur Kit de réparation Ordinateur portable Paquetage militaire Scanner Sacoche tactique Torche électrique Ration militaire	Armure de Combat Accroche magnétique de jambière Accroche magnétique dorsale Grenade à plasma type 1 Pistolet à plasma type 25 Fusil à plasma type 25 <u>ou</u> spiker type 25

## II.3.5. Etre un leader

Toute unité de combat digne de ce nom doit avoir un chef qui endosse la lourde responsabilité de prendre les décisions stratégiques adaptées à chaque situation, même (et surtout) les plus catastrophiques. Bien que cela soit relativement rare, il arrive qu'un soldat du rang fasse preuve de suffisamment de talent tactique pour être promu chef d'unité, mais dans une hiérarchie militaire bien organisée ce sont généralement des individus spécialement formés au commandement qui occupent ce type de poste. Entraînés à diriger tout en suivant les protocoles standards de leur faction, ces personnages mènent leurs troupes par l'exemple, le charisme ou la terreur selon leur tempérament, mais quelle que soit la méthode le résultat doit être le même : s'assurer l'obéissance des troupes placées sous son commandement direct.

Etre leader n'est pas donné à tout le monde, car il faut être capable de rapidement inventer ou adapter une stratégie lorsque la situation change pour éviter un désastre. Il faut savoir maintenir l'efficacité de ses subordonnés au maximum, éviter qu'ils soient déconcentrés par des rivalités internes et faire en sorte qu'ils reviennent tous en vie à la fin d'une mission. Pour les leaders qui préfèrent diriger en se faisant craindre et haïr de leurs troupes, il faut également ajouter la capacité à maintenir le niveau de haine juste suffisamment haut pour les stimuler en évitant de leur donner le courage de vous tirer dans le dos à la première occasion. Un mauvais leader provoquera inévitablement la perte des membres de son unité, que ce soit à cause d'une mauvaise décision stratégique ou parce qu'il n'aura pas réussi à focaliser l'attention du groupe sur leur objectif.

**Caractéristique forte :** Charisme

**Caractéristique faible :** Agilité

**Classe avancée débloquée :** Agent

### Talents de départ :

- Formation aux armes de corps à corps
- Formation aux armes de poing
- Formation aux armes standards
- Formation aux armes de lancer
- Formation aux véhicules standards
- Langage de combat

### Compétences de départ :

- COM-TECH
- PROTOCOLE
- PSYCHOLOGIE
- STRATÉGIE
- VIGILANCE

### Corps d'armée (grade) de départ :

UNSC	UNSC Army ou UNSC Marines ( <i>sergent</i> )
URF	Armée rebelle ( <i>sergent</i> )
UMA	Armée mercenaire ( <i>chef de groupe</i> )

Alliance	1 <sup>ère</sup> division ( <i>major domo</i> )
Verdict des Cendres	Initié
Illumination Divine	Chef de groupe



**Limitation :** les personnages ungoys, kig-yars et keg-yarns ne peuvent pas choisir cette classe en raison de leur position dans la hiérarchie des différentes factions covenantes. Notez également qu'un jiralhanae choisissant cette classe ne pourra pas prendre le commandement d'une équipe si celle-ci compte au moins un personnage sangheili, même si ce dernier n'est pas lui-même un leader. Il est également recommandé de n'avoir qu'un seul leader par équipe de joueurs.

## EQUIPEMENTS STANDARDS DE DÉPART

Humains	Communs	Covenants
Armure STT Fusil d'assaut MA5B Fusil d'assaut MA5C Grenade à fragmentation M9 Pistolet M6C Pistolet-mitrailleur M7 Holster	Communicateur Paquetage militaire Radio longue portée Sacoché tactique Transpondeur Ration militaire	Armure de Combat Accroche magnétique de jambe Accroche magnétique dorsale Grenade à plasma type 1 Pistolet à plasma type 25 Fusil à plasma type 25 <u>ou</u> spiker type 25

## II.4 CREER L'IDENTITE DE VOTRE HEROS

« Je connais le nom de chaque guerrier qui est passé dans mon unité, vivant ou mort. Chacun d'entre eux est un héros qui a marqué mon esprit de par ses actes et ses paroles qui pouvaient abattre des armées entières. Je suis fier d'avoir combattu aux côtés de tels guerriers. »

(Kreg 'Helronee, capitaine de la 7<sup>ème</sup> division)

C'est cette partie de la création de votre personnage qui va réellement vous permettre de le personnaliser pour en faire votre véritable avatar dans l'univers de Halo. Il y a beaucoup de choses dans l'identité de votre personnage qui ne dépendent pas de son plan de carrière ou de la faction à laquelle il appartient, comme par exemple son passé, sa personnalité et ses aptitudes spéciales héritées de ses gènes ou de ses antécédents. Nous vous donnons donc ici tout ce qu'il vous faut pour perfectionner le profil de votre héros.

### II.4.1 Masculin ou féminin ?

L'armée de l'UNSC, que ce soit sur la terre ferme ou dans l'espace, a toujours été une armée mixte qui recrute aussi bien des femmes que des hommes. Les femmes se sont révélées être des combattantes aussi efficaces que leurs homologues masculins et affrontent les mêmes dangers avec un égal courage. Leur emploi sur tous les fronts de toutes les guerres a prouvé de nombreuses fois qu'elles étaient une valeur sûre pour l'UNSC, quel que soit le domaine de compétence considéré.

De l'autre côté du front, par contre, l'armada de l'Alliance est loin d'être une armée mixte, les femelles étant considérées comme des êtres faibles et peu fiables, quelle que soit leur race. Il est cependant possible que par un coup du destin ou par un malheureux hasard, une femelle ait été intégrée dans les forces militaires de l'Alliance. Ce fait n'a jamais été confirmé par aucune des informations officielles que nous possédons actuellement sur l'univers de Halo, excepté le cas exceptionnel d'une capitaine kig-yar dans le livre *Contact Harvest*, mais nous avons jugé qu'il serait extrêmement injuste de ne pas autoriser les joueurs à incarner un membre du beau sexe parmi les diverses races de l'Alliance. De plus, cela peut amener à créer des relations très particulières, soit entre les joueurs, soit entre les personnages féminins et les PNJ.

Le choix de l'un ou l'autre des deux sexes n'implique aucun handicap ou avantage particulier. Cependant, ce paramètre peut donner lieu à des événements spéciaux selon la volonté du MJ, les personnages féminins ayant tendance à vite attirer l'attention de certains individus, particulièrement au sein de l'Alliance où les convictions misogynes sont profondément ancrées. En termes de règles, il n'y a absolument aucune différence entre les personnages masculins et féminins de chaque race, à la seule exception du cas ci-dessous :



**ATTENTION :** les personnages sangheiles (femelles sangheili) intégrant les forces de l'Alliance covenante font automatiquement partie du corps spécial des **Séraphines** (voir l'Encyclopédie Halo chapitre IV.12) dont les effectifs sont affectés pour le moment à la 1<sup>ère</sup> division mais pourront progresser dans la hiérarchie de la même manière que les guerriers masculins sangheilis. A grade égal, un mâle sangheili aura toujours une autorité supérieure à celle d'une Séraphine. Cela ne change néanmoins rien à sa solde.

### II.4.2. Votre âge

L'ancienneté de votre personnage peut sembler un paramètre anodin, toutefois il faut noter qu'un jeune de 17 ans sera considéré différemment d'un adulte d'une bonne trentaine d'années. Selon le rôle que vous souhaitez jouer et le tempérament que vous souhaitez donner à votre personnage, vous serez probablement attiré par une tranche d'âge bien particulière. Concernant les races covenantes, la seule différence notable avec les humains est que la limite entre l'adolescence et l'âge adulte se situe plutôt vers les 15 ans chez toutes ces espèces, sauf les unggoy pour lesquels cette limite est de 10 ans.

**IMPORTANT :** quelle que soit l'ancienneté que vous décidez de donner à votre personnage, il ne peut avoir rejoint aucune des factions militaires de l'univers de Halo avant le début de sa première aventure. Cette règle est imposée pour veiller à ce que tous les personnages soient bien des recrues inexpérimentées lorsqu'elles débutent leur carrière et ainsi rendre cohérente la montée en compétence progressive de votre personnage.

### II.4.3. Le nom de votre héros

Cette partie peut sembler anodine, mais le nom d'un personnage est une chose toute aussi importante que le reste de son profil. Il est important que ce nom soit réaliste et original (il est interdit de prendre des noms de personnages existants de Halo car les MJ pourraient utiliser ces mêmes personnages dans le cadre de certains scénarios). Ces noms doivent correspondre un tant soit peu au personnage afin d'être une extension de son caractère. Pour les races extraterrestres, nous vous conseillons de vous reporter aux articles qui leurs correspondent dans l'Encyclopédie de Halo Evolved, où nous vous donnons les bases de création de leurs noms avec des exemples pour chaque espèce.

### II.4.4. Vos antécédents

Un personnage sans histoire n'est qu'une coquille vide, sans substance, qui remplit peut-être son rôle mais ne possède aucune profondeur qui le rend différent d'une autre coquille vide, ce qui fait que vous aurez moins tendance à vous attacher à ce personnage. Plus vous détaillerez son histoire et plus vous vous impliquerez dans cet individu que vous aurez créé avec attention et précision. Voici quelques-unes des questions habituelles que vous pouvez vous poser pour construire vos antécédents :

- **Quelle fut votre éducation de jeunesse ?** Où êtes-vous né(e) ? Quels étaient les métiers de vos parents ? Aviez-vous des amis d'enfance ? Quel fut votre parcours éducatif ?
- **Avez-vous eu un(e) petit(e) ami(e) ou un compagnon/une compagne ?** Si oui, pouvez-vous en faire la description ? Etes-vous toujours lié avec ? Dans quelles conditions ?
- **Comment avez-vous rejoint votre faction ?** Pourquoi vous êtes-vous engagé(e) ? Quelles ont été les circonstances de votre enrôlement ?
- **Avez-vous été le sujet d'anecdotes intrigantes ou drôles ?** Vous est-il arrivé de vous retrouver dans une situation embarrassante ou dont vous n'avez toujours pas compris le sens ? Avez-vous été le témoin d'une énigme que vous cherchez désespérément à résoudre ?

### II.4.4. Votre personnalité

Ce n'est qu'en connaissant le caractère de votre héros que vous saurez exactement comment il réagira sur le champ de bataille, comment il se comportera, la façon dont il parlera avec ses coéquipiers ou ses ennemis, ce qui l'émerveillera et ce qui le mettra hors de lui. Il est totalement possible de simplement calquer votre propre personnalité sur celui de votre héros, ou alors créer une mentalité tout à fait différente de la vôtre. Voici quelques-unes des questions habituelles que vous pouvez vous poser pour construire votre personnalité :

- **Quel est votre tempérament habituel ?** Êtes-vous plutôt calme ou bien colérique ? Amical(e) ou froid(e) ?
- **Quelles sont vos peurs ? Vos rêves ?** Avez-vous une phobie particulière ? Une ambition pour vous-même ou pour votre peuple ?
- **Quelles sont vos préférences personnelles ?** Qu'est que vous adorez et qu'est-ce que vous haïssez par-dessus tout ? Quel est votre plus grand souhait et votre plus grande peur ?
- **Quel est votre objectif ultime ?** Avez-vous un(e) ennemi(e) juré(e) ou une promesse à tenir ? A quoi rêvez-vous entre vos missions ? Qu'est-ce qui vous pousse à continuer le combat ?



## II.5 LES QUALITÉS ET DÉFAUTS DE VOTRE PERSONNAGE

« Au cours de ma carrière, j'ai formé aussi bien de parfaits saints que d'immondes salauds, en des proportions qui m'ont quelque peu fait revoir ma vision de l'espèce humaine. Mais quel que soit le comportement d'un soldat, il n'en est pas un dont je n'ai réussi à exploiter les qualités et les défauts pour en faire une parfaite machine de guerre. Alors maintenant allez-y, avouez-moi tout sans crainte, on n'est pas à confesse ou chez ces fouines de l'ONI, que je sache. Dites-moi tous vos petits secrets, et je vous dirai comment vous en servir utilement pour survivre. »

(Discours d'accueil du sergent tirailleur Highway aux nouvelles recrues)

Afin de personnaliser votre personnage de façon plus avancée que simplement en lui créant une histoire et une apparence particulière, nous avons mis en place un système permettant de lui ajouter également des avantages et des inconvénients directement sous la forme de règles spéciales.

Toute personne possède des dons particuliers qui proviennent soit d'un héritage génétique ou social, soit d'expériences personnelles qui ont forgé son tempérament, sa mentalité ou son physique. Ces dons peuvent ici être choisis sous la forme de Qualités, qui sont achetées avec des Points de Création décrits plus bas. Mais personne n'est parfait, et chacun possède également des imperfections morales, physiques ou psychologiques qui peuvent le handicaper pour certaines actions particulières. Ceci est représenté par des Défauts qui, eux, vous redonnent des Points de Création utilisables pour acheter d'autres Qualités à votre personnage, afin qu'il soit toujours plus avantageux que désavantagé par l'ensemble de toutes ces règles spéciales.

De cette manière, vous serez capables de créer un personnage réellement unique et qui possèdera des règles spéciales cohérentes avec l'histoire ou la physionomie que vous lui avez choisie. Peut-être aussi que vous trouverez dans les listes de Qualités et de Défauts quelques idées pour mieux décrire votre personnage pour enrichir sa description de quelques détails sympathiques. Comprenez bien : plus un personnage est complexe, plus vous aurez la sensation d'incarner une vraie personne dans l'univers de Halo durant vos parties.

### II.5.1. Les points de création

Pour commencer, chaque personnage possède un capital de départ en Points de Création pour acheter ses Qualités comme l'indique le tableau ci-dessous :

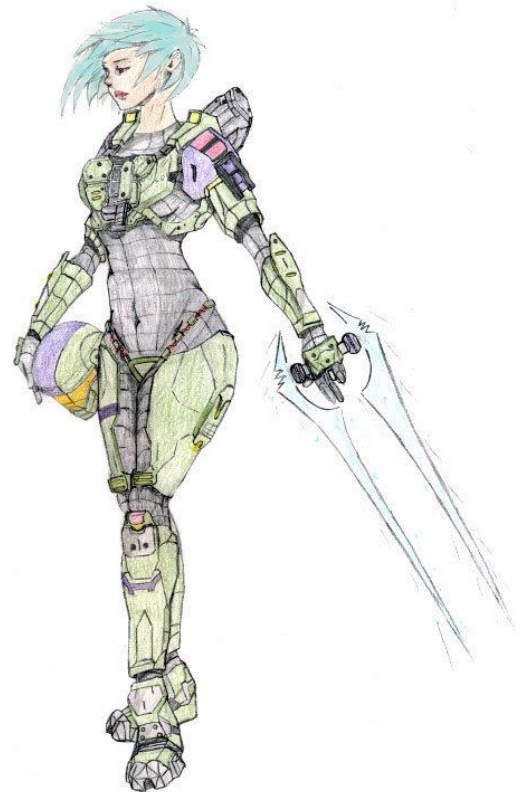
RACE	Unggoy	Kig-yar	Keg-yarn	Humain	Sangheili	Jiralhanae	Lekgolos
POINTS DE CRÉATION	10	9	8	7	6	6	5

Vous pouvez choisir autant de Qualités que vous souhaitez tant que vous avez suffisamment de points de création pour les acheter, mais vous aurez certainement envie d'avoir plus de points disponibles pour acheter encore d'autres Qualités. C'est là que les Défauts interviennent pour vous proposer encore quelques choix, cependant leur utilisation est un peu plus compliquée :

Les personnages humains **doivent** posséder au moins un Défaut et peuvent en avoir un maximum de quatre, car au-delà de cette valeur, ces personnages n'auraient sans doute jamais été intégrés au service actif de leur faction. Les personnages covenants, eux, ne peuvent en prendre que trois au maximum car ils possèdent de base un Défaut défini en fonction de leur race :

- Jiralhanae → *Impétueux*
- Keg-yarns → *Superstition*
- Kig-yars → *Cupide*
- Lekgolo → *Glacial*
- Sangheili → *Code de l'honneur (honneur sangheili)* → description disponible au chapitre suivant
- Unggoy → *Couard*

Les points de Création normalement octroyés par ce Défaut de base sont déjà inclus dans le capital de départ des races concernées, en plus des éventuels points octroyés à certaines races pour les équilibrer. Cependant un personnage covenant peut supprimer ce Défaut en payant la différence en Points de Création, mais cela ne change pas le fait qu'il ne peut prendre que trois Défauts en tout. En quelque sorte, on peut dire que vous payez pour ne pas avoir le défaut propre à la race de votre personnage, vu que cela est plutôt inhabituel.





## II.5.2. Les Qualités

**Altération génétique (5) :** Cette qualité est accessible uniquement aux personnages humains. Votre héros est un humain dit de « type II » car il ou elle est né(e) et a grandi dans un environnement différent des normes de la Terre. Un entraînement et un suivi médical rigoureux ont permis de limiter les effets les plus néfastes, mais les types II conservent certaines particularités physiologiques propres à leurs origines inhabituelles.

*Note : vous ne pouvez choisir qu'une seule altération génétique parmi les 4 proposées ci-dessous.*

- **Type II G<sup>+</sup> :** Les personnages nés dans l'espace et ayant vécu la majorité de leur vie sur des vaisseaux, des stations spatiales ou des planétoïdes à faible gravité sont particulièrement à l'aise en apesanteur. Leur physique est généralement très longiligne, avec un corps mince plus haut que la moyenne. Ils possèdent de base la formation *Gravité Zéro* et reçoivent un +5 sur leur caractéristique d'Agilité.
- **Type II G<sup>-</sup> :** A l'inverse, les personnages originaires de planètes à gravité élevée sont plus trapus et robustes. Ils reçoivent +5 en Force et en Endurance.
- **Type II R<sup>+</sup> :** Les personnages nés sur un monde dont les rayonnements solaires sont nettement plus forts que sur Terre ont généralement un corps capable de mieux résister aux radiations ou aux expositions à des concentrations élevées d'énergie concentrée. Ces personnages perdent toujours 1 PV de moins contre les dégâts *Energétiques*.
- **Type II R<sup>-</sup> :** Par opposition, les personnages qui ont passé le début de leur vie sur un monde peu exposé aux rayonnements d'une étoile possèdent des traits assez particuliers. Très reconnaissables à leur peau très pâle, la plupart d'entre eux sont albinos. Ces personnages sont parfaitement nyctalopes, ce qui leur permet de voir aussi clairement dans l'obscurité qu'en plein jour sans l'aide d'aucun équipement.

**Ami bien placé (3) :** Votre personnage connaît quelqu'un au sein de son armée qui, de par sa position ou son rang, peut lui procurer des avantages particuliers. Il peut s'agir d'une connaissance de longue date, d'un ancien coéquipier ou d'un membre de la famille, mais dans tous les cas vous avez une bonne raison de pouvoir lui demander un service de temps en temps si vous parvenez à le contacter (la fréquence acceptable pour ce genre de services sera déterminée par le MJ). Si vous choisissez cette qualité pour votre personnage, vous devez inventer un PNJ qui sera son « ami bien placé » en lui donnant un nom, un grade et un poste au sein de la faction à laquelle appartient votre personnage. Voici les postes que vous pouvez donner à ce PNJ et les avantages que concède chacun d'entre eux lorsque vous faites appel à cet ami bien placé :

- **Officier supérieur des forces terrestres :** permet de réussir automatiquement une demande de soutien de la part des forces terrestres de votre faction quelle que soit la situation une fois par aventure.
- **Officier supérieur de la flotte :** permet de réussir automatiquement une demande de soutien de la part des forces spatiales de votre faction quelle que soit la situation une fois par aventure.
- **Officier de la logistique :** permet d'obtenir gratuitement ou à prix réduit (pour payer les pots-de-vin) un seul équipement de l'arsenal du moment qu'il est accessible à votre faction une fois par aventure.
- **Agent de renseignement :** permet d'obtenir des informations top secret sur un seul élément de l'univers (personnage, lieu, vaisseau, organisation, etc.) une fois par aventure, sauf interdiction du MJ.

**Aptitude innée (2) :** certaines personnes sont naturellement douées dans un domaine particulier, ce qui les amène à le maîtriser nettement plus facilement que leurs semblables. Si vous prenez cette qualité, indiquez entre parenthèses une Compétence dans lequel vous souhaitez spécialiser votre personnage. Votre personnage obtient immédiatement le niveau maximum de cette compétence sans avoir à dépenser de points d'expérience.

**Aptitudes télépathiques (4) :** votre personnage est un expert dans l'art de lire les émotions ou les pensées superficielles des autres. Il peut tenter de déterminer si un interlocuteur lui ment, lui dissimule des informations ou possède des intentions cachées grâce à un test de Psychologie avec un bonus de +2.

**Bonnes relations (3) :** pour une raison laissée à l'imagination du joueur, le personnage est lié à des gens haut placés dans la société ou la hiérarchie militaire de sa faction. Il reçoit toujours 1000 crédits ou 100 anneaux de plus sur son salaire et possède également un bonus de +2 sur ses tests de Commandement. Cela peut également être représenté par certains événements particuliers mis en place par le MJ au cours d'une aventure.

**Belle plastique (3) :** le personnage a été gâté par la nature et possède un corps assez séduisant (du moins pour les membres de sa race). Cet avantage lui apporte un bonus de +4 sur ses tests de Charisme pour des relations avec le sexe opposé de son espèce (séduction, persuasion, etc...). Le personnage risque fort de se faire surnommer « Belle Gueule », « Canon », ou tout autre qualificatif plus ou moins grivois et d'attirer l'attention de certaines personnes...

**Chanceux (5) :** Que ce soit sa bonne étoile, Dame la Chance ou une quelconque puissance supérieure, votre personnage semble avoir en permanence quelque chose qui veille sur lui, le protège et l'aide dans tout ce qu'il fait. Chaque fois que votre personnage utilise un Point de Destin, vous pouvez lancer 2D20. Si au moins l'un des dés donne un 7 ou un 14, votre personnage récupère immédiatement le Point de Destin qu'il vient de dépenser.

**Charismatique (4) :** Le personnage possède une présence si impressionnante ou profère des paroles si inspirées qu'il insuffle courage et détermination chez ses alliés avec un naturel incroyable. Il reçoit +10 sur sa caractéristique de Charisme ainsi que les talents *Leader né* et *Jusqu'en enfer*.

**Corps d'athlète (4) :** le personnage s'entraîne beaucoup à des activités physiques et possède donc une musculature et des compétences supérieures à la moyenne. Il gagne immédiatement +5 sur sa caractéristique de Force et possède de base les compétences *Athétisme*+2 et *Acrobatie* +2.

**Diplômé de l'académie (4) :** le personnage a effectué une formation d'officier au sein de l'une des prestigieuses académies militaires de sa faction. Il commence donc sa carrière directement avec le grade de sergent (UNSC/ URF) ou de major domo (Alliance). Cette qualité n'est pas applicable pour les personnages de l'UMA, du Verdict des Cendres ou de l'Illumination Divine.

**Écran psychique (2) :** pour une raison inconnue, l'esprit du personnage est étanche aux investigations télépathiques comme celles des Iekgolos ou du Parasite.

**Fierté personnelle (3) :** que ce soit de façon inconsciente ou volontairement, le personnage s'est juré d'être le meilleur dans un type d'action particulier, même s'il n'a pas forcément les capacités pour cela. Lorsque vous choisissez cette qualité, vous devez préciser le domaine dans lequel votre personnage affiche sa fierté (maîtrise d'une arme ou d'un véhicule, esquive, attaque au corps à corps, connaissances en science ou technologie, cryptographie, etc...). Si un autre personnage de joueur obtient de meilleurs résultats que votre propre héros dans le type d'action choisi, le MJ peut vous accorder un bonus de +2 à +4 pour effectuer ce même type d'action jusqu'à ce que sa fierté ait été rassurée. Mais attention : si vous échouez à deux tests de suite alors que vous disposez de ce bonus, celui-ci disparaît et votre personnage subit un malus de -3 sur ses tests de Volonté pour représenter son orgueil blessé.

**Héritage (3) :** un parent du personnage lui a légué un objet auquel il s'est grandement attaché et qu'il porte tout le temps sur lui. La nature de l'objet est choisie par le joueur, mais ne peut s'agir ni d'une IA, ni d'une arme, ni d'un véhicule, et l'objet doit pouvoir être porté en permanence par le personnage. Il peut avoir l'un des effets suivants :

- **Porte-bonheur :** tant que le personnage porte cet objet, il dispose d'un Point de Destin supplémentaire par aventure. Ce type d'objet ne peut pas être porté si le personnage possède l'avantage *Chanceux*.

- **Qualité supérieure :** la qualité de l'objet est telle que le personnage possède un bonus de +2 pour tous les tests d'action utilisant cet objet.

- **Souvenir rassurant :** cet objet rappelle au personnage un élément de son passé qui lui donne courage et inspiration. Tant qu'il porte cet objet, le personnage possède un bonus de +2 sur ses tests de Volonté pour résister à la peur et à l'intimidation.

- **Trésor personnel :** la valeur émotionnelle qu'a cet objet pour le personnage est si forte qu'il préférerait mourir que de s'en séparer. Si jamais il vient à le perdre ou à risquer de le perdre d'une façon ou d'une autre, le personnage possède un bonus de +2 à tous les tests d'actions contribuant à la récupération ou la protection de l'objet, et il doit réussir un test de Volonté avec un malus de -6 pour accepter d'avoir d'autres priorités que de récupérer son trésor personnel.



**I.A. personnelle (7) :** d'une manière ou d'une autre laissée à l'imagination du joueur, le personnage a hérité d'une Intelligence Artificielle qui, par défaut, est de catégorie C pour les humains ou de catégorie Gamma pour les races covenantes.

**Maniement instinctif (3) :** le personnage connaît si bien le fonctionnement des armes de sa faction qu'il peut en comprendre le maniement dès qu'il en a un exemplaire en main, quel que soit le modèle. Il possède de base tous les talents de type *Formation aux armes*, y compris *Formation aux armes ennemies*.

**Optimiste (3) :** le héros ne perd jamais espoir car il est persuadé que les choses peuvent toujours s'arranger, même dans les pires situations. Tous les malus de Volonté qu'il est amené à subir sont divisés par deux, excepté ceux pour rester concentré sur une tâche.

**Pilotage instinctif (3) :** le personnage connaît si bien le fonctionnement des véhicules de sa faction qu'il peut en comprendre le pilotage dès qu'il se met aux commandes de l'un d'eux, quel que soit le modèle. Il possède de base tous les talents de type *Formation aux véhicules*, y compris *Formation aux véhicules ennemis*.

**Pessimiste (3) :** le personnage pense que l'univers tout entier est un champ de bataille où seuls ceux qui restent constamment sur leurs gardes peuvent espérer survivre. Du coup, il se méfie de tout et reste attentif au moindre changement survenant autour de lui. En terme de règles, le personnage est toujours considéré comme effectuant l'action prolongée *Se mettre sur ses gardes*, sauf lorsqu'il décide d'accomplir une autre action prolongée.

**Prémonition (5) :** le personnage possède une sorte de sixième sens qui l'avertit du danger lorsque celui-ci vient à être véritablement terrifiant. La façon dont s'exprime cet avertissement (mauvais pressentiment, picotement dans les doigts, tremblement de la main, etc.) est laissée à l'imagination du joueur mais doit rester réaliste. A chaque fois qu'une des situations ci-dessous vient à apparaître, le MJ doit faire s'exprimer cet avertissement, mais sans préciser aux joueurs pour quelle raison il le fait (ils doivent le deviner tous seuls) :

- Lorsque l'équipe est sur le point de foncer dans un piège ou une embuscade tendue par l'ennemi (cela ne marche pas pour les dangers qui pourraient se trouver par hasard sur leur route comme par exemple des sentinelles ou des mines posées là depuis des semaines).

- Lorsque la situation globale d'un conflit auquel participent les personnages ne va pas tarder à s'aggraver (arrivée de renforts ennemis en masse, échec d'un plan apparemment infaillible, trahison inattendue, etc.).

- Lorsqu'un plan que l'équipe a mis en place pour remplir une mission est sur le point de rater complètement (la prémonition doit intervenir au tout dernier moment, dans ce cas).

**Rat de bibliothèque (5) :** le personnage a plongé son nez dans tellement de livres, rapports, fiches techniques ou essais scientifiques qu'il a acquis une mémoire phénoménale pour ce qui concerne tout ce qu'il lit. Il choisit immédiatement trois compétences de type *Connaissances avancées* qu'il reçoit au niveau +2. De plus, dès qu'il atteint le niveau de maîtrise +4 pour

une compétence de type *Connaissance avancées* ou *Connaissances interdites*, il n'a plus à effectuer de test pour analyser ou reconnaître des éléments concernant le sujet concerné.

**Reclamer (7) :** cette qualité est réservée uniquement aux personnages humains. Le personnage possède la mutation génétique NACEG faisant de lui un reclamer, bien qu'il n'ait aucune notion de ce que cela signifie et qu'il croit simplement être atteint de ce que l'ONI appelle le Syndrome de Boren. Ce statut lui donne la possibilité d'activer les artéfacts et installations forerunners les plus importantes et d'avoir plus facilement le soutien des éventuelles sentinelles qu'il rencontre. Cette qualité est extrêmement chère afin de limiter le nombre de personnages humains la possédant, la meilleure situation étant d'avoir un seul reclamer par équipe de joueurs.

**Savoir interdit (2) :** d'une manière laissée à l'imagination du joueur, mais qui doit être validée par le MJ pour des questions de vraisemblance, le personnage possède des connaissances sur un sujet auquel normalement il ne devrait pas avoir accès mais qui le passionne ou l'obsède au-delà de toute imagination. Il n'a jamais à effectuer de test de *Connaissance Interdite* pour analyser ou reconnaître des éléments concernant le sujet en question. Cette qualité ne peut être prise qu'une seule fois.

**Sens de l'orientation (2) :** l'expérience du personnage lui a appris à se repérer facilement dans son environnement et à analyser une carte avec une aisance déconcertante. Il réussit toujours ses tests d'Orientation quelle que soit la situation.

**Tête brûlée (2) :** du fait d'un tempérament téméraire, le personnage a du mal à respecter le règlement militaire, d'où un dossier des plus chaotiques, entaché de nombreuses rixes et actes d'insubordination. Le personnage est plus facilement autorisé à agir contre les ordres qu'il a reçus lors d'une mission, mais suivant le nombre de fois qu'il le fait et la gravité des événements que cela provoque, le MJ peut se réserver le droit de faire rétrograder plus ou moins sévèrement.

**Vif (3) :** la vitesse du personnage est plus importante qu'on ne pourrait le penser à première vue. Il est toujours considéré comme ayant +1 à son bonus d'Agilité pour déterminer ses distances maximales de déplacement par tour.

**Volonté inébranlable (4) :** certains diront que le personnage est borné, voire psychorigide, mais cela peut s'avérer très utile car cette détermination le rend moins influençable. Il dispose d'un bonus de +3 à tous les tests nécessaires pour résister à une influence extérieure quelle qu'elle soit (persuasion, intimidation, hypnose, ou tout simplement la peur en situation de combat).

### II.5.3. Les Défauts

Personne n'est parfait, quelle que soit sa race. Vous pouvez choisir des *Défauts* pour votre personnage afin de regagner un nombre des points de création d'une valeur indiquée entre parenthèses afin de pouvoir choisir d'autres *Qualités*. Cependant, votre personnage ne peut pas posséder plus de trois *Défauts*, car sinon il mériterait d'être retiré du service actif.

**Amnésie (1) :** pour une raison des plus obscures (accident, lavage de cerveau, traumatisme...), le personnage ignore tout de son passé. Le traumatisme n'ayant pas altéré ses autres capacités, il est resté au service actif, et le MJ peut alors utiliser ce défaut pour tisser une intrigue particulière.

**Amputé (1-3) :** pour une raison laissée à l'imagination du joueur, le personnage a subi une amputation dont la gravité définit le nombre de points de création récupérés par le joueur :

- Amputation légère (doigt(s) ou phalange(s) de la main) → 1 point de création
- Amputation moyenne (main ou pied) → 2 points de création
- Amputation lourde (bras ou jambe) → 3 points de création

Le membre ayant été amputé est remplacé par le bionique adapté (voir le livre de l'arsenal page 3), ce bionique étant de qualité moyenne.

**Code de l'honneur (2) :** le personnage s'est fixé une ligne de conduite qu'il s'est juré de ne jamais transgresser. Ce code d'honneur intime doit être soumis à l'appréciation du MJ afin de ne pas avoir de conditions stupides (comme ne plus jamais manger de sucreries après le dîner ou de ne plus arracher les ailes des papillons...). Si le personnage vient à violer ce règlement personnel, selon la gravité de l'évènement, il subit un malus de -2 ou -4 sur tous ses tests de Volonté pour le reste de l'aventure ou jusqu'à ce que le MJ décide qu'il s'est remis de ses émotions.

**Honneur sangheili :** cette version particulière de *Code de l'Honneur* est propre aux sangheilis et ne peut être pris par aucun personnage étranger à cette race. Ce code d'honneur implique qu'un sangheili ne peut pas dégainer une arme s'il n'a pas la ferme intention de s'en servir, car une arme dégainée appelle le sang et ne peut donc pas être rangée avant d'avoir blessé quelqu'un ou quelque chose. Le fait de saigner sans que cela soit dans le cadre d'un combat est également quelque chose de très déshonorant pour un sangheili, de même que le fait d'être capturé par l'ennemi.

**Contrariant (1) :** n'aimant pas rester les bras croisés à ne rien faire, le personnage a souvent du mal à rester à l'écart des affaires qui ne le concernent pas, cherchant à mettre son grain de sel même dans les discussions dont il ne connaît absolument rien. Lorsque le personnage reste inactif pendant qu'un ou plusieurs autres membres de l'équipe font quelque chose, il doit effectuer un test de Volonté pour résister à la tentation de vouloir participer. S'il échoue, les membres de l'équipe subissent un malus de -1 sur tous leurs tests ne ciblant pas directement le personnage contrariant tant que celui-ci ne s'est pas calmé, le plus souvent parce qu'on l'y oblige.

**Couard (2) :** le personnage est particulièrement sensible à la peur et cherchera généralement à éviter les ennuis au maximum. Il subit un malus de -2 sur ses tests de Volonté dès qu'il s'agit de résister à la peur ou à l'intimidation. Ce défaut est incompatible avec la qualité *Reclamer* et ne peut pas être pris par un joueur sangheili.

**Crédule (1)** : la naïveté du personnage est parfois consternante et il a donc tendance à croire tout ce qu'on lui dit. Il possède un malus automatique de -2 sur ses tests d'Intelligence pour résister à la *Duperie*, le *Baratin* ou la *Séduction*.

**Cruel(le) (2)** : le personnage aime voir et faire souffrir, ce qui le rend naturellement assez peu sympathique. Il subit alors un malus permanent de -2 sur ses tests de Charisme, ainsi qu'un malus de -3 pour soigner tout autre personnage que lui-même.

**Cupide (2)** : le personnage est ultra-matérialiste et n'est pas particulièrement enclin à aider ses amis dans le besoin lorsque cela implique pour lui de se séparer de son propre bien. Il doit effectuer un test de Volonté avec un malus de -4 pour accepter de donner ou même prêter de l'argent ou du matériel lui appartenant. Par contre s'il réussit ce test, il est considéré comme possédant la compétence *Marchandage* +3 pour tenter de négocier ces dons d'argent ou de matériel.

**Défiguré(e) (2)** : le personnage a été gravement blessé au visage et en a conservé des traces visibles. Il subit un malus de -6 pour ses tests de Charisme visant des actions de séduction et de -2 pour toutes les autres actions sociales. Il est cependant possible que le MJ réduise ou fasse disparaître ce malus pour les relations avec des alliés ayant côtoyé longtemps le personnage et ayant vu en lui des côtés agréables derrière ses cicatrices. Ce défaut est incompatible avec la qualité *Belle plastique*.

**Dépendance mineure (1)** : le personnage a développé une accoutumance à un produit quelconque (cigarette, alcool, café, tranquillisants, chocolat, ...). S'il ne peut satisfaire son besoin, le MJ peut l'obliger à effectuer un test de Volonté pour voir s'il résiste à ce manque. Si le personnage échoue à ce test, il subit un malus permanent de -2 à tous ses tests, comme s'il était *affaibli*. Notez que ce malus peut être cumulé à celui de la fatigue si le personnage est également *affaibli* ou carrément *épuisé*.

**Désagréable (2)** : pour une raison ou pour une autre liée à son tempérament, son vocabulaire ou ses habitudes, le personnage a du mal à être sympathique avec les gens qui l'entourent, ce qui a tendance à nuire à ses relations sociales. Sa valeur de Charisme est réduite de -10.

**Ennemi(s) intime(s) (1)** : comme si les extraterrestres ne suffisaient pas, un ou plusieurs individus de la même faction que le personnage sont prêts à tout pour lui faire du tort, si ce n'est avoir sa tête. Les raisons de cette haine peuvent être multiples : une vengeance, une histoire de dette aux jeux ou une affaire amoureuse ayant mal tourné... Les ennemis peuvent aussi être également d'anciens compagnons d'arme s'estimant trahis, sanctionnés ou blessés par la faute du personnage. Le fait que le personnage ait des ennemis peut servir de source à l'inspiration du MJ pour créer une intrigue qui les impliquerait directement.

**Faible (1-2)** : le personnage a été moins gâté que la moyenne des individus de son espèce et présente donc des caractéristiques légèrement inférieures à la normale. Le joueur doit retrancher 5 points sur la valeur d'une des caractéristiques de son personnage qu'il choisit librement. Il peut retrancher 5 autres points sur une autre caractéristique ou sur la même caractéristique que précédemment pour récupérer un deuxième point de création.

**Fragile (3)** : le corps du personnage est particulièrement sensible aux blessures et autres désagréments de nature physique, ce qui en fait quelqu'un de fragile dont les aptitudes chutent rapidement avec son état. En termes de règles, toutes les limites de PV pour subir un *handicap léger* sont augmentées de 2 points.

**Glacial(e) (2)** : le personnage possède un cœur de pierre, ne laissant place à aucune émotion. Ce tempérament lui permet de garder plus facilement son calme, mais le rend assez peu sympathique. Il subit donc un malus de -3 sur tous ses tests de Charisme. Il est cependant possible que le MJ réduise ou fasse disparaître ce malus pour les relations avec des alliés ayant côtoyé longtemps le personnage et ayant vu en lui des côtés agréables derrière ce cœur de pierre. Ce défaut est incompatible avec la qualité *Charismatique*.

**Idéaliste (1)** : le personnage tend à avoir des idées généreuses, voire chevaleresques, en contradiction avec le pragmatisme rude dont les militaires doivent faire preuve en ces temps de péril. Le MJ peut obliger le personnage à effectuer un test de Volonté pour décider d'accomplir certaines actions comme achever un ennemi désarmé, abandonner un allié en difficulté ou refuser une tâche aussi héroïque que dangereuse. Un éventuel malus à ce test pourra être appliqué au choix du MJ selon la nature exacte de la situation et de l'action envisagée par le personnage.

**Impétueux (1)** : le personnage a du mal à rester calme lorsqu'on le provoque ou même lorsqu'il a le sentiment qu'on lui cherche des ennuis. Lorsque le MJ estime qu'une telle situation se présente, le personnage doit effectuer un test de Volonté pour ne pas immédiatement engager le combat avec le(s) provocateur(s) sans se soucier du reste. Il subit un malus de -2 si ce(s) dernier(s) fait ou font partie d'une race pour laquelle il possède le talent *Haine*, mais selon les conséquences que pourraient avoir un éventuel combat, le MJ peut attribuer un modificateur supplémentaire.

**Incapable de mentir (1)** : tout est dans le titre. Que ce soit par un code moral profondément ancré ou simplement parce qu'il n'est pas très fort pour dissimuler ses émotions, le personnage ne sait pas mentir ou est incapable d'inventer un mensonge convaincant quel que soit le sujet. En termes de règles, aucun personnage n'a jamais à effectuer de test de Psychologie pour savoir si le personnage possédant ce Défaut ment ou non.

**Lanque facile (2)** : le personnage a généralement du mal à tenir sa langue et parle donc assez facilement de choses qu'il ne devrait pas révéler, surtout lorsqu'il est interrogé par un professionnel ou qu'il est sous la torture. Il subit donc un malus de -4 sur tous ses tests visant à éviter de révéler de petits secrets lorsque la situation se présente, et un malus de seulement -2 pour les lourds secrets.

**Cœur naïf (1)** : le personnage perd facilement ses moyens lorsqu'il se retrouve face à une personne du sexe opposé suffisamment séduisante pour provoquer en lui des troubles émotionnels, et le pire c'est que ça se voit, ce qui fait qu'il a tendance à se laisser embobiner facilement par ce genre de personne. Il subit un malus contre les tests de *Séduction*, *Duperie* et *Psychologie* lorsqu'ils sont menés par un personnage du sexe opposé, la valeur de ce malus dépendant de l'aspect physique de ce personnage.

**Obéissance aveugle (2) :** le crâne du personnage est rempli des pages du règlement de l'UNSC. Les ordres sont les ordres et ne se discutent pas. De ce fait, il fera tout pour les suivre, même au péril de sa vie, sauf s'il réussit un test de Volonté avec un malus automatique de -4.

**Phobie (1) :** il s'agit d'une peur totalement incontrôlée. Lorsque le personnage se trouve en présence de ce qui le terrifie (araignée, hauteur, mais aussi combattant Ickgolo ou épée plasma de Sangheili...), il doit effectuer un test de Volonté avec un malus de -2 pour garder son sang-froid et agir normalement. Ce paramètre sera assurément utilisé par le MJ, même si la peur choisie semble peu commune. Ce défaut est incompatible avec la qualité *Reclaimer*.

**Susceptibilité excessive (1) :** l'irritabilité du personnage est telle qu'il a du mal à garder son calme lorsqu'il reçoit des ordres qui ne lui plaisent pas, se voit refuser une demande ou simplement lorsqu'il rencontre un mode de pensée différent du sien. De ce fait, il subit un malus de -2 sur ses tests de Charisme chaque fois qu'il cherche à convaincre, persuader ou faire preuve de tact dans une discussion. Ce défaut est incompatible avec la qualité *Charismatique*.

**Suspect idéal (1) :** que ce soit par ses antécédents ou son comportement inhabituel, le personnage a tendance à être rapidement suspecté pour tout et n'importe quoi qui pourrait survenir dans l'endroit où il se trouve même s'il est parfaitement innocent. Il a donc tendance, par exemple, à attirer rapidement l'attention d'agents enquêtant sur une affaire criminelle, ou il peut être la première personne interpellée par le sergent instructeur qui cherche à savoir qui a lâché un vent pendant son discours du matin. Les possibilités offertes par ce défaut sont multiples et peuvent donc amener à de nombreux dénouements scénaristiques intéressants que le MJ ne manquera pas d'exploiter pour pimenter une aventure. D'un autre côté, le joueur doit être conscient que ce Défaut peut devenir son pire ennemi s'il vient à enfreindre lui-même la loi.

**Superstition (2) :** très porté sur la mystique et la religion, le personnage peut vite devenir dépressif lorsque les « signes » ou ce qu'il tient comme tels ne sont pas bons (dégradation de la situation, mauvais jets de dés...). Chaque fois que le MJ estime que les choses se déroulent suffisamment mal, il peut imposer un test de Volonté avec un malus adapté à la gravité de la situation. En cas d'échec, le personnage panique, fuit ou passe un tour de jeu complet à prier pour calmer ses dieux.

**Xenophobie (1) :** le personnage déteste tellement les aliens qu'il peut agir en dépit du bon sens. Dans certaines situations particulières où cette haine peut être éveillée (coéquipier mortellement blessé, massacre de civils, vitrification d'une planète,...) le MJ peut l'obliger à effectuer un test de Volonté avec un malus dépendant directement de l'importance de l'évènement. En cas d'échec, il perd son self-control et cherchera par tous les moyens à tuer le plus d'aliens possible, même si cela nécessite de transgresser les ordres.



## II.6. ÉVOLUTION DE VOTRE PERSONNAGE

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

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

Le principe du jeu de rôle est non seulement de créer un personnage original et personnel à travers lequel s'immerger dans un univers, mais aussi de faire évoluer ce même personnage en le rendant progressivement de plus en plus puissant pour affronter des menaces de plus en plus terribles et avoir un meilleur impact sur son univers. Ici vous trouverez toutes les règles vous permettant d'améliorer votre avatar au fil de vos missions.

### II.6.1. Les points d'expérience

Au cours de sa carrière, votre personnage va gagner en expérience et ainsi devenir plus fort et plus doué dans les activités qu'il aura choisi de maîtriser. Cela est représenté par des **points d'expérience** que nous appelons ici des **XP**. Ces points servent pour absolument tout ce qui concerne l'évolution de votre personnage : Ils lui permettront qu'acquérir de nouvelles compétences spéciales, de nouvelles connaissances pratiques et d'améliorer ses valeurs de caractéristiques.

**XP DE DÉMARRAGE :** une fois votre personnage créé, vous disposez d'un capital de 700 points d'expérience dont 400 peuvent être utilisés uniquement pour améliorer vos valeurs de caractéristiques. Cela vous permet de définir dès le départ les points forts de votre personnage, ou éventuellement compenser certaines faiblesses de son profil. Vous n'êtes pas obligé de dépenser intégralement ces 700 XP, mais ceux que vous ne dépenserez pas seront perdus définitivement, donc choisissez bien quelles caractéristiques vous souhaitez améliorer chez votre personnage. Ces XP de départ ne comptent pas dans le total d'XP dépensé par le personnage.



Par la suite, au fil de vos aventures avec ce personnage, vous gagnerez de nouveaux XP que le MJ vous accordera en récompense des actions remarquables et/ou héroïques que vous accomplirez et qui feront avancer le jeu. Il peut s'agir d'un assassinat effectué dans la plus parfaite discrétion ou bien un tir extrêmement difficile qui change le déroulement de toute une bataille, ou encore une négociation pacifique qui évite un affrontement sanglant et inutile. Le nombre d'XP que vous recevez en accomplissant ce type d'action est toujours déterminé par le MJ qui prend en compte l'action effectuée, la situation dans laquelle elle a été accomplie, ainsi que le niveau de difficulté choisi.

En plus de ces XP de récompense, vous recevrez également de l'expérience à la fin de chaque mission selon que vous avez ou non atteint vos objectifs et avec quel taux de réussite. Bien entendu, plus une mission est longue et plus vous récupérez d'XP lorsqu'elle sera terminée. En moyenne vous devriez pouvoir récupérer 100 points d'XP par tranche de 4 heures de jeu si votre personnage n'accompli rien de bien particulier.

### II.6.2. Les niveaux de personnage

Parmi toutes les améliorations qui peuvent être achetées pour rendre un personnage plus efficace, certaines ne sont pas accessibles dès le départ car elles sont réservées à des vétérans qui en ont bavé au cours de nombreuses missions et dont l'expérience fait qu'ils peuvent développer des capacités remarquables. Afin de représenter cela, nous avons mis en place un système de niveaux pour différencier les personnages débutants des plus expérimentés avec un total de 7 niveaux d'expérience. Tout au long de votre carrière, vous devez noter le nombre total d'XP que votre personnage a gagné car c'est lorsque cette valeur dépassera les limites indiquées ci-dessous que votre personnage passera au niveau supérieur :

Total d'XP gagné	Niveau de personnage
0 - 499	1 - Inconnu
500 - 999	2 - Combattant
1.000 - 1.999	3 - Soldat
2.000 - 3.999	4 - Spécialiste
4.000 - 6.999	5 - Vétéran
7.000 - 10.999	6 - Elite
11.000 - +∞	7 - Légende

### II.6.3. Améliorer vos valeurs de caractéristiques

Que ce soit pour augmenter les bonus de vos divers tests ou pour pouvoir acheter certains talents, vous aurez besoin au cours de votre carrière d'améliorer vos valeurs de caractéristiques. Chacune de vos huit caractéristiques peut être augmentée de 20 points maximum à travers 4 niveaux d'amélioration offrant 5 points chacun et dont les prix en XP augmentent progressivement. Cependant, en fonction de sa race et de sa classe, votre personnage aura plus de facilité à augmenter certaines compétences par rapport à d'autre, et cela se traduit par des prix d'amélioration différents selon qu'il s'agit d'une **caractéristique faible**, d'une **caractéristique normale**, ou d'une **caractéristique forte**.

Niveau d'amélioration (bonus par rapport à la valeur de départ)	Prix d'amélioration par niveau (XP)		
	Caractéristique faible	Caractéristique normale	Caractéristique forte
1 (+5)	150	100	50
2 (+10)	250	150	100
3 (+15)	350	200	150
4 (+20)	500	400	300

**Important :** dans le cas où une même caractéristique est considérée à la fois comme la caractéristique forte d'un personnage en raison de sa classe et sa caractéristique faible en raison de sa race (ou inversement), cette caractéristique devient une caractéristique normale. Elle ne peut cependant pas devenir « très forte » ou « très faible » si elle est considérée comme caractéristique forte ou faible pour la race et la classe du personnage.

### II.6.4. Les Compétences

Avant de vous lister toutes les compétences existantes, nous tenons à préciser que, d'un point de vue logique, un personnage ne peut pas développer subitement une aptitude spéciale ou assimiler une énorme quantité de connaissances instantanément. C'est pourquoi lorsque vous achetez une compétence ou un talent, le MJ vous demandera parfois d'expliquer comment votre personnage l'a obtenue. Par exemple, si vous décidez d'acheter le talent *Décadence*, vous pouvez expliquer que pour développer une tolérance à l'alcool et aux drogues, votre personnage a passé un entraînement spécial en tant qu'agent de l'ONI de façon à pouvoir mieux s'infiltrer dans les milieux populaires et garder les idées claires pendant qu'il y interroge discrètement les personnes pouvant lui fournir des informations.

Type de compétence	BASE	AVANCÉE	
Prix d'achat par niveau (XP)	Acquis	50	100
	+1	100	150
	+2	100	150
	+3	200	300
	+4	200	300

**Note :** le prix d'une compétence peut librement être augmenté par le MJ si celui-ci estime qu'elle ne correspond pas à la classe de votre personnage. Cela ne signifie pas que vous ne pouvez pas l'acquérir, mais seulement qu'elle vous demandera un peu plus d'effort qu'à un personnage dont c'est la spécialité (par exemple, un Soldat aura beaucoup plus de mal à développer une compétence d'Astro-Navigation par rapport à un Opérateur ou un Leader).

#### **ACROBATIE (Agilité/ avancée) :**

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

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

#### **ASSASSINAT (Agilité/ base) :**

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

n'attire pas l'attention des autres ennemis éventuellement à proximité, vous devez obtenir au moins un degré de réussite.

#### **ASTRO-LARGAGE (Agilité/ avancée) :**

Les astro-largages ne sont pas seulement des expériences traumatisantes pour le corps, mais aussi des opérations délicates qui demandent beaucoup de doigté pour être effectuées correctement. Cette compétence représente l'habileté qu'a votre personnage à utiliser correctement les divers appareils et équipements permettant de plonger vers la surface d'une planète à toute vitesse depuis l'orbite.

#### **ASTRO-NAVIGATION (Intelligence/ avancée) :**

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

#### **ATHLETISME (Endurance/ base) :**

L'athlétisme regroupe une grande variété d'actions nécessitant d'accomplir un effort significatif pendant une période plus ou moins longue comme par exemple l'escalade, la natation ou la course.

**BARATIN (Charisme / base) :**

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

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

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

**CODES SECRETS (Intelligence/ avancée) :**

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

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

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

**COM-TECH (Intelligence/ avancée) :**

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

**CONDUITE (Dextérité / base) :**

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

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

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

de carrière, mais rien ne vous empêche d'en inventer de nouveaux avec l'accord du MJ.

Un test de Connaissance avancée réussi vous permet de vous rappeler de certaines choses qui vous ont été enseignées et si nécessaire de les utiliser pour vous permettre d'accomplir certaines actions spéciales. Par exemple, si vous connaissez la compétence *Connaissance Avancée (moteurs Shaw-Fujikawa)*, vous serez capable d'identifier la nature des avaries que présentent les moteurs sub-spatiaux humains et d'expliquer comment les réparer, voire même les réparer vous-même si vous possédez les compétences appropriées. Les connaissances avancées peuvent être utilisées de multiples façons et le temps que nécessite leur utilisation dépend de la complexité de la tâche entreprise.

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

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

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

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

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

**CONTORSIONNISTE (Agilité/ base) :**

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

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

***Se dégager d'une saisie :*** lorsqu'un adversaire parvient à vous saisir au corps à corps, au lieu des tests d'opposition normaux, vous pouvez faire un test de Contorsionniste toujours opposé à la Force ou à l'Agilité de votre adversaire.

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



### **DÉGUISEMENT (Charisme / base) :**

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

### **DÉMOLITION (Intelligence/ avancée) :**

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

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

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

**Désamorçage :** lorsque vous voulez désactiver un explosif avant qu'il ne vous pulvérise, vous devez réussir un test de Démolition. En cas de réussite, vous le désamorcez à temps et sinon vous ratez votre tentative. Cependant, le MJ peut vous accorder un certain nombre de tentatives en fonction du temps restant avant l'explosion.

### **DÉPLACEMENT SILENCIEUX (Agilité/base) :**

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

### **DIALECTE (Intelligence/ avancée) :**

Cette compétence vous permet d'apprendre d'autres langages en dehors de votre langue maternelle, chacune des deux civilisations jouables possédant un langage commun et plusieurs langues « ethniques » : les humains possèdent de nombreux dialectes originaires des différentes anciennes nations de la Terre mais leur langage commun est l'anglais, tandis que chaque race covenante possède un langage qui lui est propre (et qui parfois est imprononçable pour les autres races), et la langue commune de l'Alliance se nomme le Diservoc (mais certaines races ne sont pas capables de le prononcer, comme par exemple les yanme'es). Chaque fois que vous prenez cette compétence, précisez sur votre fiche de personnage quel est le dialecte ainsi appris. Le nombre de fois que vous pouvez prendre cette compétence n'est pas limité.

### **DISSIMULATION (Agilité/ base) :**

La compétence Dissimulation représente votre habilité à vous cacher en vous fondant dans le décor. Cependant pour utiliser cette compétence, il est indispensable que l'environnement qui vous entoure vous permette de vous dissimuler (forêt,

bâtiment, ruines, brume, obscurité, etc.) ou que vous disposiez d'un équipement adapté (camouflage optique, cape de camouflage, etc.). Dans le cas contraire, le test échoue automatiquement. Un test de Dissimulation est opposé à la Vigilance de la personne susceptible de vous repérer. Vous n'effectuez pas de test de Dissimulation pour vous cacher, sauf lorsque quelqu'un peut éventuellement vous repérer s'il fait attention. Si vous restez parfaitement immobile, vous disposez d'un bonus de +2 à ce test.

### **DUPERIE (Charisme / base) :**

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

Un test de Duperie peut affecter un nombre de cibles égal à votre bonus de Charisme, mais celles-ci doivent être en mesure de vous voir et de vous comprendre.

Un test de Duperie prend généralement un tour complet.

### **ENQUÊTE (Charisme/ base) :**

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

### **ESCAMOTAGE (Agilité/ avancée) :**

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

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

### **FILATURE (Agilité/ base) :**

Cette compétence vous permet de suivre un individu ou un véhicule sans vous faire remarquer. Elle diffère de Dissimulation dans le sens où vous cherchez à vous déplacer sans perdre de vue votre cible et sans attirer son attention. Certains environnements peuvent faciliter une filature, comme par exemple une foule peu dense qui vous offre un certain anonymat sans pour autant dissimuler votre cible, ou encore une rue peu éclairée. Selon que vous pouvez vous permettre ou non d'être vu par votre cible en faisant mine de faire autre chose (comme lire un livre ou reluquer les filles), la difficulté sera sensiblement différente.

Un test de Filature est toujours opposé à la Vigilance de votre cible. Un test de Filature réussi vous permet de suivre votre cible sans qu'elle vous remarque pendant une minute.

**FOUILLE (Perception/ base) :**

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

**GRAVITÉ-ZÉRO (Agilité/ avancée) :**

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

**INTERROGATOIRE (Volonté/base) :**

Lorsque vous cherchez à soutirer des informations à quelqu'un de récalcitrant, vous pouvez tenter un test d'Interrogatoire pour l'obliger à parler. Cela peut inclure éventuellement des techniques de torture physique, mais dans ce cas vous risquez de tuer votre sujet en cas d'échec critique. Votre test d'Interrogatoire est toujours opposé à la Volonté de votre adversaire qui subit toujours 1 à 3 points de fatigue par interrogatoire. Selon les moyens à votre disposition et les conditions dans lesquelles vous vous trouvez, le MJ peut donner un éventuel bonus ou malus à votre test. La quantité et la qualité d'informations que vous arrachez à votre adversaire dépend du nombre de degrés de réussite à votre test, tout comme le temps que vous passez à le cuisiner.

**INTIMIDATION (Force/ base) :**

L'intimidation sert à effrayer l'adversaire et à le dissuader de vous attaquer, voire carrément le mettre en fuite. Généralement, lorsque vous souhaitez effrayer un ennemi sur le champ de bataille, vous utilisez votre caractéristique de Force pour votre test d'Intimidation, mais les menaces plus subtiles pourront s'appuyer sur les caractéristiques d'Intelligence ou de Charisme selon la décision du MJ. Vous pouvez intimider un nombre de cibles égal au bonus de la caractéristique utilisée pour ce test, qui est toujours opposé à la Volonté de vos cibles. Cependant, ces adversaires doivent être en mesure de vous voir (et de vous comprendre si vous utilisez autre chose que votre Force pour les intimider). Plus votre degré de réussite est important, plus vos ennemis sont effrayés, ce qui peut les pousser à vous fuir comme la peste. Un test d'Intimidation nécessite un tour complet.

**INTRUSION (Agilité/ avancée) :**

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

**JEU (Intelligence/ base) :**

Chaque civilisation possède son lot de jeux de hasard, qu'il s'agisse de cartes, de dés, ou d'autres moyens de se détendre pendant les temps libres. Lorsque vous jouez avec un ou

plusieurs personnages, chaque personnage mise la même somme et effectue un test de Jeu qui est opposé à celui de tous les autres. Celui qui obtient le meilleur résultat emporte l'ensemble des mises. Bien entendu, vous pouvez faire exprès de perdre, auquel cas vous n'avez pas besoin de faire de test. Si vous réussissez un test d'Escamotage lors d'une partie de jeu pour tricher en dissimulant des cartes ou subtiliser les dés, vous bénéficiez d'un bonus de +4 à votre test de Jeu. Mais si vous ratez votre test d'Escamotage avec un trop grand niveau d'échec, votre subterfuge est découvert, ce qui peut avoir des conséquences fâcheuses pour vous.

**LECTURE SUR LES LEVRES (Perception/ avancée) :**

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

**MARCHANDAGE (Intelligence/ base) :**

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

**MÉDECINE (Intelligence/ base) :**

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

**Premiers secours :** ces soins permettent de stabiliser les personnages blessés ou mourants afin d'éviter que leur état ne s'aggrave. Ils concernent donc principalement l'utilisation des doses de stimulants et des trousse de secours, mais en règle générale l'usage des stimulants ne requiert pas de test et ne nécessite même pas de posséder cette compétence. Par contre, chaque fois que vous utilisez une trousse de secours pour soigner un patient, vous devez effectuer un test de Médecine. En cas de réussite, le patient est soigné correctement. En cas d'échec, il n'est pas soigné mais son état ne s'aggrave pas à moins que vous n'obteniez un niveau d'échec d'au moins 10, auquel cas le patient perd immédiatement 3 PV. Les premiers secours peuvent être prodigués au beau milieu d'un champ de bataille et demandent un tour complet, mais la confusion et l'environnement peu stérile vous donnent automatiquement un malus de -2 sur votre test.

**Les soins intensifs :** ces soins ont pour but d'accélérer le processus de guérison et de remettre rapidement le patient sur pied. Ils ne peuvent en aucun cas être donnés au beau milieu d'un combat car le patient doit être parfaitement immobile et correctement installé pour en bénéficier, d'autant que le matériel utilisé n'est absolument pas conçu pour ce genre d'utilisation. Il s'agit principalement de l'utilisation des poches de sang qui peuvent être transfusées sur le terrain lorsque la situation est suffisamment calme, un procédé qui nécessite dix bonnes minutes mais aucun test de Médecine.

Cela concerne également l'utilisation d'équipements de soin plus lourds tels que ceux disponibles dans les centres hospitaliers, les infirmeries de bord et les tentes médicales, des équipements qui eux par contre nécessitent un test de Médecine pour être utilisés correctement afin de soigner le patient.

**ORIENTATION (Intelligence/ avancée) :**

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

**PILOTAGE (Dextérité/ avancé) :**

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

**PISTAGE (Perception/ avancée) :**

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

**PROTOCOLE (Intelligence/ base) :**

Cette compétence représente les connaissances de votre personnage pour ce qui est des procédures de sa faction militaire dans les domaines extérieurs au combat : administration, structure hiérarchique, gestion des ressources, méthodes de recrutement et encore bien d'autres choses.

**PSYCHOLOGIE (Intelligence/ base) :**

La compétence psychologie permet de vous faire une idée des gens que vous rencontrez, de déterminer si l'on vous ment, de

percevoir les arrière-pensées d'un individu ou d'estimer la valeur morale d'une personne. Lorsqu'un personnage utilise les compétences Duperie, Baratin ou Intimidation, vous pouvez tenter un test de Psychologie opposé à la compétence utilisée par votre interlocuteur pour y résister. Si vous remportez le test, vous n'êtes pas affecté et comprenez les intentions de ce personnage. Vous pouvez également utiliser un test de Psychologie pour connaître l'alignement d'un seul personnage ou pour avoir un aperçu de son profil psychologique (mais attention : cela ne vous permet pas de tout savoir de sa vie, simplement de connaître à peu près ses principaux traits psychologiques). La quantité et la qualité des renseignements obtenus dépendent du niveau de réussite obtenu.

**RÉPARATION (Intelligence/ avancée) :**

Savoir entretenir ou remettre en état un équipement endommagé peut vous sauver la vie sur le champ de bataille. Cette compétence couvre l'ensemble des connaissances et du savoir-faire nécessaire pour effectuer une réparation, mais cette dernière pourra être plus ou moins compliquée en fonction de la nature de l'objet réparé (voir [chapitre 1.7.5.](#)).

*Note : pour la réparation d'objets simples, cette compétence devient momentanément une compétence de base.*

**SÉDUCTION (Charisme/ avancée) :**

Il existe des milliers de raisons pour lesquelles votre personnage peut chercher à séduire quelqu'un : par amour ou par désir, bien sûr, mais aussi pour pouvoir manipuler cette personne ou pour lui soutirer des renseignements, voire éventuellement l'amener à trahir son camp pour rejoindre votre cause si vous êtes suffisamment talentueux.

**STRATEGIE (Intelligence/ avancée) :**

Cette compétence représente vos connaissances dans tout ce qui touche aux tactiques militaires de votre faction, qu'il s'agisse des méthodes d'engagement massif entre deux armées ou de simples stratégies d'embuscade utilisées par les petites équipes de combattants.

**VIGILANCE (Perception/ base) :**

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

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



## II.6.5. Les talents



Les Talents sont des règles spéciales qui donnent à votre personnage de nouvelles capacités que vous pourrez utiliser à votre profit dans vos parties futures. Chaque talent vaut un nombre d'XP bien défini, néanmoins ce prix peut être augmenté par le MJ si celui-ci estime que le talent que vous souhaitez obtenir ne correspond pas au type de personnage que vous incarnez. De plus, vous n'aurez pas librement accès à tous les Talents immédiatement car certains d'entre eux demanderont que vous remplissiez auparavant certaines conditions (exemple : pour obtenir le talent « *Survivant du Parasite* », vous devez posséder le talent « *Blasé* » et avoir survécu à au moins une mission contre le Parasite). Le prix et les éventuelles conditions d'accès de chaque talent sont systématiquement indiqués entre parenthèse.

### **Agilité féline (50XP ; Agilité ≥ 45)**

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

### **Ambidextre (200 XP ; perso niv. 3+)**

Vous savez parfaitement vous servir de vos deux mains et ne subissez donc plus de malus dû à l'utilisation de votre main non directrice.

#### **Coup double (100 XP)**

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

#### **Tir double (100 XP)**

Vous avez appris à manier deux armes de poing en même temps avec une grande habileté. Lorsque vous tirez avec une arme de poing dans chaque main, vous effectuez le même nombre de tests de Dextérité que si vous tiriez avec une seule arme. Cela signifie que vous accomplissez le même type d'attaque avec vos deux armes et que vous ne visez qu'une seule cible, mais en cas de réussite du test les deux armes touchent. Nécessite le talent *Ambidextre*.

#### **Visée indépendante (150 XP ; perso niv. 5+ ; Dextérité ≥ 55)**

Vous êtes suffisamment habile avec les armes à feu pour pouvoir tirer dans deux directions différentes. Lorsque vous utilisez deux armes en même temps, vous pouvez tirer sur deux cibles séparées. Si les deux cibles se trouvent dans votre champ de vision et sont séparées de moins de dix mètres, vous ne subissez aucun malus. Si les deux cibles se trouvent dans votre champ de vision mais sont séparées de plus de dix mètres, vous subissez un malus de -2 sur votre test de Dextérité pour les cibler. Si une seule des deux cibles se trouve dans votre champ de vision, vous ne subissez aucun malus pour cette cible mais vous êtes considéré comme effectuant un tir *en aveugle* sur la seconde. Enfin, vous pouvez parfaitement tirer en aveugle sur deux cibles différentes ne se trouvant ni l'une ni l'autre dans votre champ de vision. Nécessite le talent *Tir Double*.

### **Ami (150 XP ; perso niv. 3+)**

Pour une raison laissée à votre imagination, vous entretenez de très bonnes relations avec une race ou une organisation particulière. Vous disposez d'un bonus de +2 sur vos tests de Charisme et de Commandement pour toute relation sociale ou hiérarchique avec la race ou l'organisation concernée. Ce talent peut être pris plusieurs fois.

### **Amoureux(se) (100 XP)**

Votre personnage est amoureux/ fiancé/ marié/ etc... à un autre personnage qui doit obligatoirement être le personnage d'un autre joueur et appartenir à la même race, ce dernier personnage pouvant parfaitement être hostile à cet amour. Vous possédez alors un bonus de +2 sur vos tests de Volonté tant que votre personnage est avec l'objet de ses désirs, et reçoit également un bonus supplémentaire de +1 pour toutes les actions servant à le protéger directement. Cependant, si la personne aimée vient à être mise hors de combat, vous subissez un malus automatique de -3 sur vos tests de Volonté mais disposez d'un bonus de +2 pour toutes les actions servant directement à la venger.

### **Anticipation (100 XP ; Dextérité ≥ 45)**

Vous avez appris à anticiper les déplacements de vos cibles lorsque vous visez. Tous les malus dus au fait de tirer sur une cible en mouvement sont réduits de 2.

**Interception (150 XP ; perso niv. 4+)** votre niveau d'anticipation des déplacements de vos cibles est devenu redoutable. Vous annulez tout malus dû aux déplacements de votre cible, excepté les manœuvres d'évitement qui vous donnent un malus de -2 seulement. Ce talent remplace *Anticipation*.

### **Assaut acharné (50 XP)**

Vous enchaînez les coups avec une rage terrifiante et avez du mal à savoir quand vous arrêter. Lorsque vous touchez un adversaire avec une attaque à outrance, vous pouvez dépenser par avance votre réaction afin de porter une attaque supplémentaire, qui nécessite tout de même un test subissant les mêmes bonus et malus liés à l'attaque originelle.

### **Attaque véloce (100 XP ; Agilité ≥ 45)**

Vous êtes capables de porter des coups d'une célérité redoutable qui prennent souvent vos adversaires au dépourvu. Vous disposez d'un bonus de +3 au lieu de +2 sur vos tests d'attaque rapide.

### **Attaque éclair (150 XP ; Agilité ≥ 55 ; perso niv. 5+)**

Votre vitesse d'attaque est devenue telle que vos adversaires ont le plus grand mal à se protéger contre vos coups. Vous disposez d'un bonus de +4 au lieu de +2 sur vos tests d'attaque rapide. Ce talent remplace *Attaque rapide*.

**Aura d'autorité (100 XP ; perso niv. 4+)**

Au moyen d'un test de Commandement réussi, vous pouvez chercher à imposer l'obéissance à un nombre de personnages égale à 1D10 plus votre bonus de Charisme. Ces personnages doivent obligatoirement être des alliés potentiels.

**Artillerie navale (50 XP ; perso niv. 3+)**

Vous avez appris à manier l'armement lourd des vaisseaux spatiaux de votre faction et pouvez donc les manipuler sans malus.

**Artillerie de surface (50 XP ; perso niv. 3+)**

Vous avez appris à manier les différentes pièces d'artilleries terrestres de votre faction et pouvez donc manipuler sans malus.

**Blasé (150 XP ; perso niv. 4+ ; Volonté ≥ 45)**

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

**Sans peur (250 XP ; perso niv. 5+ ; Volonté ≥ 45)**

Que ce soit à cause d'une détermination absolue ou d'une aliénation mentale, peu de choses semblent pouvoir vous effrayer. Vous pouvez relancer vos tests de Volonté pour résister à la peur, mais pour battre en retraite ou quitter une zone de combat vous devez d'abord réussir un test de Volonté. Nécessite le talent *Blasé*.

**Survivant du Parasite (250 XP ; doit avoir survécu à une mission contre le Parasite)**

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

**Bon tireur (50 XP)**

Vous êtes devenu suffisamment habile au tir pour savoir gérer la distance des cibles lointaines. Vous ne subissez plus de malus pour les tirs à longue portée, et votre malus pour les tirs à portée extrême passent à -2. Cependant, le MJ pourra tout de même limiter la portée de certaines armes pour des questions de réalisme.

**Tireur de l'extrême (100 XP ; perso niveau 4+)**

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

**Bonne réputation (100 XP ; perso niv. 4+)**

Vous êtes extrêmement bien vu par les personnages faisant partie du même corps d'armée que vous. De ce fait, vous disposez d'un bonus de +2 sur vos tests de Charisme pour toutes vos interactions avec ces personnages. Ce talent peut vous être retiré et/ou interdit si vos actions viennent à salir la réputation de votre corps d'armée.

**Charge de berserker (100 XP ; perso niv. 4+ ; Force ≥ 45)**

Vous avez le don pour savoir user de votre élan lorsque vous vous jetez sur un adversaire afin d'appuyer votre attaque. Pour chaque mouvement de charge que vous effectuez, vous bénéficiez d'un bonus de +4 et non de +2 pour le test de votre première attaque. De plus, vous êtes considéré comme possédant 10 points de Force de plus par rapport à votre profil pour le calcul des dégâts de cette attaque.

**Cible rapide (50 XP ; Agilité ≥ 45)**

Vous savez vous déplacer rapidement tout en esquivant les tirs ennemis. Vous vous déplacez désormais à vitesse rapide lorsque vous effectuez une manœuvre d'évitement. De plus, lorsque vous effectuez un mouvement de charge, tout ennemi cherchant à vous toucher au moyen d'une arme à distance subit un malus de -4.



**Combat en aveugle (100 XP ; Perception ≥ 45)**

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

**Combat de rue (50 XP ; perso niv. 3 ou +)**

Grâce à vos connaissances en anatomie ou à votre expérience des bagarres, vous savez quels coups ont le plus de chance d'infliger de graves blessures ou d'incapacité votre adversaire. Vous causez automatiquement 2pts de dégât en plus lorsque vous infligez des dégâts au corps à corps à mains nues ou au moyen d'armes blanches.

**Constitution solide (150 XP ; perso niv. 3 ou +)**

Vous avez entraîné votre corps pour gagner en robustesse et pouvoir ainsi encaisser plus de dégâts. Vous gagnez 2 points de vie supplémentaires. Vous pouvez acheter ce talent une fois par niveau à partir du niveau 3.

**Contre-attaque fulgurante (100 XP ; Agilité ≥ 45)**

Vous savez passer d'une posture défensive à une attaque rapide en un rien de temps. Vous ne subissez qu'un malus de -1 lorsque vous portez une attaque en tant que défenseur dans un corps à corps (voir [chapitre I.4.6](#)).

**Coup assassin (100 XP ; Agilité ≥ 50)**

Vous savez vous déplacer autour de votre adversaire de telle façon qu'il peut se retrouver incapable de parer votre attaque. Lorsque vous souhaitez effectuer une attaque standard, vous pouvez d'abord effectuer un test d'Acrobatie opposé à l'Agilité de votre adversaire pour tourner autour de lui et l'attaquer sur son angle découvert. En cas de réussite, vous êtes considéré comme effectuant une *attaque au contact* qui ne peut pas être parée et qui donne un malus de -4 pour être esquivée. En cas d'échec, vous ne trouvez pas d'ouverture et votre attaque est perdue.

**Coup handicapant (150 XP ; perso niv. 4+ ; Force ≥ 45)**

Votre expérience du combat vous a montré comment réduire considérablement les capacités de l'ennemi avec très peu d'efforts. Lorsque vous faites perdre au moins 5 PV à un ennemi au travers d'un coup ciblé au corps à corps, vous lui causez automatiquement un handicap léger sur la partie touchée de son corps même s'il n'a pas atteint la limite de points de vie requis. Si votre attaque lui fait perdre plus de 10 PV, vous causez automatiquement un handicap lourd.

**Coup précis (150 XP ; perso niv. 3+ ; Agilité ≥ 45)**

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

### **Décadence (50 XP)**

Du fait d'un conditionnement mental ou d'une mauvaise habitude, vous avez développé une tolérance à certaines substances toxiques. Vous pouvez relancer vos tests d'Endurance pour résister à l'alcool ou aux drogues. De plus, lorsque vous ratez votre test d'endurance pour éviter les effets secondaires des drogues, vous subissez toujours l'effet de rang inférieur à celui qui devrait normalement vous affecter (mais cela ne vous fait pas échapper à l'effet secondaire de rang 0).

### **Désarmement (100 XP ; perso niv. 3+ ; Force ≥ 45)**

Vous êtes capable de désarmer votre adversaire au moyen d'une série de mouvements habiles. Lorsque vous affrontez un adversaire maniant une arme de corps à corps, vous pouvez tenter un test d'Agilité afin de le désarmer. Si vous réussissez ce test, votre adversaire lâche son arme qui tombe à ses pieds. Si vous réussissez ce test avec une différence d'au moins 7, non seulement votre adversaire est désarmé mais son arme est désormais hors d'atteinte.

### **Double équipier (100 XP ; Charisme ≥ 45)**

Vous avez appris à faire confiance à vos alliés pour vous soutenir dans vos combats et savez comment coordonner efficacement vos attaques pour ne laisser aucune chance à vos adversaires. Lorsque vous vous liguez avec un ou plusieurs autres personnages pour affronter un même ennemi au corps à corps, vous et vos alliés disposez d'un bonus de +2 au corps à corps en plus des bonus habituels découlant du surnombre. Si tous vos alliés possèdent également ce talent, ce bonus passe à +4.

### **Endurci (150 XP ; perso niv. 4+ ; Endurance ≥ 45)**

Votre corps a reçu suffisamment de blessures pour avoir appris à récupérer très vite. Toute personne cherchant à vous soigner reçoit un bonus de +2 sur son test de Médecine.

### **Formation aux armes ... (50 XP)**

Ce talent est décliné en plusieurs sous-catégories à raison de une pour chaque catégorie d'arme existante : *Armes de corps à corps*, *Armes de lancer*, *Arme standards*, *Fusils de précision*, *Armes lourdes*, *Armes fixes*, *Armes Ennemie*, *Epées à plasma* et *Marteau anti-gravité*. Obtenir l'une de ces formations vous permet d'utiliser la catégorie d'arme concernée sans malus. Notez que pour utiliser les armes ennemies, vous devez posséder à la fois le talent *Formation aux armes ennemies* et la formation pour la catégorie d'arme concernée. Par exemple, si vous jouez un humain et que vous ne possédez pas *Formation aux armes lourdes*, un lance-roquette humain vous semblera aussi peu familier qu'un lance-roquette à plasma.

### **Formation aux véhicules ... (50 XP)**

Tout comme *Formation aux armes*, ce talent est décliné en plusieurs sous-catégories à raison de une pour chaque catégorie de véhicule existant : *Véhicules rapides*, *Véhicules standards*, *Véhicules lourds*, *Véhicules aériens*, *Véhicules spatiaux* et *Véhicules ennemis*. Obtenir l'une de ces formations vous permet de piloter la catégorie de véhicule concernée sans malus. Notez que pour piloter un véhicule ennemi, vous devez posséder à la fois le talent *Formation aux véhicules ennemis* et la formation pour la catégorie de véhicule concerné. Par exemple, si vous jouez un humain et que vous ne possédez pas *Formation aux véhicules lourds*, un tank humain vous semblera aussi peu familier qu'un tank covenant.

### **Forte tête (50 XP ; Volonté ≥ 45)**

Vous n'êtes pas enclin à céder devant ceux qui cherchent à vous intimider, même si cela peut vous apporter des ennuis, parfois. Lorsqu'un personnage tente de vous intimider, vous disposez d'un bonus de +2 sur vos tests de Volonté pour résister. Mais en fonction de votre niveau de réussite, vous provoquez ce personnage qui peut réagir de manière plus ou moins violente selon la volonté du MJ.

### **Forteresse mentale (100 XP ; perso niv. 4+ ;**

### **Volonté ≥ 45)**

Par un entraînement extrêmement rigoureux, vous êtes parvenu à ériger une protection mentale qui vous permet de mieux résister aux techniques de torture mentale et de rester impassible quelles que soient les questions qui vous sont posées. Vous disposez d'un bonus de +2 pour résister aux interrogatoires ainsi que pour tromper des machines détecteurs de mensonge.

### **Frénésie (100 XP ; perso niv. 3+)**

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

### **Rage guerrière (150 XP ; perso niv. 4+)**

Malgré votre nature frénétique, vous parvenez à garder un semblant de raison et de contrôle sur vous-même lorsque vous combattez au corps à corps. Vous pouvez donc utiliser des armes de tir et accomplir des actions de réaction lorsque vous êtes en état de frénésie. Nécessite le talent *Frénésie*.

### **Grand orateur (100 XP ; Charisme ≥ 45)**

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

### **Grand praticien (250 XP ; perso niv. 4+ ; Intelligence ≥ 50)**

Votre habilité du scalpel et des seringues est telle que vos patients n'ont plus grand-chose à craindre à partir du moment où ils sont entre vos mains. Vous disposez d'un bonus de +2 pour vos tests de Médecine.

### **Haine (150 XP ; perso niv. 3+)**

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

### **Litanie de haine (250 XP ; perso niv. 4+)**

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

**Langage de combat (50 XP)**

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

**Leader né (100 XP ; Charisme ≥ 45)**

Vous étiez destiné à devenir un chef d'équipe afin d'inspirer courage à vos hommes. Tous les alliés se trouvant sous vos ordres directs disposent d'un bonus de +2 sur leurs tests de Volonté pour résister à la peur tant que vous vous trouvez dans leur champ de vision.

**Jusqu'en enfer (150 XP ; perso niv. 4+)**

Vos hommes vous suivront jusqu'au bout quel que soit le danger contre lequel vous les précipitez. Tous les alliés se trouvant sous vos ordres directs peuvent relancer leurs tests de Volonté ratés pour résister à la peur tant que vous vous trouvez dans leur champ de vision. Ce talent est une amélioration de *Leader né*.

**Mains sanglantes (100 XP)**

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

**Maître d'arme (150 XP ; perso niv. 4+ ; Force ≥ 55)**

Vous avez parfaitement maîtrisé l'art de manier les armes blanches, si bien que vos adversaires moins doués se trouvent vite désarmés devant la perfection de vos attaques. A moins de posséder eux aussi ce talent, tous les ennemis que vous affrontez au corps à corps au moyen d'armes blanches subissent un malus de -2 sur les tests d'attaque vous ciblant.

**Maître du combat (250 XP ; perso niv.5+ ; Force ≥ 55)**

En utilisant votre perception et vos réflexes, vous êtes capable de combattre sans difficulté plusieurs ennemis en même temps au corps à corps en les tenant à distance respectable. Vos adversaires ne bénéficient jamais d'aucun bonus lié au surnombre et vous pouvez accomplir jusqu'à trois contre-réactions par round de corps à corps.

**Méditation (100 XP ; perso niv. 4 ou +)**

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

**Mémoire photographique (100 XP)**

Vous êtes très doué pour emmagasiner des informations, qu'il s'agisse de sons, d'images ou de toute autre sensation que vous avez éprouvée. Vous possédez un bonus de +4 sur vos tests d'Intelligence pour toute tentative de remémoration d'un événement passé dont vous avez été témoin (un code entré sur un panneau de commande, le nom d'une navette qui s'est crashée, ou l'endroit où vous avez laissé vos cigarettes...).

**Nerfs d'acier (100 XP ; perso niv. 3+ ; Volonté ≥ 45)**

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

**Imperturbable (250 XP ; perso niv. 4+)** vous êtes capable de rester parfaitement calme même lorsque les balles sifflent et que les explosions vous entourent. Lorsque vous subissez des dégâts alors que vous effectuez l'action prolongée *Se concentrer*, vous pouvez relancer votre test de Volonté si vous ratez celui-ci. Ce talent nécessite *Nerfs d'acier*.

**Parade de projectiles (100 XP ; Agilité ≥ 45)**

Vous êtes capable d'intercepter les projectiles lents qui sont lancés contre vous afin d'en éloigner rapidement la menace. Vous pouvez ainsi utiliser une action de réaction pour parer une attaque à distance effectuée à l'aide d'une arme de lancer, en sachant cependant que les grenades à plasma de l'Alliance se colleront sur tout ce que vous leur présenterez. Vous pouvez également tenter de parer des projectiles d'armes de tir ne possédant pas la règle *Aire d'Effet*, mais votre test subit alors un malus de -4.

**Pas de côté (100 XP ; Agilité ≥ 45)**

Vous êtes rapide pour éviter les attaques portées contre vous. De ce fait, vous disposez d'une seconde action de réaction par round, sauf si vous êtes à terre. Notez cependant que vous ne pouvez pas utiliser cette réaction supplémentaire pour éviter une attaque contre laquelle vous avez déjà raté une réaction.

**Réaction rapide (100 XP ; Agilité ≥ 45)**

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

**Rechargement rapide (150 XP ; perso niv. 4+)**

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

**Réflexe éclair (150 XP ; perso niv. 4+ ; Agilité ≥ 45)**

Vous êtes capable de réagir en une fraction de seconde afin de toujours agir en premier lors d'un affrontement. Lorsque vous effectuez le jet d'Initiative pour connaître l'ordre d'action de votre personnage au début d'un combat, ajoutez deux fois votre bonus d'Agilité au lieu d'une seule.

**Résistance (150 XP ; perso niv. 4+)**

Votre corps s'est endurci et résiste mieux à un facteur environnemental précis. Choisissez un domaine parmi les cinq suivants : froid, chaud, poisons, douleur et peur. Vous bénéficiez désormais d'un bonus de +2 sur tous vos tests visant à résister ou à éviter les effets du domaine choisi. Vous pouvez acheter ce talent jusqu'à deux fois.

**Reins solides (150 XP ; Endurance ≥ 50 ; Force ≥ 45)**

Votre personnage est plus robuste. Ses limites de poids porté, soulevé et déplacé sont augmentées respectivement de 5/10/20 kg. Pour les personnages possédant la règle spéciale Colosse, ces elles sont augmentées de 10/20/40 kg.

**Sens aiguisés (150 XP ; Perception ≥ 45)**

Du fait d'un long entraînement ou d'une caractéristique physique héritée des gènes de votre race, l'un de vos sens est particulièrement développé. En prenant ce talent, choisissez l'un de vos cinq sens (goût, odorat, ouïe, toucher et vue). Vous pouvez désormais relancer vos tests de Perception ratés lorsque vous faites appel à ce sens. Ce talent peut être acheté deux fois pour deux sens différents.

**Sommeil léger (150 XP ; perso niv. 3+)**

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

**Sprint (100 XP ; Agilité ≥ 45)**

Vous êtes capable de piquer des sprints spectaculaires lorsque la situation l'exige. Au prix d'un point de fatigue, vous pouvez augmenter de moitié votre distance de déplacement lors d'une action de course ou de fuite, mais vous ne pouvez effectuer aucune d'action d'attaque durant le même tour.

**Tir en mouvement (100 XP ; Dextérité ≥ 45)**

Vous possédez une visée suffisamment stable pour pouvoir tirer correctement tout en vous déplaçant. Vous ne subissez plus de malus lorsque vous tirez tout en vous déplaçant à vitesse moyenne lors du même tour. Lorsque vous tirez avec autre chose qu'un fusil de précision tout en vous déplaçant à vitesse rapide lors du même tour, vous ne subissez qu'un malus de -2 au lieu de -4.

**Tir pénétrant (150 XP ; perso niv. 4 ou +)**

Vous connaissez suffisamment la structure interne des véhicules ennemis pour savoir viser là où vos projectiles feront le plus de dégât lorsqu'ils pénétreront leur blindage. Les dégâts de type *Explosifs* que vous infligez contre un véhicule sont augmentés de moitié (arrondi à l'inférieur).

**Tir chirurgical (150 XP ; perso niv. 5+ ; Dextérité ≥ 55)**

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

**Tireur émérite (50 XP ; Dextérité ≥ 45)**

Vous avez suffisamment pris l'habitude de viser une zone précise de votre cible pour ne plus être autant gêné par sa taille. Tous les malus que vous recevez sur vos tests de tir en raison de la taille de votre cible sont divisés par 2 (arrondi au supérieur).

**Tireur hors pair (100 XP ; Dextérité ≥ 55)**

Votre entraînement vous a appris à toucher même les cibles les plus difficiles qui soient. Vous ne subissez plus de malus à cause de la taille de vos cibles. Ce talent remplace *Tireur émérite*.

**Trompe-la-mort (250 XP ; perso niv. 5+ ; Endurance ≥ 55)**

Il semblerait qu'un ange-gardien ou une bonne étoile veille sur vous car vous avez toujours une chance insolente dans tout ce que vous entreprenez. Vous gagnez un point de destin supplémentaire que vous ne pouvez utiliser que pour éviter à votre personnage d'être tué. Ce talent ne peut être pris qu'une seule fois.

**Vigoureux (100 XP ; Endurance ≥ 55)**

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

**Vivacité (50 XP ; Agilité ≥ 45)**

Il est extrêmement difficile de vous garder au sol. Lorsque vous êtes jeté à terre, vous pouvez immédiatement effectuer un test d'Agilité ou d'Acrobatie pour vous remettre sur vos pieds sauf si vous avez été *Plaqué*.

**Voix troublante (100 XP)**

Votre voix est à la fois sinistre et inquiétante, ce qui perturbe mentalement toute personne à qui vous parlez. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 sur vos tests d'Intimidation et d'Interrogatoire, mais par contre vous subissez un malus de -2 sur vos tests de Charisme lorsque vous parlez à des personnages que vous risquez de perturber (enfants, personne nerveuse ou paranoïaque, etc.).





## II.6.6. Acquérir de l'équipement standard

Au fur et à mesure que votre personnage progressera, la cellule logistique de sa faction sera disposée à lui fournir de plus en plus de matériel gratuitement pour rentabiliser ses capacités sur le champ de bataille. Pour représenter cela, vous pouvez ajouter des objets présents dans l'arsenal de ce livre dans votre liste d'équipement standard lorsque vous accomplissez les choses suivantes :

- Promotion au grade/rang supérieur dans votre hiérarchie : **1 équipement standard supplémentaire**
- Passage d'un niveau dans votre plan de carrière : **2 équipements standards supplémentaires**

**ATTENTION :** de la même manière qu'un équipement est ajouté à votre liste d'équipements standards en raison d'une montée en grade, il vous est retiré si vous êtes dégradé ou que vous changez de faction en effectuant un nouveau départ au début d'une nouvelle hiérarchie. Notez donc bien sur votre liste pour quelle promotion vous y avez ajouté tel ou tel équipement afin qu'il soit rayé dans le cas où vous passez en-dessous du grade correspondant.

### CHOIX DU NOUVEL EQUIPEMENT STANDARD :

De manière à ce que chaque liste d'équipement standard soit la mieux adaptée au personnage qui la détient, nous avons décidé que lorsqu'un joueur remplit l'une ou l'autre des deux conditions ci-dessus, il peut choisir librement un équipement de l'arsenal. Une fois ce choix validé par le MJ, il ne peut plus être changé.

Cependant n'oubliez pas que vous pourrez débloquer une épée à plasma ou un sniper anti-char dès votre première promotion : chaque équipement détaillé dans l'arsenal possède une information très importante qui est son **Niveau d'équipement standard**, qui détermine à partir de quel niveau un personnage peut le débloquer en tant qu'équipement standard. Pour ajouter n'importe quel objet de l'arsenal à votre liste d'équipement standard, vous devez donc d'abord disposer du niveau de personnage adéquat puis obtenir une promotion ou passer un nouveau niveau. Notez que si vous êtes promu alors qu'il ne vous manque que quelques centaines d'XP pour passer au niveau suivant, vous pouvez parfaitement attendre d'obtenir les points d'expérience manquants pour ensuite sélectionner vos nouveaux équipements standards parmi un choix beaucoup plus étendu et intéressant.

Il existe néanmoins des objets qui ne peuvent en aucun cas être obtenus comme équipements standards, comme par exemple les intelligences artificielles ou les exosquelettes renforcés. Lorsque c'est le cas, le niveau d'équipement standard de l'objet est noté « Impossible ».



## II.6.7. Obtenir une classe avancée

Les classes avancées sont des évolutions supplémentaires de personnage qui ne sont accessibles qu'à partir du niveau 5. Bien qu'elles soient purement optionnelles, elles offrent chacune des avantages assez conséquents qui feront passer un cap majeur à votre personnage, le rendant plus dangereux, plus savant ou plus influant selon votre classe de base. Il n'existe que trois classes avancées, chacune n'étant accessible que pour des personnages appartenant à une ou deux classes bien précises, et vous ouvre les portes d'un ou plusieurs corps d'armée d'élite de votre faction (du moins dans le cas de l'UNSC, de l'URF et de l'Alliance, les autres ne présentant pas de répartitions en corps d'armée).

Chaque classe avancée comporte une formation spéciale qui se traduit par un ensemble de compétences et de talents que vous gagnez gratuitement. Si vous possédez déjà une compétence parmi celles donnée par votre formation, cette compétence est améliorée au niveau supérieur (par exemple si vous devenez Troupe de choc en ayant déjà la compétence Astro-largage +1, celle-ci devient Astro-largage +2). En revanche, si vous possédez déjà un ou plusieurs des talents offerts par cette formation, ces talents supplémentaires sont perdus.



### TROUPE DE CHOC

*Les troupes de choc sont des combattants d'élite, des vétérans d'innombrables batailles qui ont frôlé la mort plusieurs fois au cours de leur carrière. Qu'ils soient spécialisés dans le combat de proximité ou le tir à longue distance, tous affichent un tableau de chasse impressionnant qui leur vaut le respect de leurs coéquipiers et la crainte de leurs ennemis. Puissamment armés et portant certaines des meilleures armures de leur faction, ces soldats sont capables d'affronter des menaces qui terroriseraient la plupart des combattants et de se sortir victorieux des plus mortelles situations. Leur présence sur le champ de bataille est donc à la fois une source d'espoir et d'inquiétude, car cela signifie que l'on doit s'attendre au pire...*

**Classe de départ nécessaire :** soldat ou éclaireur

#### **Corps d'armée accessibles :**

*UNSC / URF :* ODST ou SpecWarCom (votre grade est réduit de 2 crans)

*Alliance :* 5<sup>ème</sup> division (vous repassez recrue)

#### **Formation de troupe de choc :**

Compétences	Talents
ASTRO-LARGAGE GRAVITÉ ZÉRO COM-TECH STRATÉGIE	Endurci Rechargement rapide Réflexe éclair

#### **Règles spéciales :**

**Fierté de l'élite :** le fait d'appartenir à une unité d'élite aussi prestigieuse que les ODST ou les Forces Spéciales de l'Alliance donne accès à plus de ressources stratégiques, mais cela a également tendance à leur monter à la tête : du fait d'un sentiment de supériorité ou d'une rancœur héritée d'expériences fâcheuses, les troupes de choc présentent presque systématiquement des rivalités avec d'autres corps d'armée de leur faction.

Un personnage de joueur obtenant la classe Troupe de choc possède donc un bonus permanent de +2 sur tous ses tests de commandement, mais en contrepartie il gagne le talent *Haine* qui doit **obligatoirement** être dirigé vers un autre corps d'armée de sa propre faction. S'il change de faction en cours de carrière, il gagne une nouvelle fois le talent *Haine* contre un corps d'armée de la faction qu'il rejoint.

## ARMURIER

Présentant une valeur stratégique très importante sans pour autant être aussi dangereux au combat que les troupes de choc, les armuriers sont des spécialistes dont le soutien est toujours extrêmement apprécié par les officiers de terrain, car ils apportent des connaissances et un savoir-faire particulièrement important dans divers domaines scientifiques qui, s'ils sont employés correctement, peuvent renverser le cours d'une bataille. Disposant d'appareils technologiques très variés qu'ils maîtrisent sur le bout des doigts, ces experts améliorent considérablement la gestion de nombreux paramètres comme les communications, la cartographie, le piratage informatique ou l'amélioration d'équipement de combat. Leur aide est toujours extrêmement précieuse, car un seul armurier bien équipé peut démultiplier le potentiel d'action d'un groupe de combat, et c'est pourquoi leurs vies sont souvent aussi importantes que celles de leurs officiers.

**Classe de départ nécessaire :** opérateur ou technicien

**Corps d'armée accessibles :**

*UNSC / URF :* Army, Marines, NavLogCom, ODST (votre grade est réduit de 2 crans)

*Alliance :* 5<sup>ème</sup> division (vous repassez recrue)

**Formation d'armurier :**

Compétences	Talents
CONNAISSANCES AVANCÉES (électronique, informatique, mécanique et prototypes) COM-TECH DÉMOLITION INTRUSION RÉPARATION	Artillerie navale Artillerie de surface Nerfs d'acier Reins solides

**Règles spéciales :**

**Expert technique :** les armuriers sont des atouts inestimables pour un groupe de combattants car, même s'ils sont moins efficaces en combat que les troupes de choc, ils peuvent apporter d'innombrables améliorations aux armes, armures et équipements de l'équipe, ce qui démultiplie l'efficacité de leurs coéquipiers au combat.

Un armurier peut améliorer de +1 le bonus d'une armure lourde, de +2 celui d'une armure moyenne, et de +3 celui d'une armure légère. Il peut également effectuer lui-même les montages de dispositifs sur les équipements de ses coéquipiers, ce qui fait qu'en termes de règle tous les prix d'amélioration d'armes et d'armures de l'équipe du personnage armurier sont divisés par deux. Par contre, que ce soit pour l'augmentation du bonus d'armure ou la réduction de prix des améliorations, ce bonus n'est en aucun cas cumulable si plusieurs armuriers font partie de la même équipe.

## AGENT

Dans un univers où la confiance est une denrée rare, il est important d'avoir des hommes dévoués, prêts à risquer leur vie pour la cause, capables de garder les lourds secrets qui entachent l'image de leur faction ou qui doivent être dissimulés au public pour le préserver du doute et de la folie. Ainsi, les agents sont des combattants de l'ombre, des spécialistes de l'information chargés des missions parmi les plus délicates et dont les enjeux ne doivent pas être pris à la légère. Versés dans l'art de l'espionnage et du contre-espionnage, ils ont souvent accès à des données particulièrement sensibles mais indispensables pour accomplir leurs missions dont la réussite ou l'échec aura toujours de sévères conséquences sur l'équilibre des forces et le déroulement de la guerre toute entière.

**Classe de départ nécessaire :** leader

**Corps d'armée accessibles :**

*UNSC / URF :* ODST, ONI section 1 (votre grade reste le même)

*Alliance :* 6<sup>ème</sup> division (vous devenez exécuteur)

**Formation d'armurier :**

Compétences	Talents
CODES SECRETS COMMANDEMENT DE VAISSEAU CONNAISSANCES SECRETES (3 au choix) ENQUÊTE FILATURE INTERROGATOIRE PSYCHOLOGIE	Aura d'autorité Désarmement Forteresse mentale

**Règles spéciales :**

**Dans le secret :** les agents sont des individus extrêmement fiables à qui on confie souvent des informations sensibles pouvant interagir avec les objectifs de leur mission. La plupart d'entre eux connaissent des secrets qui, s'ils étaient révélés au public, provoqueraient des vagues de panique ou de révolte catastrophiques, ce qui peut s'avérer extrêmement utile en mission pour établir un plan en toute connaissance de cause et obtenir du soutien allié.

Un personnage de classe Agent peut utiliser ses contacts auprès des services secrets de sa faction pour obtenir des informations classifiées à raison d'une fois par aventure. Cela ne nécessite pas de réussir un test, mais la quantité d'informations mises à sa disposition par le MJ dépendront directement du sujet concerné (activités rebelles/hérétiques, projet spartan ou similaire, prototypes d'armement, etc.) ainsi que de la situation et du grade du personnage Agent. Plus celui-ci sera de grade élevé, plus il aura accès à des données détaillées sur des sujets de grande importance. De plus, s'il possède un ordre de mission officiel, un agent peut effectuer un test de Commandement avec un bonus de +4 pour supplanter l'autorité d'un officier allié de grade supérieur à lui tant que ce dernier n'est pas officier supérieur et qu'il n'est pas lui-même un Agent.

## PARTIE III : L'ARSENAL

*« Je suis parfaitement d'accord avec vous : nos armes ne sont pas aussi puissantes que celles de nos ennemies. Mais au moins, vous savez vous en servir. Vous en connaissez suffisamment les mécanismes pour les démonter et les remonter les yeux fermés. Vous avez subi un entraînement intensif avec et vous en connaissez donc les capacités. Vous avez été formés pour vous en servir et pour éclater ces faces de poule avec. Alors si jamais je vois un seul d'entre vous avec l'une de ces foutues armes aliennes, je la lui fais bouffer pièce par pièce. C'est compris ? »*

(Discours d'accueil du sergent tirailleur Highway aux nouvelles recrues)

Nous vous prévenons tout de suite, cette partie est sans doute celle que vous aurez le plus souvent besoin de relire durant vos parties de jeu. En effet, vous trouverez ici les descriptions de toutes les armes, équipements et armures des différentes factions avec leurs caractéristiques propres et il est presque impossible que vous puissiez apprendre par cœur toutes ces informations à moins d'accumuler des centaines d'heures de jeu. Cette partie fonctionne donc comme une grosse base de données qui vous servira constamment, mais si vous êtes un novice, cela ne fait pas de mal de lire au moins une fois l'ensemble de ces descriptions pour avoir au moins une vue globale de l'arsenal qui vous est proposé.

Avant-propos : malgré sa taille, cet arsenal ne couvre pas entièrement tout ce qui a été créé pour l'univers de Halo, la quantité d'éléments à considérer étant tout simplement énorme sans compter que nous avons préféré nous limiter à ceux que les personnages de joueurs risquent de rencontrer le plus souvent sur le terrain (inutile, par exemple, de décrire les 7 modèles d'engins nucléaires existant actuellement). Nous avons également décidé volontairement d'ignorer certains objets considérés comme incohérents (comme la Mantis de Halo 4) et en avons inventé d'autres pour enrichir cet univers ainsi que les aventures auxquelles participeront les joueurs de ce jeu de rôle.

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



## III.1. LES EQUIPEMENTS

« Avant de partir en mission, assurez-vous toujours que votre matériel fonctionne correctement. Ce n'est pas lorsque la nuit tombe qu'il faut vous inquiéter de savoir si vos lunettes infrarouges ont suffisamment de batterie... »

(Adjudant Scott Woodford)

La plupart des soldats rencontrés sur le terrain ne sont équipés qu'avec le strict nécessaire afin d'économiser les moyens de l'armée. Mais les personnages de joueurs ne sont pas de simples troufions sacrificiables, et ils auront donc accès au matériel le plus évolué qui ait été produit par l'humanité, bien que cela ait le plus souvent un prix plus ou moins élevé. C'est pourquoi il est primordial de bien choisir son équipement en prenant en compte son style de jeu et son budget.

Les équipements sont classés en différentes catégories afin de mieux différencier leurs rôles. Sachez bien qu'aucun de ces équipements n'est totalement inutile, et que chacun d'entre eux est parfaitement adapté pour un ou plusieurs styles de joueurs. Tout ce qu'il vous reste à faire est d'identifier les équipements qui correspondent à votre personnage.

### III.1.1. Accessoires de rangement

Accessoire de rangement	Factions	Type de rangement	Poids	Prix		Niveau d'équipement standard
				crédits	anneaux	
<b>ACCROCHE MAGNETIQUE DORSALE</b>	Toutes	Simple	2 kg	2.500	250	3 (humains) 2 (covenants)
<b>ACCROCHES MAGNETIQUES DE JAMBIERE</b>	Toutes	Simple	1 kg	1.500	150	3 (humains) 2 (covenants)
<b>CAISSON ANTIGRAV</b>	Covenants	Complexe	5 kg	N.A.	100	2
<b>HOLSTER</b>	Humains	Simple	aucun	100	N.A.	1
<b>PAQUETAGE MILITAIRE</b>	Toutes	Complexe	aucun	200	20	1
<b>SACOCHE TACTIQUE</b>	Toutes	Simple	aucun	200	20	1
<b>SAC MARIN</b>	Humains	Complexe	aucun	500	N.A.	2

#### **ACCROCHE MAGNÉTIQUE DORSALE :**

Basé sur la technologie de l'aimantation, le système d'accroche magnétique est nettement plus pratique que celui des holsters archaïques pour tenir les armes des soldats, mais il est plus coûteux à produire. Il a cependant l'énorme avantage de pouvoir maintenir n'importe quel objet métallique ne dépassant pas un certain poids. Maintenu dans le dos du porteur grâce à un léger harnais, l'accroche magnétique dorsale est un accessoire courant parmi les militaires qui souhaitent disposer d'un armement plus varié et efficace en portant une arme secondaire.

**Rôle :** une accroche dorsale permet de porter un seul objet métallique dont le poids ne peut pas dépasser 35 kg. Les objets plus lourds que 35 kg ne seront pas maintenus en place. Elle peut être portée en même temps qu'un paquetage militaire sans gêner le porteur.

#### **ACCROCHE MAGNÉTIQUE DE JAMBIERE :**

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

**Rôle :** une accroche de jambièrè permet de porter un seul objet métallique dont le poids ne dépasse pas 7kg. Les objets plus lourds que 7 kg ne seront pas maintenus en place.

#### **CAISSON ANTIGRAV :**

Lorsqu'une équipe de combattants a besoin de plus de matériel qu'ils ne peuvent en porter grâce aux compartiments de transport de leurs armures, le seul moyen est de faire appel à un chariot antigrav. Extrêmement pratique, résistant et pouvant contenir une grande quantité d'objets, il a également l'énorme avantage de disposer d'un duo de coussins antigrav le maintenant continuellement à quelques centimètres au-dessus du sol, ainsi que d'un système de guidage automatique pouvant toutefois être commandé manuellement par l'utilisateur.

**Rôle :** un caisson antigrav peut contenir jusqu'à 77kg de matériel. Chaque caisson est fourni avec une commande infrarouge qui ne peut commander que ce seul objet. Lorsqu'il est en mode manuel, l'utilisateur peut le diriger à volonté tant qu'il se trouve à 100 mètres de distance de lui. En mode automatique, le caisson antigrav suit le porteur de la commande infrarouge à une distance par défaut de 2 mètres qui peut être modifiée à volonté au moyen de cette même commande. Dans l'éventualité où les coussins anti-grav ou le système de guidage seraient défaillants, le caisson peut être porté en bandoulière sur l'épaule ou à une main au moyen d'une anse. Si cela vient à arriver, le personnage qui le porte ne peut ni courir, ni charger et subit un malus de -2 sur ses tests d'Agilité. Tout objet qui se trouve à l'intérieur ne peut pas être pris en main au cours d'un combat sans sacrifier son action de mouvement ou d'attaque pour fouiller le caisson.

**HOLSTER :**

Ce vieux système de port d'arme bon marché est encore extrêmement utilisé à travers l'espace contrôlé par l'UNSC. Adapté pour porter n'importe quelle arme de poing humaine, le holster peut se porter à trois emplacements différents en fonction de l'utilisation préférée du porteur.

**Rôle :** un holster permet de ranger n'importe quelle arme à une main de l'UNSC. Par contre, il est totalement inadapté pour les armes extraterrestres, qu'elles soient à une ou deux mains. Un holster peut se porter à la cuisse, à la ceinture, ou à l'aisselle, du côté droit ou du côté gauche, ce qui fait qu'un personnage peut porter au total jusqu'à six holster en même temps (et donc six armes à une main).

**PAQUETAGE MILITAIRE :**

C'est le bagage à dos standard utilisé par les soldats des différentes armées pour transporter leur matériel de combat lorsqu'ils sont en mission. Compact, résistant et possédant un grand nombre de poches, ce sac peut contenir beaucoup d'objets qu'il protégera des chocs les plus violents.

**Rôle :** le paquetage militaire se porte à la main (considéré alors comme une charge soulevée) ou sur le dos (charge portée). Il peut contenir jusqu'à 40kg de matériel, mais tout objet qui se trouve à l'intérieur ne peut être pris en main au cours d'un combat qu'au moyen d'un tour complet.

**SACOCHE TACTIQUE :**

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

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

**SAC MARIN :**

Beaucoup plus volumineux que le paquetage militaire, le sac marin est conçu pour supporter un poids nettement plus important, ce qui lui permet de transporter une quantité de matériel supérieure. Cependant, ce sac peut vite devenir une gêne lorsqu'il est trop chargé, car il encombre son porteur qui voit ses possibilités d'action diminuer.

**Rôle :** le paquetage militaire se porte à la main (considéré comme une charge soulevée) ou sur l'épaule (charge portée). Il peut contenir jusqu'à 77kg de matériel. Le personnage qui le porte ne peut ni courir, ni charger et subit un malus de -4 sur ses tests d'Agilité. Tout objet qui se trouve à l'intérieur ne peut pas être pris en main au cours d'un combat sans sacrifier son action de mouvement ou d'attaque pour fouiller le sac.



BUNGIE  
Microsoft  
game studios

**III.1.2. Equipement électronique**

Equipement électronique	Factions	Poids	Prix		Niveau d'équipement standard
			crédits	anneaux	
CAMERA MINIATURE	Toutes	1 kg	1.500	150	3
CAPTEUR DE MOUVEMENT	Toutes	1 kg	1.000	100	2
COMMUNICATEUR	Toutes	aucun	500	50	1
GANTELET DE COMBAT / DE DEFENSE	Régulier	Covenants	N.A.	250	1
	Renforcé			1.000	3
	Ultra			2.500	6
HOLOPAD	Toutes	3 kg	7.000	1.000	4
ORDINATEUR PERSONNEL	Toutes	7 kg	1.000	150	3
JUMELLES ELECTRONIQUES	Toutes	3 kg	500	50	1
RADIO LONGUE PORTEE	Toutes	5 kg	700	70	1
SCANNER	Toutes	2 kg	2.500	250	3
TORCHE ELECTRIQUE	Toutes	1 kg	100	10	1
TRANSPONDEUR	Toutes	aucun	3.000	300	4

### **CAMÉRA MINIATURE :**

Afin de pouvoir enregistrer les données importantes recueillies durant une mission, mais également pour surveiller les actions de ses soldats, les différentes armées emploient une technologie de caméra miniature efficace et facile d'utilisation. Généralement fixée sur le casque, l'épaulette ou l'arme de l'utilisateur, cet équipement dispose d'une qualité d'image digitale et d'une bonne durée d'enregistrement.

**Rôle :** Une caméra miniature peut être activée ou désactivée à volonté au moyen d'une action diverse. En connectant cette caméra à un système d'affichage informatique (vision tactique, ordinateur, holopad, etc...), l'utilisateur peut visualiser les images enregistrées. Une caméra miniature possède une autonomie d'enregistrement de 100 heures. Cet objet est très résistant aux conditions extrêmes (températures ou pressions inhabituelles, radiations,...) mais a tendance par contre à mal fonctionner dans certains environnements à forte résonance magnétique ou à proximité d'équipements émettant une grande quantité d'ondes électromagnétiques.

### **CAPTEUR DE MOUVEMENT :**

Conçus pour être portés à la ceinture ou intégrés sur l'avant-bras d'une armure, ces appareils sont très prisés par les éclaireurs cherchant à éviter les patrouilles ennemies ou les escouades d'extermination chargées de traquer tout ennemi dans une zone précise. Les deux principales faiblesses de ce système sont sa portée de détection limitée et le fait qu'il ne perçoit pas les mouvements trop lents, ce qui le rend inutile contre les ennemis immobiles ou trop éloignés comme les tireurs embusqués.

**Rôle :** un personnage peut à tout moment consulter son détecteur de mouvement au moyen d'une action diverse. Lorsqu'il le fait, il connaît immédiatement les positions approximatives de tous les personnages s'étant déplacés à vitesse moyenne ou rapide lors de leur dernier tour de joueur. Ce détecteur possède un rayon d'action de 30 mètres sur 360 degrés et repère les porteurs de camouflages optiques aussi facilement que tout autre personnage. De plus, ce capteur reconnaît les signaux d'IFF (Indicator of Friendly/Foes - indicateur ami/ennemi), ce qui lui permet d'afficher si un contact est allié, ennemi ou inconnu.



### **COMMUNICATEUR :**

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

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

### **GANTELET DE DEFENSE :**

Afin d'augmenter l'efficacité des combattants les plus vulnérables sur le terrain, l'Alliance a développé une technologie d'écran énergétique portable permettant de se protéger de la plupart des tirs. Ils sont cependant vulnérables aux armes à énergie et peuvent être momentanément désactivés s'ils reçoivent trop de dégâts.

**Rôle :** les gantelets de défense se portent toujours sur l'avant-bras et laissent libres les deux mains du porteur, mais il est impossible de tirer avec une arme à deux mains tout en gardant le gantelet actif. Cet équipement peut être activé et désactivé à volonté au moyen d'une action diverse tant qu'il lui reste des points de bouclier. Il existe trois modèles différents offrant chacun la même valeur de bonus de bouclier, +6, mais possédant des valeurs de Points de Bouclier différents : **régulier** (40 PB), **renforcé** (50 PB) et **ultra** (70 PB). Les Points de Boucliers sont réduits lorsqu'un tir causant des dégâts *Energétiques* ou *Explosif* est raté contre le porteur avec une différence de moins de 5. Si son nombre de points de bouclier atteint zéro, il n'offre plus de bonus et doit attendre de se recharger pour être réactivé. Selon la durée de la bataille et la décision du MJ, les gantelets de combat se rechargent soit à la fin des combats, soit après un certain nombre de tours passés sans recevoir de dégâts.

**IMPORTANT :** les personnages portant la règle spéciale *Colosse* (comme les sangheils, jiralhanaes, et spartans) ne gagnent qu'un bonus de bouclier de +3 en raison de leur taille supérieure.

### **GANTELET DE COMBAT**

Il s'agit d'une version modifiée des gantelets de défense pour s'adapter aux besoins des combattants covenant souhaitant conserver l'usage de leurs deux mains. Couvrant une zone nettement moins grande, ils offrent néanmoins une plus grande maniabilité tout en pouvant encaisser la même quantité de dégât. Portés généralement par paire, un sur chaque avant-bras, ils sont très appréciés des combattants de proximité et en particulier des soldats *keg-yarns*.

**Rôle :** les gantelets de combat s'utilisent de la même manière que les gantelets de défense mais à la différence qu'ils n'offrent qu'un bonus de bouclier de +2, même pour les personnages portant la règle *Colosse*, et qu'ils ne donnent aucune restriction d'utilisation d'arme ou d'objet.

**Règles spéciales :** les gantelets de combats sont toujours achetés par paire. Le prix indiqué dans le tableau à la page précédente vaut donc pour 2 gantelets de combat.

### **HOLOPAD (IA nécessaire) :**

Afin de pouvoir transporter efficacement leurs IA sur eux tout en les utilisant, les personnes importantes et fortunées disposent d'appareils capables de contenir ces formidables entités informatiques et d'afficher leurs données : les holopads. La technologie d'affichage holographique y a été miniaturisée au maximum et fut encore améliorée au contact des appareils similaires de l'Alliance, beaucoup plus évolués. Ces appareils ne sont cependant pas aussi coûteux que les IA qu'ils sont chargés d'accueillir, et celles-ci sont donc très souvent conçues en même temps qu'un holopad qui lui sera attribué.

**Rôle :** tout personnage disposant d'une IA personnelle voit l'holopad devenir un équipement standard pour lui, ce qui lui permet d'en obtenir un gratuitement auprès de la division logistique de sa faction. Il est impossible d'utiliser cet objet sans IA car ce n'est qu'un réceptacle pour ce système d'exploitation informatique avancé. Le système de liaison sans fil d'un holopad permet à son IA de se connecter automatiquement à tous les objets de la liste suivante se trouvant dans un rayon de 30 mètres : ordinateur (ou assimilé), véhicule, antenne de communication, radio longue portée, capteur de mouvement, système d'exploitation d'armure. Ces objets peuvent appartenir à n'importe quelle faction, forerunners y compris, mais doivent disposer de canaux d'entrée informatique accessibles par l'IA.

### **ORDINATEUR PERSONNEL :**

« L'information est le nerf de la guerre », disent les généraux. Et sur le terrain, il est parfois indispensable de posséder le matériel adapté pour recevoir, collecter, analyser et exploiter les informations disponibles. C'est pourquoi des équipements spéciaux furent conçus pour remplir ce rôle sur le champ de bataille et distribués aux soldats en ayant le plus besoin.

**Rôle :** Un personnage équipé d'un ordinateur personnel peut se connecter à tout appareil possédant un système d'exploitation informatique et lui autorisant l'accès à ses systèmes (mais dans le cas contraire, il est toujours possible d'effectuer un piratage). Cependant, l'espace de stockage de cet objet est limité et son affichage se fait à travers un écran plat, donc en deux dimensions. La possession d'un ordinateur personnel donne un bonus de +2 sur tous ses tests d'Intelligence faisant intervenir des notions scientifiques n'étant pas la médecine (cela ne fonctionne donc pas pour l'utilisation des équipements de soin).

### **JUMELLES ELECTRONIQUES :**

Équipement standard des éclaireurs pour examiner une zone de loin, mais aussi des officiers qui souhaitent surveiller leurs troupes depuis les lignes arrières, ces petits appareils de vision peuvent se rendre utiles dans de nombreuses circonstances.

**Rôle :** Cet équipement électronique permet d'observer une zone avec un grossissement allant de X1 (aucun grossissement) à X10, et peut recevoir jusqu'à deux modes de vision spéciaux (voir [chapitre III.2.5](#)) qui sont achetés comme améliorations. Changer le niveau de zoom et/ou le mode de vision est considéré comme une *action diverse* lors d'un combat.

### **RADIO LONGUE PORTÉE :**

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

**Rôle :** Une radio longue portée permet de rester en liaison avec les forces alliées lointaines ou même se trouvant en orbite afin de demander des renseignements supplémentaires, du soutien ou parfois même du renfort selon les paramètres de la mission. Il est toujours bon d'avoir au moins une radio dans une équipe de joueurs. Mais attention, toute transmission radio, même cryptée, permet à l'ennemi de connaître votre position en triangulant votre signal. De plus, sachez que vous ne pourrez pas communiquer directement avec les unités se trouvant de l'autre côté d'une planète ou de tout autre astre important car pour cela il vous faut un relais.

### **RÉACTEURS DORSAUX :**

Bien que les *yanmé'es* constituent une excellente infanterie aérienne, il est parfois nécessaire d'envoyer des troupes beaucoup plus compétentes et fiables par la voie des airs. Les réacteurs dorsaux ont donc été conçus pour permettre aux guerriers *sangheilis* et *jiralhanaes* d'augmenter leur liberté de mouvement au sol et dans l'espace, afin de mener des opérations *deharcèlement* et d'*abordage* avec une facilité *déconcertante*.

**Rôle :** Un personnage équipé de réacteurs dorsaux peut effectuer ses mouvements en volant, ce qui lui permet d'ignorer à peu près tout type d'obstacle. Mais à moins d'être dans l'espace, l'utilisateur doit toujours finir son mouvement en atterrissant quelque part, même si c'est dans un terrain peu adapté à cette manœuvre...

**Règles spéciales :** Le fait d'utiliser des réacteurs dorsaux permet de rester stable au tir pendant le déplacement car le corps lui-même n'a pas besoin de bouger pour cela. De ce fait, l'utilisateur ne subit pas de malus pour tirer lorsqu'il effectue

un *déplacement standard* en volant, et seulement un malus de -2 sur ses tests de tir s'il effectue un *déplacement rapide* en volant. Il est donc impossible d'utiliser des réacteurs dorsaux deux tours de suite, sauf si l'utilisateur se trouve dans l'espace car alors ils sont utilisés uniquement par à-coups pour modifier sa vitesse et sa trajectoire. Du fait de leur lourd encombrement, un personnage portant des réacteurs dorsaux subit un malus permanent de -10 en Agilité et ne peut pas porter d'armure lourde.

### **SCANNER :**

Ce petit appareil portable est équipé de nombreux systèmes d'analyse évolués permettant de scanner des individus afin de s'assurer qu'ils ne portent pas d'arme ou ne représentent pas de menace bactériologique, ou également pour étudier la nature et le fonctionnement d'un objet inconnu.

**Rôle :** Un scanner permet d'effectuer de nombreuses analyses de différentes natures tels que le niveau de radiation, le niveau de menace toxique, la composition chimique d'une substance ou d'une atmosphère et bien d'autres choses. L'utilisation d'un scanner nécessite toujours un test d'Intelligence pour le manipuler correctement et lire convenablement les données qu'il affiche. Cet objet existe en une version portable de la taille d'une grosse télécommande ainsi qu'en une version miniaturisée conçue pour être intégrée à l'avant-bras d'une armure.

### **TORCHE ÉLECTRIQUE :**

Vous n'aurez pas toujours la chance de vous battre dans un environnement correctement éclairé, et parfois même vous devrez évoluer dans le noir total. Dans ces cas-là, une bonne torche vous simplifiera rapidement la vie.

**Effet :** Une torche électrique peut se porter à une main ou montée sur l'épaule ou encore être fixée sur le canon de n'importe quelle arme. Lorsqu'elle est activée, elle permet d'annuler tout malus dû à l'obscurité pour les actions effectuées dans le domaine éclairé par la torche, c'est-à-dire jusqu'à 100 mètres dans la direction où elle est pointée. Par contre, les tirs effectués contre le porteur d'une torche électrique allumée ne subissent jamais aucun malus dû à l'obscurité, quelle que soit la distance à laquelle il se trouve.

### **TRANSPONDEUR :**

Afin de connaître facilement la position exacte des éléments importants de son dispositif militaire, chaque faction a développé une technologie d'émetteurs miniatures fiables et précis. Ces petits appareils sont le plus souvent portés à la ceinture, mais ils peuvent parfois être intégrés aux armures disposant d'une interface électronique. Ils sont principalement utilisés par les troupes d'infanterie pour demander des renforts, évacuation, et dans les cas les plus désespérés, un barrage d'artillerie sur leur position.

**Effet :** un transpondeur peut être activé ou désactivé à volonté par le porteur au moyen d'une action diverse. Tant qu'il est activé, il transmet les coordonnées exactes de sa position à toutes les unités alliées disposant d'un récepteur de signal (radio, antenne, radar, capteur de mouvement, etc...) et se trouvant dans la zone d'émission. La puissance du signal peut être réglée par l'utilisateur pour émettre sur une zone allant de quelques centaines de mètres jusqu'à dix kilomètres lorsqu'il se trouve à la surface d'une planète. Quand il est dans l'espace ou sur une station spatiale, la portée du signal du transmetteur est équivalente à un système solaire. Ce signal peut être utilisé de très nombreuses façons mais attention : rien n'empêche ce signal d'être intercepté ou brouillé par les éventuels ennemis présents dans la zone d'émission.



### III.1.3. Engins explosifs et accessoires associés

Engins explosifs et accessoires associés	Factions	Poids	Prix		Niveau d'équipement standard	
			crédits	anneaux		
<b>CHARGE NUCLEAIRE TACTIQUE</b>	Humains	7 kg	spécial	N.A.	Impossible	
<b>CHARGE DE DEMOLITION C-12</b>	Humains	1 kg	500	N.A.	3	
<b>PLASTIQUE EXPLOSIF C-9</b>	Humains	1 kg	500	N.A.	3	
<b>CHARGE DE DEMOLITION A PLASMA</b>	Covenants	1 kg	N.A.	50	3	
<b>CHARGE EXPLOSIVE A PLASMA</b>	Covenants	1 kg	N.A.	50	3	
<b>CHARGE E.M.P.</b>	Toutes	3 kg	1.000	150	4	
<b>COMMANDE A DISTANCE</b>	Toutes	aucun	300	30	3	
<b>DETECTEUR</b>	<b>Faisceau infrarouge</b>	Toutes	aucun	300	30	3
	<b>Capteur sismique</b>			300	30	3
	<b>Capteur de mouvement</b>			500	50	3
	<b>Câble de contact</b>			100	10	3
<b>MINE ANTI-CHAR LOTUS</b>	Humains	1 kg	300	N.A.	3	
<b>MINE ANTI-PERSONNELLE ANTLION</b>	Humains	1 kg	300	N.A.	3	
<b>MINUTERIE</b>	Toutes	aucun	100	10	3	
<b>PLASTIQUE DE DECOUPE (lot de 3)</b>	Toutes	2 kg	300	20	3	

#### **CHARGE NUCLEAIRE TACTIQUE :**

Bien qu'ayant accompli de formidables progrès dans de nombreux domaines scientifiques, l'arme atomique reste encore aujourd'hui le meilleur outil de destruction massive dont dispose l'humanité à ce jour. Le colossal stock de charge nucléaire de l'UNSC lui permet de fournir presque chacun de ses vaisseaux de combat d'au moins un exemplaire monté sur missile, tandis que la plupart des bases militaires de haute importance peuvent disposer de quelques charges tactiques pour opérations spéciales. Malheureusement cette profusion d'armes atomiques a fait que presque tous les mouvements rebelles ont réussi à en subtiliser plusieurs exemplaires...

**Dégâts :** une charge tactique détruit tout ce qui se trouve dans un rayon de 1,2 kilomètre et émet également une vague d'IEM (Impulsion Electro-Magnétique) qui grille les équipements électroniques non protégés. Lorsqu'elle explose en surface ou dans l'atmosphère d'une planète, le rayon d'action des IEM est d'un kilomètre seulement, mais si elle explose dans l'espace ce rayon passe à 5000 kilomètres. En raison de son immense valeur stratégique, une charge nucléaire tactique ne peut ni être achetée ni devenir un équipement standard. Elle peut néanmoins être confiée à un groupe de héros par leur état-major pour une mission de grande importance.

**Modes d'activation :** minuterie, détecteur, commande à distance. Un tir touchant la charge tactique ne la fait pas exploser.



#### **CHARGE DE DÉMOLITION C-12 :**

Souvent, une bonne mission se termine par l'explosion de quelque chose de gros. Cela peut être un arsenal ennemi, une pièce d'artillerie majeure ou les moteurs d'un croiseur spatial, mais dans tous les cas l'instrument est le même : le plastique explosif C-12, compact et extrêmement puissant, peut abattre à peu près n'importe quelle structure de ce genre comme un rien.

**Dégâts :** Si elle se trouve dans un bâtiment non-forerunner d'une taille modeste lorsqu'elle explose, ce bâtiment est automatiquement détruit et toutes les troupes à l'intérieur sont tuées. Si au contraire elle est à l'air libre à ce moment, elle creuse un énorme cratère de vingt mètres de diamètre et pulvérise tout ce qui se trouve dans cette zone. Cette charge peut être fixée contre une surface ou jetée vers sa cible.

**Modes d'activation :** minuterie, détecteur, commande à distance ou si un tir touche directement la charge de démolition

#### **PLASTIQUE EXPLOSIF C-9 :**

Parfois, les soldats de l'UNSC souhaitent mettre en place des pièges et des embuscades parfaitement minutées dont ils peuvent maîtriser tous les éléments, et les mines automatisées ne remplissent pas forcément ce rôle. C'est pourquoi les charges explosives C-9 à commande à distance sont beaucoup utilisées pour ce genre d'opérations.

**Dégâts :** 75pts de dégât Explosifs à toute cible dans un rayon de 3 mètres et 1D20pts pour toute cible qui se trouve dans un rayon de 5 mètres autour de l'explosif. Cette charge peut être fixée contre une surface ou jetée vers sa cible.

**Réducteur d'armure :** -15 automatique si elle explose au contact d'une cible, sinon -5 avec une probabilité de 10/20.

**Modes d'activation :** minuterie, détecteur, commande à distance ou si un tir touche directement la charge explosive

**Règles spéciales :** Aire d'effet.

### **CHARGE DE DÉMOLITION A PLASMA TYPE 8 :**

*Les armées de l'Alliance ne sont pas du genre à laisser beaucoup de structures ennemies debout après leur passage. La plupart des soldats d'unités spéciales transportent toujours sur eux une ou parfois même plusieurs charges de démolition afin d'anéantir les bâtiments adverses en ne laissant qu'une large zone totalement dévastée.*

**Dégâts :** Si elle se trouve dans un bâtiment non-forerunner d'une taille modeste lorsqu'elle explose, ce bâtiment est automatiquement détruit et toutes les troupes à l'intérieur sont tuées. Si au contraire elle est à l'air libre à ce moment, elle creuse un énorme cratère de vingt mètres de diamètres et pulvérise tout ce qui se trouve dans cette zone. Cette charge peut être fixée contre une surface ou jetée vers sa cible.

**Modes d'activation :** minuterie, détecteur, commande à distance ou si un tir touche directement la charge de démolition

### **CHARGE EXPLOSIVE A PLASMA TYPE 7 :**

*La charge à plasma standard est peut-être l'engin explosif le plus utilisé par les troupes de l'Alliance car elle peut remplir de très nombreux rôles. Que ce soit pour piéger l'ennemi, détruire un véhicule ou défoncer une porte, il s'agit de l'équipement idéal.*

**Dégâts :** 75pts de dégât Explosifs à toute cible dans un rayon de 3 mètres et 1D20pts pour toute cible qui se trouve dans un rayon de 5 mètres autour de l'explosif. Cette charge peut être fixée contre une surface ou jetée vers sa cible.

**Réducteur d'armure :** -15 automatique si elle explose au contact d'une cible, sinon -5 avec une probabilité de 10/20.

**Modes d'activation :** minuterie, détecteur, commande à distance ou si un tir touche directement la charge explosive

**Règles spéciales :** Aire d'effet.

### **CHARGE I.E.M. :**

*La technologie des IEM (Impulsions Electro-Magnétiques) est assez délicate à maîtriser et à utiliser, mais elle reste cependant un atout de poids lorsqu'elle est employée correctement sur le terrain. En effet, elle permet de griller tout équipement électronique à portée et la miniaturisation de cette technologie a permis de concevoir une charge à I.E.M. pouvant être portée par n'importe quel soldat pour causer de sérieux dégâts technologiques à l'ennemi.*

**Effets :** cet engin explosif n'est pas conçu pour être utilisé comme arme. Tous les équipements électroniques dans un rayon de 100 mètres autour de la charge sont immédiatement et définitivement mis hors service. Cependant, cela ne fonctionne pas contre les objets forerunners qui sont protégés de ces impulsions par un moyen inconnu. Un équipement électronique qui a été grillé par une charge IEM est irréparable et ne peut donc qu'être remplacé.

**Modes d'activation :** manuellement, via minuterie, détecteur ou commande à distance. Chaque charge à IEM est fournie avec un minuteur réglé par défaut sur une durée de 10 secondes.

**Règles spéciales :** Cette charge ne peut pas être lancée car les chocs trop violents causent des dégâts importants au mécanisme interne.

### **COMMANDE A DISTANCE :**

*La première chose qu'apprennent les soldats en ce qui concerne l'utilisation des explosifs, c'est de s'en éloigner et de trouver un endroit tranquille pour survivre à la détonation. Seulement, pour la déclencher depuis cet abri, il est nécessaire de disposer d'un de ces appareils de commande infrarouge extrêmement utiles pour tendre des pièges à l'ennemi.*

**Rôle :** Une commande à distance possède une portée de 500m et 3 canaux de signaux infrarouges différents sur lesquels régler les explosifs : canal 1, canal 2 et canal 3. Cela vous permet de déclencher séparément plusieurs engins et élaborer des stratégies complexes d'utilisation.

Excepté les mines, tous les engins explosifs sont équipés de base avec des récepteurs spéciaux connectés à leur détonateur. Pour utiliser de tels explosifs avec une commande à distance, vous devez d'abord activer leur récepteur en choisissant le canal d'activation (il n'y a pas de valeur par défaut afin d'éviter toute activation accidentelle). Ceci est considéré comme une *action diverse* lors d'un combat, tout comme le fait de déclencher le ou les explosifs réglés sur la fréquence en question. Par contre, tâchez toujours de vous rappeler du canal sur lequel vous avez réglé chaque explosif...

### **DÉTECTEUR :**

*Les explosifs et les défenses reliés à des détecteurs sont probablement ceux que redoutent le plus les soldats, car ils ne nécessitent aucun opérateur pour les actionner et ils se déclenchent toujours au moment où ils seront les plus dangereux. Lorsqu'il s'agit de sécuriser une zone, tendre un piège ou simplement prévenir d'une intrusion ennemie sans avoir à surveiller le terrain en permanence, il existe différents appareils capables de remplir ce rôle très efficacement.*

**Rôle :** Il existe 4 types de détecteurs : les faisceaux infrarouges, les capteurs sismiques, les capteurs de mouvement, et les câbles de contact. Lorsque leur mécanisme détecte une présence ennemie, ils envoient un code radio pouvant être relié à votre propre radio, à une alarme (silencieuse ou sonore), à un détonateur d'explosif, voire même à une tourelle automatisée. Cependant faites attention : ces détecteurs ne savent pas faire la différence entre ennemis et alliés.

**Faisceau infrarouge :** ce détecteur émet un rayon invisible sans lunettes de vision adaptées, et envoie le signal si ce rayon est coupé. Il peut être fixé n'importe où et sa taille est suffisamment petite pour le dissimuler facilement dans le décor.

**Capteur sismique :** il enregistre les ondes physiques qui traversent la surface sur laquelle il se trouve, et se déclenche dès que les vibrations dépassent un certain seuil de tolérance. Il peut être réglé sur trois niveaux de sensibilité qui sont Faible, Moyen ou Fort, en fonction de ce que vous souhaitez détecter (infanterie, véhicule, ou une mouche qui se pose dessus...).

**Capteur de mouvement :** c'est une caméra miniature équipée d'un système d'analyse vidéo lui permettant de détecter les mouvements. De même que le capteur sismique, vous possédez trois niveaux de sensibilité en fonction de ce que vous souhaitez détecter (soldat proche, éloigné, un char, ou le balancement des arbres sous le vent...)

**Câble de contact :** il s'agit d'un simple fil enroulé et connecté à un circuit électrique. Ce câble peut être tiré jusqu'à une distance de 1 mètre pour piéger un couloir, une porte, ou une bouche d'égout. Le signal est envoyé dès que ce câble est tendu, endommagé ou coupé, que ce soit par un ennemi ou par un allié.

### **MINE ANTI-CHAR LOTUS :**

*Peu d'engins explosifs sont aussi efficaces que les mines LOTUS pour ce qui est de détruire des véhicules, même très lourdement blindés. Il arrive donc souvent que les spécialistes de l'UNSC transportent un ou deux exemplaires de ces explosifs afin de pouvoir réserver de jolies surprises aux chars ennemis qu'ils viennent à rencontrer.*

**Dégâts :** 75pts de dégât Explosifs à toute cible dans un rayon de 3 mètres et 1D20pts pour toute cible qui se trouve dans un rayon de 5 mètres autour de l'explosif. Cette charge peut être fixée contre une surface ou jetée vers sa cible.

**Réducteur d'armure :** -15 automatique si elle explose au contact d'une cible, sinon -5 avec une probabilité de 10/20.

**Modes d'activation :** proximité (véhicule) ou si un tir touche directement la mine

**Règles spéciales :** Aire d'Effet

**MINE ANTI-PERSONNELLE ANTLION :**

Lorsqu'il s'agit d'empêcher les troupes ennemies de traverser une zone, les forces de l'UNSC ont l'habitude d'enterrer plusieurs dizaines de ces mines particulièrement efficaces et former des champs quasi infranchissables. Il est également possible que les troupes spéciales emportent avec elles quelques-uns de ces engins afin de les placer à des points stratégiques.

**Dégâts :** 35pts de dégât *Tranchants* et *Perforants* au soldat qui l'a déclenché et 1D20pts pour toute cible d'infanterie qui se trouve dans un rayon de 5 mètres autour de l'explosif.

**Modes d'activation :** proximité (infanterie) ou si un tir touche directement la mine

**Règles spéciales :** *Aire d'Effet*

**MINUTERIE :**

Parfois, la commande à distance infrarouge n'est pas utilisable pour déclencher un explosif. Cela peut être dû à la portée, à des interférences bloquant les signaux, ou tout simplement parce que vous n'êtes pas certain de pouvoir appuyer sur le bouton au bon moment. Dans ce genre de circonstance, la seule solution est d'utiliser une minuterie réglable afin de pouvoir s'éloigner tranquillement de l'engin.

**Rôle :** Chaque minuterie peut être connectée au détonateur d'un seul engin explosif. Pour utiliser de tels explosifs avec une minuterie, vous devez donc d'abord connecter cette dernière à la charge et ensuite choisir la durée du compte à rebours qui est de 10 secondes par défaut. Cette opération vous prend un tour complet en plein combat.

Il y a deux modes d'activation possibles pour une minuterie : soit vous la réglez sur MANUEL, soit vous la réglez

sur COMMANDE en choisissant l'un des 3 canaux d'émission des commandes à distance infrarouges. Avec le premier mode, le compte à rebours ne peut être activé qu'en appuyant sur une touche à la surface de la minuterie, donc il faut être au contact de la charge. Le second mode permet d'initier le compte à rebours selon les règles de la commande à distance (voir les détails de cet objet).

Une fois que le compte à rebours est enclenché, seul un personnage possédant la formation Explosifs peut tenter de le stopper en passant un tour de joueur complet à son contact sans rien faire d'autre. Attention : certains engins explosifs spéciaux possèdent un mécanisme tellement complexe qu'ils nécessitent plus d'un tour pour être désamorçés...

**PLASTIC DE DÉCOUPE :**

Lorsqu'une porte refuse obstinément de s'ouvrir, il faut savoir utiliser la manière forte. Et le plastique de découpe a été conçu spécialement pour cela : la chaleur intense qu'il dégage fait fondre presque tout type de métal avec lequel il est en contact, ce qui permet de créer rapidement des ouvertures même dans les portes moyennement blindées.

**Effet :** cet engin explosif n'est pas conçu pour être utilisé comme arme, mais peut à la place servir à découper une porte dont le blindage ne dépasse pas dix centimètres, ou n'importe quelle surface similaire.

**Modes d'activation :** minuterie, détecteur, commande à distance ou si un tir touche directement le plastique de découpe.

**Règles spéciales :** cette charge doit obligatoirement être posée ou fixée contre une surface pour être efficace.

**III.1.4. Equipement de soin**

Equipement de soin	Factions	Poids	Prix		Niveau d'équipement standard
			crédits	anneaux	
CONTAINER STERILE	Toutes	3 kg	1.000	100	3
KIT DE DESINFECTION	Toutes	1 kg	500	50	2
POCHE DE TRANSFUSION SANGUINE (lot de 3)	Toutes	1 kg	200	20	3
STERILISATEUR	Toutes	1 kg	100	10	2
TROUSSE DE SECOURS	Toutes	1 kg	500	50	2

**CONTAINER STÉRILE :**

Laissé hors d'un corps vivant, le sang devient très fragile et peut être rapidement endommagé s'il n'est pas maintenu dans des conditions bien précises de température et de stérilité. C'est pourquoi les médecins de combat portent souvent des containers capables de conserver les poches de sang de façon optimale.

**Rôle :** Un container stérile permet de transporter jusqu'à 10kg de matériel. Les poches de transfusion sanguine ne sont jamais endommagées tant qu'elles restent à l'intérieur et que le container reste stérile (donc faites attention à ce que vous mettez à l'intérieur).

**KIT DE DÉSINFECTION :**

Les blessures ne sont pas simplement des dommages physiques regrettables : elles peuvent donner suite à des problèmes beaucoup plus importants. En effet, n'importe quelle plaie peut s'infecter si elle se trouve exposée à un objet contaminé, qui peut parfois être celui-là même ayant causé la blessure. Il est donc indispensable pour les soldats souhaitant éviter de graves et pénibles maladies de toujours avoir un kit de désinfection à portée de main. Certains combattants de l'Alliance ayant fait face au Parasite savent à quel point il peut parfois être dangereux de négliger même la moindre écorchure.

**Rôle :** Chaque kit de stérilisation permet de désinfecter les blessures reçues par un personnage et ainsi d'éviter l'infection d'une plaie ou de faire disparaître une infection, quelle qu'en soit la cause. Il peut être utilisé jusqu'à 10 fois.



**POCHE DE TRANSFUSION SANGUINE :**

Les blessures font perdre plus ou moins de sang selon leur gravité, ce qui pose problème pour faire correctement fonctionner le corps lorsque vous en perdez trop. C'est pourquoi les médecins de combat et les soldats prévoyants transportent souvent des réserves de poches de sang afin de redonner de la force à ceux qui en ont besoin pour qu'ils survivent à leurs blessures.

**Effet :** L'utilisation d'une poche de transfusion redonne tous ses Points de Vie au personnage soigné, quelles que soient les blessures reçues, mais sans faire disparaître les handicaps ou hémorragies acquis par ces blessures. Chaque faction a développé un moyen de concevoir un seul type de fluide utilisable pour tous les membres de ses armées. Vous n'avez donc pas besoin de faire attention à votre groupe sanguin ou même votre race pour savoir si le sang utilisé pour votre transfusion est compatible. L'utilisation de ce type d'objet de soin nécessite d'être immobile pendant cinq bonnes minutes. C'est un procédé extrêmement délicat et long, qui ne peut donc en aucun cas être effectué en plein combat.

**Règle spéciale :** Pour transporter des poches de transfusion sanguine sans les rendre inutilisables, vous devez obligatoirement avoir sur vous un container stérile. Toute poche de sang laissée hors d'un container stérile pendant plus d'une demi-heure perd ses capacités de soin. Chaque poche de transfusion prend une place à l'intérieur du container.

**STÉRILISATEUR :**

Le matériel médical doit toujours rester parfaitement stérile pour éviter de causer par mégarde une infection lors du soin d'une plaie, ou de contaminer des poches de sang devant normalement rétablir les patients. C'est pourquoi les médecins ont généralement un stérilisateur portable qui se résume en un simple spray aérosol dont le produit détruit toute bactérie susceptible de contaminer un objet. Son emploi est souvent indispensable lorsque les médecins travaillent dans des endroits sales, voire directement sur le champ de bataille, hors des salles stériles des hôpitaux de leur faction.

**Rôle :** Un stérilisateur peut stériliser jusqu'à 20 kg de matériel et ainsi éviter tout risque d'infection ou d'épidémie pouvant être contenu dans ces objets. A la discrétion du MJ, certains objets nécessiteront une dose plus importante de produit pour être complètement stérilisés.

**TROUSSE DE SECOURS :**

Il est très rare qu'une mission se déroule si bien qu'il n'y ait jamais besoin de soigner aucun soldat. C'est pourquoi un groupe de combattants digne de ce nom se doit de toujours avoir sur soi quelques troussees d'urgence afin de parer à toute éventualité.

**Effet :** Une trousse de secours permet d'effectuer jusqu'à dix soins d'urgence. Chaque utilisation d'une trousse de soin permet de faire disparaître un seul handicap subi par le personnage soigné ou de faire disparaître toutes ses hémorragies. Vu qu'il faut d'abord identifier la blessure avant de la traiter pour appliquer les soins correctement, l'utilisation d'une trousse de soin nécessite un test de Médecine qui subit un malus de -3 si vous êtes en plein combat. En cas d'échec, le soin n'a absolument aucun effet.

**III.1.5. Equipements divers**

Equipement divers	Factions	Poids	Prix		Niveau d'équipement standard	
			crédits	anneaux		
<b>BOUCLIER DE COMBAT LEKGOLO</b>	Lekgolo	300 kg	N.A.	spécial	Impossible	
<b>CAPE DE CAMOUFLAGE</b>	Toutes	1 kg	100	10	1	
<b>HARNAIS DE SECURITE</b>	Toutes	2 kg	700	70	3	
<b>FUSEES ECLAIRANTES</b>	Toutes	Lance-fusée	3 kg	500	50	2
		Lot de 3 fusées	2 kg	300	30	2
<b>KIT DE REPARATION</b>	Toutes	5 kg	700	100	3	
<b>PINCE DE SAISIE</b>	Lekgolos	200 kg	N.A.	2.000	3	
<b>RATIONS DE COMBAT</b>	Toutes	1 kg	100	10	1	
<b>RESPIRATEUR</b>	Toutes	3 kg	700	70	3	
<b>TUBES LUMINESCENTS (lot de 3)</b>	Toutes	1 kg	300	30	2	

**BOUCLIER DE COMBAT LEKGOLO :**

Forgés dans le métal le plus résistant que puissent manipuler les armuriers de l'Alliance, ces énormes boucliers possèdent une résistance s'approchant légèrement de la matière hyper-condensée des forerunners. Cet équipement rend les lekgolos capables de stopper les attaques les plus meurtrières d'un simple geste.

Cet imposant objet donne un bonus de bouclier de +6 contre tous les tirs venant de devant le porteur. En raison de l'incroyable résistance du matériau dans lequel cet objet a été forgé, ce bonus ne peut jamais être diminué par des dégâts de type *Explosif*.

**CAPE DE CAMOUFLAGE :**

Employée presque systématiquement par les éclaireurs et les groupes d'observation infiltrés en terrain ennemi, cet équipement simple mais efficace dissimule son porteur en lui donnant l'apparence du décor dans lequel il se trouve, à condition bien sûr que le motif de camouflage choisi pour la cape corresponde à ce même décor...

**Rôle :** Lorsque vous achetez une cape de camouflage, vous devez choisir un motif parmi les suivants : **forêt, automne, polaire, plaine, désert, et urbain**. Si vous ne possédez pas la compétence Dissimulation mais que vous portez une cape de camouflage adaptée à votre environnement et restez immobile, vous ne divisez pas votre caractéristique d'Agilité pour votre test. Si vous possédez cette compétence et que vous restez immobile avec une cape de camouflage adaptée, vous doublez tout bonus accordé pour votre test de Dissimulation.

### **HARNAIS DE SÉCURITÉ :**

Le décor peut être un ennemi aussi mortel que l'ennemi, et il est important de disposer d'un équipement adapté lorsqu'on s'aventure dans un terrain dangereux. Les harnais de sécurité standard utilisés par les militaires sont d'une grande fiabilité et permettent de gravir plus aisément les falaises les plus abruptes, et cela sans risquer une chute mortelle.

**Rôle :** un harnais de sécurité comprend 30 mètres de câble extrêmement résistant, contenu dans un cylindre métallique équipé d'un lanceur de grappin aimanté, ainsi que d'un frein permettant de stopper rapidement une chute ou une descente en rappel. Il peut supporter jusqu'à 300kg de charge totale.

### **FUSÉES ÉCLAIRANTES :**

Utilisées pour illuminer une vaste zone durant les opérations nocturnes ou pour signaler sa position, les fusées éclairantes de l'armée sont fiables et simples d'utilisation. Les fusées éclairantes peuvent être utilisées de deux façons : soit en les allumant à la main pour une durée maximum, soit en les tirant avec un lance-fusée conçu spécialement pour ce rôle mais en utilisant une grande partie du combustible pour la propulsion.

**Rôle :** si vous allumez la fusée à la main, celle-ci éclaire à 100 mètres autour de sa position pendant quinze rounds (ou une minute si vous n'êtes pas en situation de combat). Si vous la propulsez avec un lance-fusée, elle éclaire à un kilomètre autour de sa position pendant deux rounds (ou quelques instants si vous n'êtes pas en situation de combat).



### **KIT DE RÉPARATION :**

La guerre signifie automatiquement la destruction, que ce soit de vie ou de matériel. Mais de la même façon que des blessures peuvent être guéries, les avaries mécaniques peuvent être réparées. Et tandis que certains objets ne nécessitent que des doigts suffisamment habiles, d'autres sont trop complexes pour pouvoir être restaurés sans l'aide de matériel adapté.

**Rôle :** un kit de réparation permet de réparer les objets complexes et facilite la restauration des armures et objets simples, qu'ils soient alliés ou ennemis. Ces outils peuvent également servir à apporter des modifications sur certains objets mécaniques, comme par exemple court-circuiter un panneau électrique, crocheter une serrure ou découper un grillage métallique. Faites marcher votre imagination.

### **PINCE DE SAISIE :**

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

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

### **RATION MILITAIRE :**

Durant les missions de longue durée, il est essentiel d'avoir sur soi de quoi se nourrir car un corps qui a faim est un corps faible. C'est pourquoi les soldats envoyés dans des opérations à durée indéterminée emmènent généralement avec eux des rations de combat pour pouvoir survivre sans soutien pendant plusieurs jours.

**Effet :** Une ration militaire possède suffisamment d'éléments nutritifs pour subvenir aux besoins nutritifs d'un soldat pendant une journée complète. Bien entendu, il est déconseillé de se mettre à manger au milieu d'un combat. Du fait que l'alimentation des soldats est indispensable, ces rations sont toujours gratuites.

### **RESPIRATEUR :**

Dans de nombreuses occasions, en orbite comme sur la terre ferme, les soldats apprennent à faire attention aux conditions de respiration. Que ce soit dû à la présence de gaz nocifs ou à l'absence totale d'oxygène, un masque respiratoire permet de palier à tous ces dangers.

**Rôle :** Un personnage ainsi équipé peut respirer dans tous les types de milieu sans difficulté pendant un temps limité et les gaz n'ont jamais aucun effet sur lui, excepté une éventuelle gêne visuelle. L'autonomie de recyclage d'air du respirateur est de deux heures pour les environnements toxiques, et il dispose d'une réserve de vingt minutes pour les environnements totalement dépourvus d'oxygène.

### **TUBES LUMINESCENTS :**

Ces petits tubes de plastiques contiennent une substance nommée cyalume qui, par le procédé de chimiluminescence, permet d'obtenir une lumière assez vive pendant un temps limité une fois qu'ils sont activés. Très pratiques pour obtenir une source d'éclairage de secours, ces tubes sont souvent emportés par les troupes envoyées en mission longue pour rester opérationnelles durant la nuit.

**Rôle :** Une fois un tube luminescent activé, il éclaire à 30 mètres autour de sa position pendant une heure. Il est cependant impossible de stopper le processus chimique d'éclairage une fois qu'il a été lancé, ce qui fait que le seul moyen « d'éteindre la lumière » est de recouvrir le tube avec un matériau suffisamment opaque.

### III.1.6. Drogues de combat

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

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

Si un personnage utilise plus de deux drogues de combat identiques dans la même journée ou au moins deux drogues de combat différentes dans la même journée, il doit immédiatement effectuer un test d'Endurance. Une réussite sur ce test signifie que le personnage ne subit aucun effet secondaire, mais en cas d'échec, l'effet secondaire gagné par le personnage dépend du niveau d'échec obtenu ainsi que de la dernière drogue de combat utilisée. Les effets secondaires d'une drogue de combat sont donc numérotés pour indiquer le niveau d'échec correspondant pour chacun d'entre eux (notez que vous subissez juste l'effet pour le niveau indiqué, pas les effets des niveaux inférieurs). Si un personnage doit effectuer plus d'un test d'Endurance à cause de l'usage de drogues de combat au cours de la même journée, il subit à chaque fois un malus cumulatif de -2 sur son test (sur son quatrième test dans la même journée, par exemple, il aura un malus de -6).

**Prix, poids et niveau d'équipement standard :** quelle que soit sa nature, une dose de drogue de combat vaut 100 crédits ou 10 anneaux, ne pèse quasiment rien et nécessite d'atteindre un niveau 4 de personnage pour être prise comme équipement standard.



#### **STIMULANT :**

Parfois les soldats n'ont pas le temps d'attendre les soins standard et ont besoin d'être de nouveau opérationnels très rapidement pour affronter ou fuir le danger. Dans ce genre de situation d'urgence, une injection de tranquillisants et de stimulants permet généralement d'outrepasser la douleur et de continuer à combattre à peu près normalement pour un temps limité.

**Effet principal :** Annule les effets des handicaps légers, traite les handicaps lourds comme des handicaps légers, et permet de relancer les tests d'Endurance ratés. L'effet dure 1D6 heures.

Effets secondaires :

**1-2 : Nausée :** le personnage vomit immédiatement son dernier repas et commence à se sentir faible. Il est considéré comme fatigué quel que soit le nombre de points de fatigue qu'il possède. Cet effet persiste 1D3 heures.

**3-4 : tachycardie :** le perso a brusquement des palpitations, des bouffées de chaleur et se sent fiévreux tandis que son esprit se trouble peu à peu. Il doit immédiatement s'arrêter pour faire descendre son rythme cardiaque en restant immobile pendant trois rounds successifs en temps détaillé ou deux minutes complètes en temps narratif. S'il se déplace malgré cela, il gagne 10 points de fatigue par déplacement en vitesse lente, 20 points en vitesse moyenne et 30 points en vitesse rapide. S'il dépasse son seuil pour être épuisé, il s'évanouit instantanément.

**5-6 : Douleur musculaire :** une partie du corps du personnage réagit mal à l'injection. Cette partie du corps est définie aléatoirement en utilisant le tableau du [chapitre I.3.2](#), et subit immédiatement un handicap léger. Si cette zone était déjà sujette à un handicap léger, celui-ci se transforme en handicap lourd. Et si cette zone était déjà sujette à un handicap lourd, le personnage tombe dans le coma sous l'effet de la douleur. Cet effet persiste 1D3 heures.

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

## **PSY-UP :**

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

**Effet principal :** l'usage d'un psy-up permet de relancer les tests d'Intelligence et d'Initiative ratés pendant une durée totale d'une heure. Le MJ est également obligé de lui rappeler toute information qu'il pourrait avoir emmagasinée à un moment de sa vie à l'exception des souvenirs qu'il aurait lui-même verrouillés inconsciemment ou qui ont été rendus inaccessibles par une perte de mémoire (cela ne permet donc pas de guérir de l'amnésie). L'effet dure 5+1D20 minutes.

Effets secondaires :

**1-2 : Souvenirs troublants :** le personnage a soudain accès à des souvenirs qu'il avait volontairement ou involontairement oublié. Il n'est pas nécessaire de préciser la nature de ces souvenirs, mais dans certaines circonstances comme par exemple un historique de personnage particulier ou bien si le personnage possède le Défaut *Amnésique*, le joueur peut choisir quels souvenirs remontent à la surface. Pendant qu'il explore ce fragment de son passé, le personnage a une période d'absence et ne peut strictement rien faire pendant un round en temps détaillé ou cinq seconde en temps narratif.

**3-4 : Perte de mémoire :** le personnage oublie une part plus ou moins importante de ses souvenirs, au choix du MJ. Il peut s'agir de choses très diverses comme l'année de son entrée à l'académie, le nom de sa première amie ou le numéro du canal sur lequel il a réglé ses charges explosives. Les autres personnages ne sont pas censés savoir qu'il a oublié cela et même lui n'en a pas conscience jusqu'à ce qu'il ait besoin de chercher cette information précise, aussi le MJ doit s'entretenir en privé avec le joueur pour lui dire quel est le détail il a ainsi oublié. Cet effet peut être plus ou moins permanent selon l'importance de ce détail.

**5-6 : Souvenirs faux :** le personnage s'invente inconsciemment un souvenir auquel il croit aveuglément alors que cela ne s'est jamais passé, ou altère un souvenir déjà existant pour en faire une fausse vérité. Il peut croire, par exemple, qu'il a été premier de sa promotion à l'école militaire au lieu d'être onzième, ou alors qu'il a participé à une bataille particulière sur une planète où il n'a jamais mis les pieds, ou encore qu'il a eu une aventure amoureuse avec sa supérieure hiérarchique alors qu'en vérité elle le déteste. Les autres personnages ne sont pas censés savoir quelle est la nature de ce faux souvenir, aussi le MJ doit s'entretenir en privé avec le joueur pour lui expliquer en quoi ce souvenir consiste. Cet effet peut être plus ou moins permanent jusqu'à ce que le personnage réalise son erreur.

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

## **SENSOJET :**

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

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

Effets secondaires :

**1-2 : Hallucinations :** le personnage voit des choses qui ne sont pas réellement là et qui peuvent l'amener à réagir bizarrement. La nature de ces hallucinations est déterminée par le MJ et le joueur doit immédiatement faire un test de Volonté avec un malus de -4 pour réaliser qu'il s'agit d'hallucinations, et en cas d'échec il accomplit une action choisie par le MJ en fonction de la nature de l'hallucination. Pendant un combat, le personnage peut faire un test de Volonté par round jusqu'à ce qu'il réussisse. Cet effet persiste trois rounds en temps détaillé, ou vingt secondes en temps narratif.

**3-4 : Irritation cutanée :** le personnage est soudain pris de violentes démangeaisons et a du mal à se retenir de griffer certains endroits de sa peau. Il doit immédiatement effectuer un test de Volonté et, en cas d'échec, il se gratte énergiquement en mettant de côté toute autre chose qu'il pourrait avoir à faire. En situation de combat il dispose d'un bonus de +4 pour ce test vu qu'il a quand même envie de protéger sa vie, mais il doit également le répéter à chaque round. S'il est au corps à corps, il n'a pas à effectuer ce test mais il subit un malus automatique de -2 sur ses tests d'attaque et de réaction. Cet effet persiste 1D6 rounds en temps détaillé ou cinq minutes en temps narratif.

**5-6 : Hypersensibilité sensorielle :** l'effet de la drogue est beaucoup plus fort que prévu et l'un des cinq sens du personnage, au choix du MJ, est si affûté que le moindre signal nerveux en devient douloureux. Cela peut provoquer des effets très divers choisis par le MJ en fonction du sens affecté et de la situation.

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

## **NEUROKIL :**

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

**Effet principal :** l'usage d'un neurokil immunise le personnage aux effets des émotions telles que la peur, la surprise, la colère ou la tristesse. L'effet dure 1D6 heures.

Effets secondaires :

**1-2 : Migraine :** le personnage subit un terrible mal de tête et a du mal à réfléchir efficacement. Le personnage reçoit un malus de -2 sur ses tests d'Intelligence et d'Initiative. Cet effet persiste 1D6 heures.

**3-4 : Perte de l'équilibre :** le personnage a soudain l'impression de se retrouver sur un bateau pris en pleine tempête et a donc du mal à tenir sur ses pieds. Il doit faire un test d'Agilité pour réussir à ne pas s'étaler par terre. Pendant un combat, le personnage doit faire un test d'Agilité par round pour éviter de se retrouver au sol. Cet effet persiste trois rounds en temps détaillé, ou vingt secondes en temps narratif.

**5-6 : Besoin irrésistible :** le personnage est soudain sous l'emprise d'une envie qu'il doit satisfaire à tout prix et le plus rapidement possible à moins de réussir un test de Volonté. Il peut s'agir de vouloir manger un aliment particulier, aller au petit coin ou arracher une mèche de cheveux de sa coéquipière. Cette envie est choisie librement par le MJ et peut donc amener le personnage à accomplir des actions très variées en fonction de la nature de ce désir. Si le personnage est au combat, il doit effectuer un test de Volonté à chaque round pour résister à l'envie. Cet effet persiste 1D6 rounds en temps détaillé ou cinq minutes en temps narratif.

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

### **SLENOÏDS :**

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

**Effet principal :** l'utilisation d'un slénoïd donne à l'utilisateur un bonus de +4 sur ses tests de Force et d'attaque, et il est considéré comme ayant +2 sur son bonus d'Agilité pour déterminer ses distances maximales de déplacement par tour. L'effet dure 5+1D20 minutes.

Effets secondaires :

**1-2 : crampes :** un ou plusieurs muscles du personnage deviennent momentanément tétanisés, ce qui peut gravement le handicaper dans ces actions et lui causer d'importantes douleurs s'il se force trop. Le MJ choisit quel membre du personnage est sujet à des crampes, et toutes les actions effectuées avec ce membre subissent un malus de -2 pendant 10+1D20 minutes. De plus, certaines actions trop violentes accomplies avec ce membre peuvent infliger des points de dégâts selon l'appréciation du MJ.

**3-4 : Convulsions :** le corps du personnage est animé de mouvements involontaires et plus ou moins violents qui l'empêchent d'agir correctement. Le personnage doit effectuer un test de Volonté avant chaque action physique qu'il souhaite entreprendre. En cas d'échec, il ne peut pas accomplir cette action et peut même provoquer des événements particuliers déterminés par le MJ en fonction de la nature de l'action. Cet effet persiste 2D10 minutes.

**5-6 : hémorragie interne :** un ou plusieurs organes du personnage se mettent à saigner à l'intérieur même de son corps sous l'effet de la pression sanguine extrême. Cette blessure invisible fait perdre 5+1D20 points de vie du personnage pour chaque effort trop violent qu'il fait et les poches de transfusion sanguine sont sans effet pour le soigner tant qu'il n'a pas été opéré correctement. Etant donné que pour soigner une hémorragie interne, il est nécessaire d'accéder à l'intérieur du corps du personnage, inutile de préciser qu'elle doit se faire dans des conditions de propreté exemplaires.

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

## **III.1.7. Accessoires de combat**

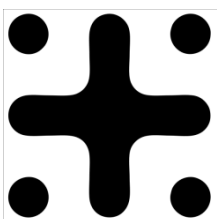
Les accessoires de combat sont des équipements spéciaux développés par l'Alliance à partir de technologie forerunner pour donner de sérieux avantages à ses combattants les plus méritants. Excepté la grenade-bouclier et le brouilleur, ils ne sont donc accessibles que pour les personnages de l'Alliance et les hérétiques. Certains de ces équipements ne sont utilisables qu'une seule fois tandis que d'autres peuvent subir un nombre d'utilisations virtuellement illimité, donc veillez à ne pas les utiliser pour rien.

Accessoires de combat	Factions	Poids	Prix		Niveau d'équipement standard
			crédits	anneaux	
<b>REGENERATEUR DE BOUCLIER</b>	Covenants	3 kg	N.A.	200	5
<b>GRENADE-BOUCLIER</b>	Toutes	3 kg	2.000	400	5
<b>DRAIN DE PUISSANCE</b>	Covenants	3 kg	N.A.	200	5
<b>ASCENSEUR GRAVITATIONNEL PORTABLE</b>	Covenants	3 kg	N.A.	200	5
<b>BROUILLEUR MINIATURE</b>	Toutes	3 kg	2.000	200	5
<b>ECRAN DE PROTECTION PORTABLE</b>	Covenants	3 kg	N.A.	200	5
<b>MODULE DE CAMOUFLAGE TEMPORAIRE</b>	Covenants	3 kg	N.A.	200	5

### **REGENERATEUR DE BOUCLIER :**

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

**Effet :** L'objet possède 50pts de structure et une classe d'armure de 15. Il doit être posé à terre pour fonctionner. Lorsqu'il est activé, tous les boucliers énergétiques se trouvant dans un rayon de 10 mètres sont immédiatement rechargés au maximum, même ceux des personnages ennemis. Cet effet dure pendant vingt secondes (cinq rounds en situation de combat) si l'objet n'est pas détruit avant. Cet objet est à usage unique et ne peut pas être réparé.





**GRENADE-BOUCLIER :**

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

**Effet :** la grenade possède des accroches magnétiques et mécaniques pour se fixer sur la surface où elle est posée ou jetée par l'utilisateur. Une fois activée, elle crée une sphère de protection d'un rayon de 3 mètres, considérée comme un écran énergétique d'une valeur de 100 points de bouclier, mais les troupes d'infanterie et les véhicules peuvent entrer et sortir de la sphère librement. Cet effet dure pendant vingt secondes (cinq rounds en situation de combat) ou jusqu'à ce que le nombre de points de bouclier tombe à zéro. Cet objet est à usage unique et ne peut pas être réparé.



**DRAIN DE PUISSANCE :**

*Fonctionnant sur le même principe que le régénérateur de bouclier, le drain d'énergie fonctionne cependant en sens inverse et retire l'énergie de tous les appareils à proximité pour la disperser aussitôt. Très efficace pour neutraliser les véhicules et boucliers énergétiques ennemis, il s'agit du seul accessoire de combat offensif.*

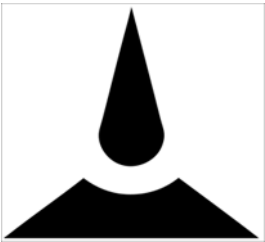
**Effet :** L'accessoire de combat possède 50pts d'armure et une classe d'armure de 15. Il peut être lancé vers une cible choisie par le joueur. Lorsqu'il est activé, tous les boucliers énergétiques présents dans un rayon de 10 mètres sont vidés de 50pts par tour et les véhicules situés dans cette même zone cessent complètement de fonctionner. Cet effet dure pendant vingt secondes (cinq rounds en situation de combat) si l'objet n'est pas détruit avant. Une fois les trois tours terminés, l'accessoire de combat explose et peut causer des dégâts aux objets trop proches. Ces dégâts sont identiques à ceux d'une grenade à plasma de type 1.



**ASCENSEUR GRAVITATIONNEL PORTABLE :**

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

**Effet :** L'objet possède 50pts d'armure et une classe d'armure de 15. Il doit être posé à terre pour fonctionner. Le joueur qui le pose doit préciser dans quelle direction il dirige le flux gravitationnel dont l'angle d'inclinaison peut également être réglé. Toute chose passant au-dessus ou devant l'objet lorsqu'il est activé est immédiatement projeté dans cette même direction et effectue une action de *déplacement rapide* en mode *vol* et en trajectoire rectiligne pour s'arrêter à une distance de 30 mètres. L'accessoire de combat fonctionne jusqu'à ce qu'il soit désactivé ou détruit, mais il peut être ré-utilisé autant de fois que voulu.



**BROUILLEUR MINIATURE :**

*Afin de progresser sans être détecté par les senseurs et appareils de détection ennemis, il est préférable d'avoir sur soi un brouilleur dont le fonctionnement permet de désorganiser toutes les fréquences existantes. Son utilisation comporte cependant des inconvénients, le premier étant que toute forme de communication est totalement impossible.*

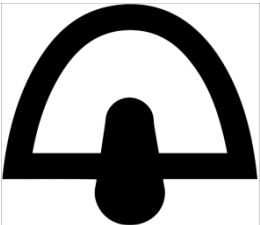
**Effet :** L'accessoire de combat est porté à la ceinture de l'utilisateur qui peut l'activer et le désactiver à volonté. Lorsqu'il est actif, il perturbe tous les détecteurs de mouvement, scanners et senseurs ennemis dans un rayon de 50 mètres. Ces instruments ont brusquement l'impression de détecter des dizaines d'ennemis apparaissant de tous les côtés.



**ECRAN DE PROTECTION :**

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

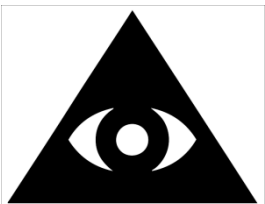
**Effet :** L'objet possède 50pts de structure et doit être posé à terre pour fonctionner. Il génère un mur énergétique de deux mètres de large sur trois de haut et d'une valeur de 100 Points de Bouclier. Cet effet dure jusqu'à ce que le bouclier soit désactivé ou que l'utilisateur récupère l'accessoire de combat. Celui-ci peut toujours être récupéré et réutilisé dans un autre combat tant qu'il n'a pas été détruit, même si le bouclier écran a été désactivé.



**MODULE DE CAMOUFLAGE TEMPORAIRE :**

*Certains membres des forces spéciales apprécient le fait d'avoir la possibilité de se rendre temporairement invisibles aux yeux de leurs ennemis, dans l'éventualité où cela s'avérerait nécessaire. Ce petit module de camouflage issu d'une technologie forerunner est l'atout idéal à garder en réserve pour les moments où l'infiltration prend le pas sur la force brute.*

**Effet :** L'objet se porte à la ceinture et ne peut être activé qu'une seule fois. Lorsqu'il est activé, le personnage qui le porte est considéré comme possédant un camouflage optique évolué pour une durée de vingt secondes (cinq rounds en situation de combat). Le module de camouflage temporaire peut également être fixé à un objet pour rendre celui-ci invisible durant la même durée, tant que la taille de cet objet ne dépasse pas celle d'un combattant leqgolo.



## III.2 VÊTEMENTS ET PROTECTIONS

« *Ecoute, mon p'tit gars : mon escouade et moi allons partir dans moins d'une heure en mission d'exploration dans les plaines du Nord et ce fichu blizzard ne se lèvera pas avant demain matin. Alors soit tu me donnes ces foutus combinaisons polaires, soit aucun de mes gars ne rentrera à la base en vie.* »

(Sergent Evan McKnight durant les guerres de Britannia)

Dans cette section, nous traitons de tout ce qui servira à habiller et protéger votre personnage durant ses aventures. Selon la situation et selon votre objectif de l'instant, certaines tenues seront plus adaptées que d'autres, mais comme vous aurez rarement l'occasion de vous changer au beau milieu d'une bataille, il vaut mieux bien choisir avant de partir en mission. Lisez donc attentivement les différents éléments qui vous sont proposés ci-dessous et familiarisez-vous avec, car nul doute que vos ennemis les utiliseront autant que vous.

### III.2.1. Vêtements

Lorsque vous n'êtes pas en mission, il faut quand même bien porter quelque chose. Les vêtements sont là pour vous permettre de ne pas vous balader en armure lourde alors que vous êtes en permission dans une ville bien tranquille. Sachez également que la façon dont vous êtes habillé aura une influence sur la considération qu'auront les civils envers vous : certains se montreront clairement anti-militaires tandis que d'autres seront ravis de vous aider.

**VÊTEMENTS CIVILS :** *que ce soit pour passer inaperçu parmi les citoyens lors d'une mission secrète ou pour éviter d'être embêté par les indépendantistes et les rebelles durant vos permissions, vous pourrez avoir besoin de vous procurer des vêtements civils pour avoir moins l'air d'un militaire.*

Factions : toutes

Rôle : les vêtements civils peuvent être de natures très diverses, leur apparence étant entièrement laissée à l'imagination du joueur qui les possède ou qui les achète. Ils sont classés en trois catégories d'après leur qualité et la classe sociale qu'ils sont censés représenter.

Prix : 500 crédits/ 50 anneaux (classe pauvre), 2000 crédits/ 200 anneaux (classe moyenne), 10.000 crédits/ 1000 anneaux (classe aisée)

Poids : aucun

Niveau d'équipement standard : impossible

**UNIFORME MILITAIRE :** *lorsque vous n'êtes pas en mission et que vous n'avez plus besoin de porter une armure de combat, vous pouvez porter votre uniforme afin que tous les autres soldats que vous rencontrez puissent vous identifier. Cela peut vous permettre d'obtenir l'aide de forces alliées ou d'autres organisations, mais cela peut également vous attirer des ennuis si des forces ennemies sont présentes.*

Factions : toutes

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

Prix : aucun

Poids : aucun

Niveau d'équipement standard : 1

**TENUE DE CÉRÉMONIE :** *portées uniquement de façon exceptionnelle lors des événements importants tels que les défilés militaires, les enterrements de compagnons ou l'arrivée d'un très haut gradé sur le théâtre des opérations, ces tenues donnent une grande allure aux soldats qui les portent, et ont tendance à galvaniser les troupes de grades inférieurs.*

Factions : toutes

Effet : porter une tenue de cérémonie vous donne un bonus automatique de +2 sur vos tests de commandement pour toute interaction avec des personnages alliés ayant une ligne de vue sur votre personnage. De plus, tous les personnages alliés ayant une ligne de vue sur le porteur d'une tenue de cérémonie bénéficient d'un bonus sur leurs tests de Volonté égal à la valeur du bonus de Charisme du porteur divisée par 2. Mais attention : si le porteur d'une tenue de cérémonie vient à mourir ou à être mis hors de combat, ce bonus en Volonté se transforme en malus de même amplitude. Dans le cas où plusieurs porteurs d'une tenue de cérémonie sont en vue, prenez uniquement en compte le bonus/malus fourni par le personnage le plus haut gradé.

Prix : aucun, mais nécessite d'avoir atteint un grade d'officier

Poids : aucun

Niveau d'équipement standard : 4



**GILET PAR-BALLE :** *utilisé principalement par les agents infiltrés et les agents de sécurité souhaitant garder une apparence de civil, le gilet pare-balle standard de l'UNSC est aussi discret que léger tout en restant efficace. Son principal défaut est de ne pas pouvoir protéger la tête et les membres de son porteur, mais au moins il permet d'avoir une protection acceptable sans être trop visible, même pour les observateurs attentifs.*

Factions : humaines

Effet : un gilet pare-balle se porte par-dessus ou par-dessous les vêtements et apporte un bonus d'armure de 2 au porteur. Cette protection ne peut en aucun cas être portée en même temps qu'une armure, qu'il s'agisse d'une armure légère, moyenne ou lourde. Un gilet pare-balle peut être porté par-dessus une combinaison, mais pas par-dessous. Lorsqu'il est porté sous un vêtement, un gilet pare-balle est presque impossible à voir.

Prix : 500 crédits

Poids : 3kg

Niveau d'équipement standard : 1

**KEVLAR :** *beaucoup plus pratiques que le gilet pare-balle, les plaques de protection en kevlar sont plus résistantes et plus faciles à porter, mais nettement moins discrètes. Elles sont conçues pour pouvoir être portées sous les plus épaisses armures afin d'apporter une protection supplémentaire aux combattants craignant de devoir encaisser une trop grande puissance de feu. Le seul défaut de ce matériel est son poids beaucoup plus conséquent.*

Factions : humaines

Effet : il existe trois modèles de kevlar apportant chacun un bonus d'armure précis indiqué entre parenthèses : **léger (2)**, **moyen (3)** et **lourd (4)**. Tous trois peuvent être portés par-dessous ou par-dessus un vêtement ou une armure de n'importe quel type. Selon le modèle choisi, cette protection sera plus ou moins discrète si elle est portée sous un vêtement. Chaque modèle de kevlar suit les mêmes règles que le modèle d'armure correspondant (par exemple, un kevlar lourd protège des dégâts Perforants et Incendiaires, mais divise le bonus de Dextérité du porteur par deux dans le calcul de la Classe d'Armure et limite les mouvements).

Prix : 1000 (léger), 2000 (moyen), 3000 (lourd)

Poids : 2kg (léger), 5kg (moyen), 7kg (lourd)

Niveau d'équipement standard : 2 (léger), 3 (moyen), 4 (lourd)

**BOTTES MAGNÉTIQUES :** *indispensables pour les troupes évoluant dans l'espace, ces bottes disposent d'électro-aimants capables de fixer leur porteur sur n'importe quelle surface métallique. Cela permet de s'accrocher solidement à la coque d'un vaisseau, d'une station spatiale ou d'un véhicule lourd, un avantage essentiel pour les troupes d'abordage et de défense des forces navales.*

Factions : toutes

Effet : Un soldat équipé de bottes magnétiques peut les utiliser pour s'accrocher à n'importe quelle surface métallique et y marcher librement tant que la gravité (ou l'absence de gravité) le permet. De plus, des bottes magnétiques donnent un bonus de +10 en Agilité pour aborder n'importe quel véhicule étant en déplacement. Cependant, elles sont nettement plus épaisses que des bottes normales et sont aisément reconnaissables, ce qui peut être un handicap durant des missions d'infiltration.

Prix : 1000 crédits/ 100 anneaux

Poids : 1kg

Niveau d'équipement standard : 3

**SEMELLES MAGNÉTIQUES :** *la miniaturisation du système d'électro-aimantation a permis la création de semelles spéciales ayant le même effet que les bottes magnétiques standards. Idéales pour les opérations discrètes, ces semelles sont très souvent employées par les agents envoyés en missions d'enquête, mais aussi par les membres fortunés des forces navales qui trouvent les bottes magnétiques trop lourdes et encombrantes.*

Factions : humaines

Effet : Un personnage équipé de semelles magnétiques peut les utiliser pour s'accrocher à n'importe quelle surface métallique et y marcher librement tant que la gravité (ou l'absence de gravité) le permet. De plus, des semelles magnétiques donnent un bonus de +2 sur les tests d'Agilité pour aborder n'importe quel véhicule étant en déplacement. Elles remplacent les semelles des chaussures ou bottes portées par le personnage et sont donc très discrètes.

Prix : 2500 crédits

Poids : aucun

Niveau d'équipement standard : 4

### III.2.2. Combinaisons

Les combinaisons ne sont pas des armures à proprement dit, mais ce ne sont pas des vêtements non plus. Elles se situent entre les deux, et possèdent des règles bien à elles : une combinaison se porte par-dessous des vêtements ou une armure et recouvre la quasi intégralité du corps de son porteur. Beaucoup d'armures possèdent une combinaison intégrée, mais il est impossible de porter deux combinaisons en même temps sauf si l'une d'entre elles est une combinaison étanche. Vous pouvez cependant retirer la combinaison intégrée d'une armure pour la remplacer par une autre si vous en ressentez le besoin. Toutes les factions disposent des cinq types de combinaisons présentées ci-dessous :

**COMBINAISON ANTICHOC :** *certaines troupes sont souvent confrontées à des situations assez risquées d'un point de vue physique. Cela peut être des chocs dus à un atterrissage forcé, un abordage de navettes spatiales ou le très redouté largage de nacelle de débarquement individuelle. Afin de protéger ces troupes des collisions les plus violentes, les techniciens militaires ont conçu cette combinaison antichoc basée sur une technologie de gel hydrostatique qui absorbe une partie des dégâts pouvant survenir dans ce genre de situations.*

**Rôle :** un personnage portant une combinaison antichoc ne reçoit jamais plus de la moitié des dégâts dus aux chocs physiques, ce qui inclut les chutes depuis des hauteurs, mais aussi les attaques au corps à corps à mains nues ou utilisant des armes Contondantes.

**Prix :** 5000 crédits

**Poids :** 1kg

**Niveau d'équipement standard :** 3

**COMBINAISON NBC :** *En dehors des dangers physiques auxquels sont régulièrement exposés les soldats, il existe des menaces invisibles mais néanmoins mortelles qui ne doivent pas être négligées sur le terrain. Il s'agit principalement des menaces infectieuses telles que les virus et bactéries ainsi que les produits chimiques, mais aussi la radioactivité que l'on peut rencontrer dans certains environnements et objets particuliers. Il ne faut pas non plus oublier le syndrome de Borrel qui tend à toucher les humains ayant des contacts importants et/ou prolongés avec le plasma alimentant la plupart des armes et équipements de l'Alliance. Le seul moyen d'être à coup sûr protégé de toutes ces menaces est de porter une combinaison adaptée pour stopper ces diverses menaces provenant de l'extérieur et purifier le corps en cas d'infection.*

**Effet :** cette combinaison protège des infections bactériennes ou virales et permet au porteur de survivre pendant un temps limité au contact d'une forte radioactivité. Sa couche interne est constituée d'un réseau d'un produit médical permettant de désinfecter instantanément jusqu'à cinq blessures avant de perdre son effet protecteur, mais il est possible de recharger la combinaison en utilisant l'intégralité d'un kit de désinfection. De par sa fonction, elle remplit également le rôle de combinaison étanche et possède donc les mêmes effets mais, de la même manière qu'une combinaison étanche, une combinaison NBC doit être combinée à un casque intégral ainsi qu'à un respirateur pour être pleinement efficace.

**Poids :** 1 kg

**Prix :** 3500 crédits/ 250 anneaux

**Niveau d'équipement standard :** 4

**COMBINAISON ÉTANCHE :** *les combats d'infanterie ne se limitent pas seulement à la surface des planètes, mais également aux vaisseaux et stations spatiales. Les opérations d'abordage sont souvent employées dans les opérations délicates lorsqu'il s'agit de saboter ou capturer un bâtiment ennemi. Mais pour évoluer dans l'espace, il est absolument nécessaire de porter une tenue étanche qui protège du vide stellaire.*

**Rôle :** un personnage portant une tenue étanche peut aller dans l'espace sans risquer d'être tué par la décompression du moment qu'il porte également un casque complet pour englober sa tête. Notez cependant qu'il devra également disposer d'un respirateur afin de ne pas mourir d'asphyxie. La combinaison étanche est la seule qui permet le port d'une deuxième combinaison par un même personnage.

**Prix :** 1000 crédits/ 100 anneaux

**Poids :** 1kg

**Niveau d'équipement standard :** 3

**COMBINAISON THERMO-ISOLANTE :** *de nombreuses troupes utilisent des capteurs thermiques ou des visions infrarouges afin de repérer leurs ennemis plus facilement, mais cette technique est totalement inefficace contre les individus équipés d'une combinaison thermo-isolante. En effet, non seulement elle protège son utilisateur des températures extrêmes grâce à des régulateurs thermiques, mais elle limite le dégagement de chaleur vers l'extérieur.*

**Rôle :** un porteur de combinaison thermo-isolante est insensible aux variations de température extérieure tant qu'elles se situent dans une fourchette entre -100 et +100 °C. De plus, le porteur est invisible aux visions infrarouges et les capteurs thermiques ne le détectent jamais.

**Prix :** 3000 crédits/ 300 anneaux

**Poids :** 1kg

**Niveau d'équipement standard :** 5



**COMBINAISON ANTI-I.E.M. :** les troupes de spécialistes emploient énormément de matériel électronique sur le terrain pour augmenter leur efficacité, seulement ces appareils sont extrêmement sensibles aux impulsions électromagnétiques et aux champs de résonance qui ont tendance à faire griller les circuits électriques. C'est pourquoi chaque faction a fait développer une technologie anti-IEM qui protège ses soldats de ces dangers trop souvent ignorés. Malheureusement, ce système étant beaucoup trop coûteux à produire, il est devenu un équipement de luxe accordé uniquement aux meilleurs combattants.

**Rôle :** lorsqu'un personnage porte une combinaison anti-IEM, tous les objets de son inventaire sont entièrement protégés contre les ondes électromagnétiques.

**Prix :** 7000 crédits/ 700 anneaux

**Poids :** 1kg

**Niveau d'équipement standard :** 6

### III.2.3. Armures humaines

De la même manière que les vaisseaux humains sont totalement dépassés par la technologie d'armement et de protection de la flotte de l'Alliance, les armures humaines sont clairement inférieures à celles des covenants à la fois au niveau des équipements intégrés et au niveau du degré de protection offert à leur porteur. Elles ont néanmoins le mérite d'être extrêmement fiables et de pouvoir être renforcée par le port d'un gilet pare-balle ou d'un kevlar de protection par en-dessous afin d'augmenter légèrement l'espérance de vie de l'individu.

Modèle	Catégorie	Bonus	Prix (crédits)	Poids (kg)	Niveau d'équipement standard	Accessibilité par classe
<b>C.I.O.</b>	Légère	5	20.000	5	4	Eclaireur uniquement
<b>M.V.O.</b>		5	5.000	4	1	Opérateur uniquement
<b>S.R.O.</b>		4	5.000	5	1	Eclaireur uniquement
<b>E.V.A.</b>	Moyenne	6	5.000	9	1	Toutes
<b>T.C.A.</b>		7	15.000	7	3	Toutes
<b>O.D.S.T.-LV</b>		7	25.000	8	5	Toutes
<b>S.T.T.</b>		6	5.000	7	1	Toutes
<b>C.Q.C.</b>	Lourde	8	5.000	10	1	Toutes
<b>E.O.D.</b>		9	5.000	10	1	Technicien uniquement
<b>H.E.A.</b>		8	5.000	9	1	Technicien uniquement
<b>MJOLNIR Mk IV</b>		15	N.A.	500	Impossible	NA
<b>O.D.S.T.</b>		9	25.000	9	5	Toutes

#### C.Q.C. : Close Quarter Combat (8)

Conçue pour les affrontements en milieux clos ou exigus, l'armure CQC privilégie la protection à la mobilité pour permettre au porteur de tenir facilement les points défensifs de ce genre d'environnement. Assez largement répandue, cette armure est employée aussi bien par les unités défensives militaires que par les milices et forces de sécurité.

**Catégorie :** armure lourde

**Équipement intégré :** communicateur, interface tactique.

#### C.I.O. : Counter-Intelligence Operator (5)

Bardée d'instruments de détection servant à repérer le moindre signe d'une activité ennemie, l'armure CIO est le modèle privilégié par les éclaireurs vétérans qui ont suffisamment fait leurs preuves pour pouvoir en porter une. En théorie, le seul moyen d'éviter d'être repéré par un porteur d'armure CIO en mission est de le contourner en passant le plus loin possible de lui.

**Catégorie :** armure légère

**Équipement intégré :** accroche magnétique dorsale, 2 accroches magnétiques de jambière, caméra miniature, capteur de mouvements, communicateur, interface tactique, combinaison anti-IEM, semelles magnétiques, mode de vision Infrarouge, Nocturne et V.I.S.O.R.), scanner.

#### E.O.D. : Explosif Ordonnance Disposal (9)

Cette armure lourde particulièrement renforcée est utilisée principalement par les membres du Génie militaire et autres organisations similaires lorsqu'ils doivent poser ou désamorcer des explosifs. Les différents instruments embarqués facilitent la manipulation des charges et les épaisses couches de protection augmentent leurs chances de survie en cas de détonation.

**Catégorie :** armure lourde

**Équipement intégré :** commande à distance pour explosifs, communicateur, interface tactique, combinaison thermo-isolante, scanner.

#### H.E.A. : Hazard Environment Activity (8)

La familiarisation de l'humanité avec les armes nucléaires, bactériologiques et chimiques fait que toute organisation militaire se doit d'entretenir des corps de spécialistes capables d'intervenir dans des environnements plus ou moins fortement contaminés et donc dangereux pour les individus non protégés. L'armure HEA est donc le principal modèle utilisé par ces spécialistes.

**Catégorie :** armure lourde

**Équipement intégré :** communicateur, interface tactique, combinaison NBC, respirateur, scanner.

#### E.V.A. : Extra-Vehicular Activity (6)

Conçue pour les opérations dans le vide spatial pour la défense ou l'abordage de vaisseaux, cette armure dispose de tous les équipements nécessaires pour combattre et se déplacer en gravité zéro.

**Catégorie :** armure moyenne

**Équipement intégré :** communicateur, interface tactique, combinaison étanche, réacteurs dorsaux, respirateur, bottes magnétiques, transpondeur.

### **MJOLNIR Mk IV (15)**

La légendaire armure des combattants spartans-II est un chef-d'œuvre de technologie conçu par les meilleurs scientifiques militaires de l'UNSC. Ne pouvant être portée que par ces super-soldats en raison de son poids d'une demi tonne et ses articulations hyper-réactives commandées par interfaces neuronales, elles coûtent chacune l'équivalent de trois chasseurs de combat et ne doivent jamais tomber entre des mains ennemies.

Catégorie : armure lourde

Équipement intégré : accroche magnétique dorsale, 2 accroches magnétiques de jambière, bottes magnétiques, capteur de mouvements, commande à distance pour explosifs, communicateur, combinaison thermo-isolante, anti-choc, anti-IEM et étanche, holo-pad, injecteur, interface tactique, micro-ordinateur, radio longue portée, respirateur, scanner, torche électrique, transmetteur.

Spécial : un spartan en armure MJOLNIR n'est nullement gêné par le poids de cette dernière et n'est donc jamais limité dans ses actions de mouvement ou d'attaque.

### **M.V.O. : Military Vehicle Operator (5)**

Considérée comme l'équipement indispensable des conducteurs de char, pilotes et autres opérateurs d'engins militaires, l'armure MVO n'est certainement pas désignée pour le combat et apporte une protection minimum pour le cas où le porteur est attaqué hors de son véhicule.

Catégorie : armure légère

Équipement intégré : bottes magnétiques, communicateur, combinaison étanche, interface tactique, interface véhiculaire, outils de mécanicien, respirateur.

### **O.D.S.T. : Orbital Drop Shock Trooper : (9)**

Portant le nom des illustres soldats d'élite éponymes de la NavSpecWep, cette armure apporte une protection optimale et plusieurs des meilleures technologies de l'UNSC. Probablement les meilleures armures après les MJOLNIR, les armures ODST sont synonymes de gloire et de dangers mortels.

Catégorie : armure lourde

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

### **O.D.S.T.-LV : Orbital Drop Shock Trooper Light Version : (7)**

En tant que version légère de l'armure d'ODST, ce modèle offre les mêmes avantages tactiques avec une protection toutefois moindre qui en réduit donc le poids général et offre plus de liberté au porteur.

Catégorie : armure moyenne

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

### **S.T.T. : Standard Tactical Trooper (6)**

Sans aucun doute le modèle le plus répandu dans l'humanité, l'armure STT équipe plus d'un combattant sur deux. Peu coûteuse à la production et à l'entretien, elle est rencontrée à peu près partout avec des apparences variant légèrement selon les organisations pour lesquelles elle est produite.

Catégorie : armure moyenne

Équipement intégré : communicateur, interface tactique.

### **S.R.O. : Scout & Recon Operative (4)**

Il s'agit de l'armure standard portée par les éclaireurs et espions humains, sa fabrication étant assez simple et peu coûteuse. Offrant les quelques dispositifs indispensables au rôle de reconnaissance, elle est cependant moins résistante que la plupart des autres modèles d'armure.

Catégorie : armure légère

Équipement intégré : cape de camouflage, capteur de mouvements, communicateur, combinaison thermo-isolante interface tactique, mode de vision Zoom et Nocturne.

### **T.C.A. : Tactical Combat Armor (7)**

Portée essentiellement par les soldats vétérans et spécialistes de l'UNSC, ce modèle d'armure est vite devenu très populaire mais reste assez coûteuse à produire et n'est donc pas donnée à tout le monde. Bien équipée et plus résistante que la plupart des armures moyennes, l'armure TCA est un excellent atout pour tous ceux qui ont le privilège de l'utiliser.

Catégorie : armure moyenne

Équipement intégré : accroche magnétique dorsale, 2 accroches magnétiques de jambière, casque intégral, combinaison antichoc, communicateur, interface tactique, torche électrique.



### III.2.4. Armures covenantes

Bien que les soldats covenants ne disposent pas de gilets pare-balles ou de kevlar pouvant être portés sous leurs armures, les matériaux dans lesquels ces dernières sont fabriquées sont sensiblement plus légers que ceux des armures humaines. Ainsi, elles offrent donc une meilleure protection pour le même poids global.

**IMPORTANT :** afin de ne pas nous répéter inutilement sur toutes les armures, nous vous précisons ici que chaque armure covenante, quel que soit le modèle, possède un communicateur, deux accroches magnétiques de jambière et une accroche magnétique dorsale. Nous précisons également que tous les modèles d'armure accessibles aux unggoy leur sont livrés avec un réservoir de méthane et un respirateur.

Modèle	Catégorie	Bonus	Prix (anneaux)	Poids (kg)	Niveau d'équipement standard	Accessibilité par classe
<b>Châtiment</b>	Légère	4	3.000	5	6	Toutes
<b>Célérité</b>		5	500	9	1	Eclaireur uniquement
<b>Ombre</b>		4	500	5	1	Eclaireur uniquement
<b>Spectre</b>		5	2.500	6	5	Eclaireur uniquement
<b>Symbiose</b>		5	500	6	1	Opérateur uniquement
<b>Combat</b>	Moyenne	6	500	10	1	Toutes
<b>Guerrier</b>		7	2.500	12	5	Toutes
<b>Conquête</b>		6	2.000	13	4	Toutes
<b>Chasseur</b>	Lourde	10	N.A.	500	1	Lekgolo uniquement
<b>Ténacité</b>		8	500	17	1	Toutes
<b>Dévotion</b>		9	3.000	16	6	Toutes
<b>Destructeur</b>		10	N.A.	500	4	Lekgolo uniquement
<b>Sécurité</b>		8	1.500	15	3	Technicien uniquement
<b>Commandement</b>		10	2.000	16	4	Leader uniquement
<b>Conseiller</b>		10	N.A.	18	Impossible	NA
<b>Escorte</b>		9	N.A.	17	Impossible	NA
<b>Gardien</b>		10	N.A.	18	Impossible	NA

#### Armure de Célérité (5)

Utilisée avant tout par les soldats de la 3<sup>ème</sup> division de l'Alliance, ce modèle d'armure présente le principal avantage d'être équipé de réacteurs dorsaux quelle que soit la race considérée pour leur permettre de se mouvoir rapidement sur tous types de terrains et d'accéder facilement à des positions surélevées pour repérer le terrain en avant d'une formation de combat. Son utilisation est aussi largement répandue parmi les différentes loges hérétiques en raison des avantages qu'elle procure pour mener des missions de reconnaissance et de harcèlement contre un ennemi supérieur en nombre. Toutefois, afin d'économiser les réserves énergétiques et faciliter la direction du vol, l'armure de Célérité apporte assez peu de protection en comparaison de la plupart des autres modèles existants.

Catégorie : armure légère

Race : toutes

Factions : toutes

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique standard (sangheili), capteur de mouvements, harnais de sécurité, réacteurs dorsaux, combinaison antichoc, interface tactique.

#### Armure de Chasseur (10)

Des deux modèles d'armure portés par les combattants lekgolos, l'armure de Chasseur est la plus basique car ne comportant que les équipements les plus essentiels à la fonction de ces béhémoths de guerre. Ces troupes étant déjà de terrifiantes armes en eux-mêmes, elles deviennent de véritables chars bipèdes lorsqu'elles revêtent cette protection ultra-lourde à laquelle sont fixées les deux principaux outils du chasseur : son bouclier en adamantium et son canon d'assaut.

Catégorie : armure lourde

Race : lekgolos uniquement

Factions : toutes

Équipement intégré : bouclier de lekgolo, canon d'assaut de lekgolo, interface tactique.

#### Armure de Châtiment (4)

Portée d'abord par les assassins et exécuteurs de la Sainte Inquisition des prophètes, les secrets de conception de cette armure ont depuis longtemps été dérobés par plusieurs loges hérétiques et utilisées à leur propre profit. Faites pour pouvoir approcher une cible au plus près avant de lui porter un coup fatal et disparaître dans les ténèbres, elle offre à son porteur une furtivité bien plus grande que l'armure de Spectre et dispose d'équipements adaptés pour les tâches d'assassinat ou d'infiltration agressive, ce qui en fait un atout très recherché mais particulièrement rare.

Catégorie : armure légère

Race : keg-yarns, kig-yarns et sangheilis uniquement

Factions : toutes

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique standard (sangheilis), capteur de mouvements, camouflage optique évolué, lame énergétique de poignet, interface tactique, combinaison anti-IEM.

#### Armure de Combat (6)

Probablement le modèle d'armure le plus répandu parmi les différentes factions covenantes, l'armure de Combat constitue l'équipement de base de la grande majorité des soldats de l'Alliance et des loges hérétiques. Facile à produire, à entretenir et à réparer, elle offre une protection moyenne et quelques atouts technologiques avec une excellente rentabilité, ce qui fait qu'on en rencontre absolument partout sur le domaine covenant.

Catégorie : armure moyenne

Race : toutes

Factions : toutes

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique standard (sangheili), interface tactique.

### Armure de Commandement (10)

Portée par les officiers de l'Alliance et les rares chefs hérétiques qui ont l'occasion de mettre la main sur un exemplaire, cette armure fait partie des plus perfectionnées existantes en raison des multiples dispositifs intégrés qui démultiplient l'efficacité combattante et stratégique du porteur. Parmi ces dispositifs on peut compter un système de radio longue portée miniaturisé, un micro-ordinateur pouvant recevoir et analyser des données tactiques avant de les afficher sur l'affichage tête haute du casque. Seuls les meilleurs leaders ou les plus grands imposteurs peuvent espérer avoir l'occasion de porter l'une de ces armures.

Catégorie : armure lourde

Race : sangheilis et jiralhanaes uniquement

Factions : toutes

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique ultra (sangheili), interface tactique, capteur de mouvements, radio longue portée, transpondeur, combinaison antichoc.

### Armure de Conseiller (10)

Bien que les conseillers sangheilis siégeant au Grand Conseil aient rarement l'occasion de participer à un affrontement, leurs armures sont des chefs-d'œuvre de technologie égalées uniquement par celles fabriquées par la Garde du Temple. Grâce à elles, un seul conseiller peut vaincre dix à vingt soldats sangheilis sans la moindre difficulté. Son apparence glorieuse est infiniment respectée non seulement pour la puissance qu'elle apporte mais aussi pour la fonction qu'elle symbolise.

Catégorie : armure lourde

Race : sangheilis uniquement

Factions : Alliance uniquement

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique ultra (sangheili) radio longue portée, transpondeur, combinaison antichoc et anti-IEM.

### Armure de Conquête (6)

Ceux parmi les guerriers covenant qui se spécialisent dans l'abordage de vaisseau ennemi et les affrontements en gravité zéro doivent impérativement se familiariser avec l'utilisation de l'armure de Conquête qui est le principal modèle permettant un déplacement contrôlé dans le vide de l'espace. Équipée avant tout de réacteurs dorsaux et d'une combinaison étanche intégrée, cette armure est plus renforcée que l'armure de Célérité qui est en quelque sorte son équivalent terrestre, son poids plus important n'étant pas un handicap en raison l'absence de gravité.

Catégorie : armure moyenne

Race : toutes

Factions : toutes

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique standard (sangheili), réacteurs dorsaux, respirateur, combinaison étanche, interface tactique, bottes magnétiques.

### Armure de Dévotion (9)

Réservée exclusivement aux dévots sangheilis de la 6<sup>ème</sup> division, l'armure de Dévotion est conçue pour porter ces guerriers religieux au cœur des combats et leur permettre de survivre à une grande puissance de feu afin d'accomplir leur mission.

Catégorie : armure lourde

Race : sangheilis uniquement

Factions : Alliance uniquement

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique ultra (sangheili), combinaison antichoc.

### Armure d'Escorte (9)

Le corps spécial des Escortes des prophètes portent un modèle d'armure spécial qui, dans l'ensemble, est une armure de Dévotion lourdement ornementée en raison de leur rôle cérémoniel.

Catégorie : armure lourde

Race : sangheilis uniquement

Factions : Alliance uniquement

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique ultra, gantelet de défense ultra, mode de vision infrarouge, nocturne et détection de mouvements, combinaison antichoc.

### Armure de Destructeur (10)

Ceux parmi les combattants lekgolos qui ont le privilège de devenir membres des forces spéciales ou gardes du corps d'un officier sangheili portent généralement un modèle d'armure beaucoup plus évolué que l'armure de Chasseur, car comportant bien plus d'équipements intégrés qui démultiplient leur efficacité sur le terrain.

Catégorie : armure lourde

Race : lekgolos uniquement

Factions : toutes

Équipement intégré : bouclier de lekgolo, canon d'assaut de lekgolo avec mode de tir à dispersion de plasma, interface tactique, pince de saisie, bottes magnétiques.

### Armure de Gardien (10)

Depuis des millénaires, les maîtres armuriers de la Garde du Temple ont gardé secret la fabrication de cette armure alliant résistance et mobilité, tout en lui intégrant les meilleures technologies développées par les peuples covenant. Autrefois respectée par le peuple sangheili tout entier en raison de la fonction qu'elle représentait, elle est aujourd'hui crainte en raison de l'hérésie commise par la Garde lorsqu'elle s'est détournée des prophètes.

Catégorie : armure moyenne

Race : sangheilis

Factions : Garde du Temple uniquement (non jouable)

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique ultra, gantelet de défense ultra, combinaison étanche, antichoc et anti-IEM.

### Armure de Guerrier (7)

Les unités d'élite telles que les forces spéciales de l'Alliance ou les gardes du corps de nombreux chefs hérétiques sont pour la grande majorité équipées de ce modèle d'armure qui offre un excellent compromis de protection et de mobilité. Présentant une technologie bien supérieure à celle des armures des simples soldats, elle est réservée uniquement à ceux qui ont suffisamment prouvé leur valeur sur le champ de bataille.

Catégorie : armure moyenne

Race : toutes

Factions : toutes

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique renforcé (sangheili), capteur de mouvements, interface tactique, combinaison étanche et antichoc.



### Armure d'Ombre (4)

Appréciée pour son module de camouflage optique intégré, cette armure est utilisée principalement par les troupes de la 2<sup>ème</sup> division de l'Alliance mais aussi par les assassins, saboteurs et espions des hérétiques. Toutefois, bien qu'elle permette d'être quasi invisible aux yeux de l'ennemi, le dispositif de camouflage ne permet pas d'apporter une protection trop lourde, ce qui fait qu'elle est relativement fragile par rapport aux autres modèles.

Ceux parmi les troupes d'élite qui préfèrent user de subtilité plutôt que d'employer la force brute portent généralement ce modèle d'armure qui, bien que moins résistante que l'armure de Guerrier, dispose d'un système de camouflage optique avancé extrêmement utile pour ceux qui savent l'utiliser.

Catégorie : armure légère

Race : toutes

Factions : toutes

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, camouflage optique primitif, interface tactique, combinaison antichoc.



### Armure de Ténacité (8)

Il s'agit du modèle d'armure lourde le plus répandu dans les différentes factions militaires covenantes, celui qui est le plus accessible aux soldats souhaitant bénéficier d'un niveau de protection supérieur en combat. Peu équipée mais relativement plus résistante que l'armure de Combat, elle reste assez répandue parmi les forces de défense et de sécurité.

Catégorie : armure lourde

Race : toutes

Factions : toutes

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique renforcé (sangheili), interface tactique.

### Armure de Sécurité (8)

Idéale pour sécuriser le pont d'un vaisseau et combattre dans des coursives étroites, l'armure de sécurité est le modèle privilégié par les forces de la 4<sup>ème</sup> division affectées à la stricte défense d'un bâtiment de guerre. Elle est également utilisée par la plupart des forces de sécurité de stations spatiales ou les soldats chargés de protéger l'intérieur de bases militaires. Ses épaisses plaques de protection en font l'outil parfait pour tenir une position même devant d'importantes menaces ennemies.

Catégorie : armure lourde

Race : toutes

Factions : toutes

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique renforcé (sangheili), respirateur, interface tactique, capteur de mouvements, bottes magnétiques, combinaison étanche.

### Armure de Spectre (5)

Ceux parmi les troupes d'élite qui préfèrent user de subtilité plutôt que d'employer la force brute portent généralement ce modèle d'armure qui, bien que moins résistante que l'armure de Guerrier, dispose d'un système de camouflage optique avancé extrêmement utile pour ceux qui savent l'utiliser.

Catégorie : armure légère

Race : toutes

Factions : toutes

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique standard (sangheili), camouflage optique évolué, interface tactique, combinaison antichoc, bottes magnétiques.

### Armure de Symbiose (5)

Conçue pour faciliter l'interaction d'un opérateur avec l'engin qu'il pilote, l'armure de Symbiose comporte tous les accessoires nécessaires pour faciliter l'utilisation de véhicules et appareils de combat toutes catégories. Utilisée principalement par les pilotes de la flotte, elle trouve également son utilité chez certains membres des forces terrestres qui sont habitués à conduire des chars ou d'autres engins plus petits.

Catégorie : armure légère

Race : sangheilis uniquement

Factions : Alliance uniquement

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique ultra (sangheili), combinaison étanche, interface véhiculaire.

### III.2.5. Amélioration des armures



Toutes les armures peuvent être améliorées afin d'augmenter les capacités de leur porteur dans un large éventail de domaines. Chaque type d'amélioration doit être équipé sur une partie précise de l'armure, cette précision étant avant tout esthétique mais aussi pratique dans le sens où si vous perdez une partie précise de votre armure, les équipements qui y sont intégrés disparaissent avec.

La plupart de ces améliorations consistent simplement à installer un équipement décrit dans les sections précédentes de l'armurerie de ce livre de règles, auquel cas il vous suffit de lire la description de ces mêmes équipements pour en connaître les effets. Mais d'autres améliorations sont plus complexes et offrent un avantage particulier que nous précisons ci-dessous dans deux tableaux séparés, un pour les armures humaines et un pour les armures covenantes.

Pièce d'armure concernée	Amélioration d'armures humaines	Prix (crédits)	Niveau d'équipement standard	Particularités	
Plastron	Accroche magnétique dorsale	2.500	3	1 maximum	
	Cape de camouflage	100	1	—	
	Radio longue portée	700	1	—	
	Réacteurs dorsaux	15.000	5	—	
	Harnais de sécurité	700	2	—	
	Holster	500	1	4 maximum	
Brassard	Capteur de mouvement	1.000	2	—	
	Commande à distance intégrée	300	3	—	
	Holopad intégré	7.000	4	—	
	Injecteur médical semi-automatique	3.000	6	—	
	Ordinateur intégré	1.000	3	—	
	Kit de réparation semi-automatique	3.000	6	—	
	Scanner	2.500	3	—	
Casque	Caméra miniature	1.500	3	—	
	Communicateur	700	1	—	
	Mode de vision spécial	Zoom	300	1	3 maximum
		Infrarouge	700	3	
		Nocturne	500	2	
		Détection de mouvement	500	3	
		V.I.S.R.	2.000	6	
	Rayons X	1.000	3		
	Respirateur	700	2	—	
	Torche électrique	100	1	—	
Interface tactique	1.500	3	—		
Interface véhiculaire	1.500	3	—		
Jambières	Accroche magnétique de jambière	1.500	3	1 maximum par jambière	
	Bottes magnétiques	1.000	—	—	
	Holster	500	1	1 maximum par jambière	
	Semelles magnétiques	2.500	—	—	
Toute l'armure	Combinaison intégrée	Anti-choc	7.000	3	—
		NBC	5.000	4	
		Étanche	2.000	3	
		Thermo-isolante	5.000	5	
		Anti-I.E.M.	10.000	6	
	Exosquelette limité	5.000	6	—	
	Renforcement antibalistique	4.000	4	—	
Revêtement à dispersion d'énergie	3.000	5	—		

Pièce d'armure concernée	Amélioration d'armures covenantes	Prix (anneaux)	Niveau d'équipement standard	Particularités	
<b>Plastron</b>	Accroche magnétique dorsale	250	2	1 maximum	
	Harnais de sécurité	70	2	—	
	Radio longue portée	70	1	—	
	Réacteurs dorsaux	500	3	—	
	Réservoir de méthane	NA	1	unggoy uniquement	
	Transpondeur	300	3	—	
<b>Brassard</b>	Capteur de mouvement	100	1	—	
	Commande à distance intégrée	30	3	—	
	Holopad intégré	1000	4	—	
	Ordinateur intégré	150	3	—	
	Scanner	250	3	—	
	Interface véhiculaire	150	3	—	
<b>Casque</b>	Caméra miniature	150	3	3 maximum	
	Mode de vision spécial	Zoom	30		1
		Infrarouge	70		3
		Nocturne	50		2
		Détection de mouvement	50		3
		V.I.S.R.	200		6
		Rayons X	150		3
	Respirateur	70	2	—	
	Torche électrique	10	1	—	
	Interface tactique	150	3	—	
<b>Jambières</b>	Accroche magnétique mineure	150	2	1 maximum par jambe	
	Bottes magnétiques	100	3	—	
<b>Toute l'armure</b>	Armure runique	NA	6	sangheili, jiralhanaes et lekgolos uniquement	
	Batterie de suralimentation	10	1	—	
	Bouclier énergétique	Régulier	500	1	Sangheilis et jiralhanaes uniquement
		Renforcé	1.500	3	
		Ultra	5.000	6	
	Camouflage optique	Primitif	1.000	3	—
		Avancé	2.500	6	
	Combinaison intégrée	Anti-choc	700	3	—
		NBC	500	4	
		Étanche	200	3	
		Thermo-isolante	500	5	
Anti-I.E.M.		1.000	6		
Renforcement antibalistique	300	5	—		
Revêtement à dispersion d'énergie	400	4	—		

**Armure runique :** l'armure entière est décorée par des gravures et des symboles honorifiques illustrant les exploits du porteur, montrant à tous qu'il s'agit d'un puissant guerrier digne de respect. Le porteur de cette armure dispose d'un bonus de +2 sur ses tests de Commandement pour toute interaction avec des personnages alliés ayant une ligne de vue sur lui, ainsi que d'un bonus de +2 pour ses tests d'Intimidation. Les personnages de joueurs sangheilis, jiralhanaes et lekgolos de niveau 6 ou plus reçoivent automatiquement cette amélioration sur leur armure. Si un personnage de joueur n'ayant pas ce niveau porte une armure runique, il doit réussir un test de Duperie chaque fois qu'il souhaite faire usage des bénéfices de cette armure.

**Bouclier énergétique :** Cette formidable technologie est sans doute celle qui a le plus contribué à faire de l'Alliance la force militaire la plus redoutable de cette partie de la galaxie. Il existe trois modèles différents de boucliers énergétiques donnant chacun un nombre précis de Points de Bouclier à son porteur pour le protéger des tirs venant de n'importe quelle direction. Ces trois catégories sont **régulier (40 PB)**, **renforcé (50 PB)** et **ultra (70 PB)**. Par contre tant que son bouclier est actif, l'utilisateur subit un malus de -2 sur ses tests pour saisir un adversaire disposant lui aussi d'un bouclier énergétique.

**Camouflage optique :** Cette technologie covenante intégrée à certains modèles d'armures particuliers permet d'être quasi invisibles aux yeux de ses ennemis, même les plus attentifs, tant qu'ils sont encore suffisamment loin pour ne pas percevoir la silhouette transparente de l'utilisateur. Il existe deux catégories de camouflage optique : les camouflages *primitifs* et les camouflages *avancés*. La différence entre les deux est que seuls les camouflages avancés permettent le port d'un bouclier énergétique en même temps. Un personnage équipé d'un camouflage optique donne un malus pour toute créature qui cherche à le détecter par la vue sans système de vision infrarouge ou thermique, ce malus étant égal à la distance en mètres qui sépare le personnage camouflé du personnage voulant le détecter, mais divisé par deux si le personnage se déplace à vitesse lente, par trois s'il se déplace à vitesse moyenne, et par quatre à vitesse rapide.

**Les limites du camouflage optique :** Un camouflage optique cesse de fonctionner si l'utilisateur tire avec une arme ou subit des dégâts. Certains facteurs environnementaux peuvent faciliter son repérage comme par exemple la fumée, la pluie, ou une tempête de sable, de façon plus ou moins importante selon la volonté du MJ. Par contre pour des raisons techniques (et aussi dans l'intérêt du jeu) il est strictement impossible de porter une combinaison thermo-isolante ou un marteau anti-gravité en même temps qu'un camouflage optique car les perturbations électromagnétiques l'empêchent de fonctionner correctement.

**Exosquelette limité :** Cette armure est équipée d'un système d'exosquelette permettant d'augmenter légèrement les capacités de l'utilisateur pour lui donner un avantage sur ses adversaires. Il n'est pas aussi performant et puissant que celui incorporé aux armures MJOLNIR des spartans-II, mais au moins il ne nécessite pas de connexion neuronale directe que seuls ces super-soldats peuvent utiliser sans se briser les os sous la force de leur exosquelette. Le porteur d'une armure possédant cette règle dispose d'un bonus permanent de +10 en Endurance et en Force. Malheureusement, ce dispositif repose sur un très grand nombre de pièces électroniques qui, si elles viennent à être désactivées, bloquent complètement les articulations de l'utilisateur. Celui-ci est alors totalement immobilisé et ne peut même pas s'extirper de son armure par lui-même.

**Injecteur médical semi-automatique :** ce dispositif équipé sur l'avant-bras des médecins de combat permet d'apporter des soins aux blessés même dans les pires situations avec une précision chirurgicale. Le porteur d'un injecteur médical semi-automatique peut utiliser une poche de transfusion sanguine pour soigner un personnage autre que lui-même pendant un combat, mais cela nécessite deux tours complets durant lesquels son patient et lui ne peuvent absolument pas se déplacer. Le patient peut cependant effectuer des actions diverses et des actions d'attaque à distance tant qu'elles ne l'obligent pas à trop bouger. De plus, cet équipement offre un bonus de +2 sur tous les tests de Médecine effectués par l'utilisateur.

**Interface tactique :** Cette visière permet d'afficher toute donnée informatique ou carte tactique disponible (à l'appréciation du MJ). Bien entendu, seul le porteur du casque peut observer ces éléments par ce moyen lorsque sa visière l'affiche. Elle doit obligatoirement être intégrée au casque de l'armure du personnage pour être alimentée et donc fonctionner correctement.

**Interface véhiculaire :** se présentant sous la forme d'un câble informatique pouvant être sorti du brassard de l'armure, ce système peut être connecté à l'ordinateur de bord de n'importe quel véhicule appartenant à la civilisation du joueur, à l'exception des plus gros vaisseaux spatiaux. Par cette connexion, et en utilisant un ordinateur personnel ou une interface tactique, l'utilisateur peut consulter toutes les informations internes du véhicule, ces dernières dépendant entièrement de son type. Cela peut aller du simple diagnostic technique au visionnement de sa boîte noire s'il en possède une. De plus, l'utilisation d'une interface véhiculaire donne un bonus de +2 pour toutes les actions concernant le véhicule, que ce soit pour le diriger, l'entretenir, utiliser ses équipements ou même ses armes intégrées si elles sont commandées depuis le poste de pilotage.

**Kit de réparation semi-automatique :** l'équivalent mécanique de l'injecteur médical, ce dispositif offre à l'utilisateur un ensemble de petits servo-bras pouvant prendre la forme de multiples outils afin de réparer et entretenir à peu près n'importe quel objet, même les plus complexes. L'utilisateur de cet objet peut donc effectuer des réparations pendant un combat, que ce soit pour un objet, un véhicule ou même une armure mais il ne peut pas réparer sa propre armure avec cet objet et pendant la réparation qui prend un temps laissé au choix du MJ, l'utilisateur ne peut rien absolument rien faire d'autre. En plus de cela, cet équipement offre un bonus de +2 sur tous les tests de réparation effectués par l'utilisateur.

**Revêtement à dispersion d'énergie :** les plaques de protection de cette armure disposent d'un revêtement réfractaire qui disperse l'impact des armes énergétiques de façon limitée. Son bonus d'armure est toujours augmenté de +1 contre les attaques causant des dégâts de type *Energétique*. Cette amélioration est incompatible avec un renforcement antibalistique.

**Renforcement antibalistique :** Cette armure a été conçue pour lutter contre les armes à projectiles solides et possède de ce fait un revêtement en alliage plus résistant. Néanmoins, cela rend l'armure plus vulnérable aux armes à énergie du fait de ce matériau plus conducteur. Son bonus d'armure est toujours augmenté de +1 contre les attaques causant des dégâts de type *Balistique*. Cette amélioration est incompatible avec un revêtement à dispersion d'énergie.

**Mode de vision spéciale :** il s'agit d'un dispositif pouvant être équipé sur tout système d'affichage vidéo afin de modifier la vision du terrain observé à travers ce système pour avantager l'utilisateur d'une manière ou d'une autre. Elle permet à l'utilisateur d'activer et de désactiver à volonté un mode de vision parmi les 5 suivants : **zoom, infrarouge, nocturne, détection de mouvement**, et **VISR**. Il est possible de monter plusieurs modes de visions spéciales pour un même système d'affichage. Les effets sont différents selon le mode :

**Zoom :** il s'agit d'un simple procédé de grossissement d'une image numérique afin de donner une meilleure vision d'éléments de petite taille ou très éloignés. Cela peut donc vous permettre d'annuler certains malus dus à une trop grande distance.

**Infrarouge :** ce mode permet de détecter immédiatement toutes les formes de vie au sang chaud ne disposant pas de combinaisons thermo-isolantes, quelles que soient les conditions de visibilité. Il peut également servir à repérer les lasers infrarouges et les sources de chaleur de tout genre.

**Nocturne :** ce mode annule tout malus dû à l'obscurité. Par contre s'il est utilisé dans les conditions d'éclairage normales, l'utilisateur est aveuglé pendant deux tours complets et gagne 5pts de fatigue comme s'il avait regardé l'explosion d'une grenade aveuglante.

**Détection de mouvement) :** ce mode permet de repérer immédiatement tout objet suffisamment gros qui vient à se déplacer dans votre champ de vision, et cela quelles que soient les conditions de visibilité. Par contre, vous ne voyez que la position de l'objet et sa taille approximative, rien d'autre.

**V.I.S.R. :** nommé VISR pour Visual Intelligence System Reconnaissance, ce mode permet de repérer immédiatement tous les ennemis, alliés et objets importants se trouvant à 50 mètres ou moins de l'utilisateur, et cela dans la limite offerte par la base de données servant à la reconnaissance d'objet. Les objets inconnus ou les ennemis dissimulés derrière le décor ne seront donc pas reconnus par ce système. Le mode VISR donne également l'effet d'une vision nocturne (voir ci-dessus), mais un ordinateur intégré à l'armure est obligatoire pour faire fonctionner ce mode de vision.

**Rayons X :** utilisé principalement par les forces de l'ordre dans le cadre des contrôles et fouilles d'individus, ce mode de vision permet de voir les objets métalliques à travers la plupart des matériaux sur une distance de 250 mètres.

**Visière polarisante :** Par le passage d'un courant électrique sur sa surface, la visière du casque de l'armure peut passer de transparent à totalement opaque, que ce soit pour dissimuler l'identité du porteur ou pour protéger celui-ci des rayonnements lumineux trop violents. Les grenades aveuglantes et les changements brusques de luminosité n'affectent jamais le porteur d'une visière polarisante car celle-ci s'ajuste automatiquement aux rayonnements extérieurs. Le porteur peut également choisir de rendre manuellement sa visière transparente ou opaque selon ses besoins au travers d'une action diverse.

### III.2.6. Bioniques



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

Il existe en tout quatre modèles de bioniques : **basse qualité**, **qualité moyenne**, **bonne qualité**, et **semi-organique**. Dans le tableau ci-après, nous avons listé pour chaque bionique uniquement les effets qui lui sont spécifiques, cependant il est évident qu'un bionique de main apporte également les effets d'un bionique de doigt de même qualité. De la même façon, il est normal qu'un bionique de bras apporte également les effets des bioniques de doigt, de main et d'avant-bras de même qualité. Pensez donc bien à comptabiliser tous les éventuels effets des sous-ensembles de votre bionique. Le poids, en revanche, est bien le poids du bionique complet et comprend donc les sous-ensembles. En revanche, le poids indiqué n'est à prendre en compte que si vous portez le bionique à bout de bras, et non pas s'il est fixé.

*Note des concepteurs*: les prix des bioniques semi-organiques sont plus importants pour les joueurs covenants que pour les joueurs humains car la technologie de clonage d'organe est loin d'être aussi développée dans l'Alliance et chez les hérétiques qu'au sein de l'humanité dont les connaissances médicales sont plus étendues. Pour les plaintes contre cette discrimination, veuillez vous adresser au bureau des réclamations de Grande Bonté ^^.

Type	Qualité	Effets	Prix (cr./an.)	Poids
Doigt	Basse	-1 sur les tests de tir s'il s'agit de l'index de la main employée	1.000/100	0
	Moyenne	Aucun	2.000/200	0
	Bonne	+1 sur les tests de tir s'il s'agit de l'index de la main employée	3.000/300	0
	Semi-orga.	Aucun	4.500/500	0
Main	Basse	-1 pour les gestes délicats faisant intervenir cette main ; +1 en bonus de Force pour frapper avec cette main nue	5.000/500	2kg
	Moyenne	+1 en bonus de Force pour frapper avec cette main nue	7.000/700	1,5kg
	Bonne	+1 pour les gestes délicats faisant intervenir cette main ; +1 en bonus de Force pour frapper avec cette main nue	9.000/900	1kg
	Semi-orga.	Aucun	12.000/1.300	1kg
Avant-bras	Basse	Réduit de 3pts toute attaque au CàC parée avec ce bras (sauf armes à plasma et marteaux antigrav)	8.000/800	5kg
	Moyenne	Réduit de 6pts toute attaque au CàC parée avec ce bras (sauf armes à plasma et marteaux antigrav)	10.000/1.000	4,5kg
	Bonne	Réduit de 9pts toute attaque au CàC parée avec ce bras (sauf armes à plasma et marteaux antigrav)	13.000/1.300	4kg
	Semi-orga.	Aucun	15.000/1.700	3,5kg
Bras	Basse	+5 en Endurance pour calculer les charges portées/soulevées/tirées	9.000/900	7kg
	Moyenne	+10 en Endurance pour calculer les charges portées/soulevées/tirées	13.000/1.300	6,5kg
	Bonne	+15 en Endurance pour calculer les charges portées/soulevées/tirées +1 pour l'utilisation de fusils de précision (cumulable)	17.000/1.700	6kg
	Semi-orga.	Aucun	20.000/2.300	6kg

HALO : HEROS ET HERETIQUES V4  
par Reclaimers Studios

Type	Qualité	Effets	Prix (cr./an.)	Poids
Pied	Basse	-1 les gestes délicats faisant intervenir ce pied; +1 en bonus de Force pour frapper avec ce pied	5.000/500	2kg
	Moyenne	+1 en bonus de Force pour frapper avec ce pied	7.000/700	1,5kg
	Bonne	+1 pour les gestes délicats faisant intervenir ce pied ; +1 en bonus de Force pour frapper avec ce pied	9.000/900	1kg
	Semi-orga.	Aucun	12.000/1.300	1kg
Jambe	Basse	-1 mètre à toutes vos distances max. de déplacement (cumulable)	8.000/800	8kg
	Moyenne	Aucun	10.000/1.000	7,5kg
	Bonne	+1 mètre à toutes vos distances max de déplacement (cumulable)	13.000/1.300	7kg
	Semi-orga.	Aucun	15.000/1.700	7kg
Oreille	Basse	-1 pour les tests de Perception auditive (cumulable)	3.000/300	0
	Moyenne	Aucun	6.000/600	0
	Bonne	+1 pour les tests de Perception auditive (cumulable) Comprend un commutateur radio intégré	10.000/1.000	0
	Semi-orga.	Aucun	15.000/1.700	0
Œil	Basse	-1 pour les tests de Perception visuelle (cumulable)	12.000/1.200	0
	Moyenne	Possibilité d'y ajouter un seul mode de vision spéciale en amélioration (voir p.120 pour détails et prix).	15.000/1.500	0
	Bonne	+1 pour les tests de Perception visuelle (cumulable)	20.000/2.00	0
	Semi-orga.	Aucun	30.000/3.500	0
Poumon(s)	Basse	+2 pour résister contre les gaz toxiques ou nocifs	5.000/500	2kg
	Moyenne	+4 pour résister contre les gaz toxiques ou nocifs	7.000/700	1,5kg
	Bonne	Immunité totale aux gaz toxiques ou nocifs ; Permet de respirer sous l'eau pour une durée virtuellement illimitée	9.000/900	1kg
	Semi-orga.	Aucun	12.000/1.300	1kg

## III.3. LES ARMES DE L'ARSENAL

« Pour chaque soldat il existe une arme parfaite. Votre rôle ici est de savoir le plus vite possible laquelle vous correspond, car sinon vos chances de survie sur le terrain ne seront pas beaucoup plus importantes que celle d'un lapin albinos sur un champ de tir pour snipers. »

(Armurier Samuel Follen à l'accueil des nouvelles recrues)

Ici se trouvent toutes les informations détaillées concernant l'ensemble des armes de *Halo : Héros et Hérétiques*. La très grande majorité d'entre elles sont issues de l'univers officiel de Halo créé par Bungie, mais certaines ont été purement inventées par Reclaimers Studios pour mieux équilibrer le rapport de forces entre les factions et augmenter les possibilités d'action. Les informations les plus importantes sont néanmoins concentrées dans un ensemble de tableaux récapitulatifs disponibles en annexe à la fin de ce livre pour que vous puissiez les retrouver rapidement en cours de partie.

### III.3.1. Armes de poing

#### **PISTOLET M6 :**

La famille des M6 est le standard des armes de service pour les soldats de l'UNSC. Résistant, fiable et pouvant délivrer une puissance de feu redoutable pour les combats de proximité, ce type de pistolet est utilisé à travers tout le domaine de l'Humanité et constitue peut-être l'armement le plus souvent rencontré parmi les factions humaines, quelles qu'elles soient.

#### **CARACTÉRISTIQUES DE BASE :**

Factions : humaines

Catégorie : arme de poing à une main

Mode de tir : tir au coup par coup

Technologie : arme à munitions solides

Munitions : 12 balles de 12,7mm par chargeur

Règle spéciale de base : Headshot

**MODÈLE M6A :** c'est le premier modèle de la famille, le plus simple à produire, ce qui en fait une arme bon marché à l'efficacité acceptable. Il est fabriqué en métal standard avec une finition en polymère noir.

Dégâts : 10pts de dégâts Balistiques

Portée effective : 30 mètres

Poids : 1kg

Prix : 200 crédits

Règles spéciales : aucune

Niveau d'équipement standard : 1

**MODÈLE M6B :** il s'agit d'un modèle spécial pour les officiers, conçu à partir du M6A sur lequel a été rajoutée une lunette de visée à connexion intelligente KFA-2. Il est reconnaissable par sa finition chromée.

Dégâts : 10pts de dégâts Balistiques

Portée effective : 60 mètres

Poids : 1kg

Prix : 400 crédits

Règles spéciales : possède de base une lunette de visée

KF2

Niveau d'équipement standard : 1

**MODÈLE M6C :** modèle lourd du M6A, il possède une puissance de feu supérieure qui lui permet de causer d'importants dégâts, même contre les cibles en armure.

Dégâts : 12pts de dégâts Balistiques et Explosifs

Réducteur d'armure : -1 (probabilité 3/20)

Portée effective : 30 mètres

Poids : 2kg

Prix : 400 crédits

Règles spéciales : aucune

Niveau d'équipement standard : 2



BUNGIE  
Microsoft  
game studios

**MODÈLE M6D :** adaptation du M6C pour les officiers, ce pistolet est capable d'asséner des dégâts non négligeables tout en restant à une distance respectable de l'ennemi.

Dégâts : 12pts de dégâts Balistiques et Explosifs

Réducteur d'armure : -1 (probabilité 3/20)

Portée effective : 100 mètres

Poids : 2kg

Prix : 700 crédits

Règles spéciales : possède de base une lunette de visée

KF2

Niveau d'équipement standard : 3

**MODÈLE M6E :** cette variante du M6A de base est utilisée principalement par les espions, les agents de l'ONI et les terroristes rebelles qui apprécient beaucoup l'absence totale de métal dans le mécanisme.

Dégâts : 10pts de dégâts Balistiques

Portée effective : 30 mètres

Poids : 1kg

Prix : 1000 crédits

Règles spéciales : indétectable

Niveau d'équipement standard : 4

**MODÈLE M6F :** c'est l'adaptation du M6E pour officier, avec une finition en nickel et la même capacité à traverser les contrôles des spatioports sans alerter les détecteurs de métaux.

Dégâts : 10pts de dégâts Balistique

Portée effective : 60 mètres

Poids : 1kg

Prix : 1500 crédits

Règles spéciales : indétectable

Niveau d'équipement standard : 4

**MODÈLE M6G :** version lourde du M6E qui allie la discrétion de ce dernier à la puissance de feu du M6D.

Dégâts : 12pts de dégâts *Balistiques* et *Explosifs*  
Réducteur d'armure : -1 (probabilité 3/20)

Portée effective : 30 mètres

Poids : 2kg

Prix : 2000 crédits

Règles spéciales : indétectable

Niveau d'équipement standard : 5

**MODÈLE M6H :** modèle pour officier du M6G avec finition en nickel.

Dégâts : 12pts de dégâts *Balistiques* et *Explosifs*

Réducteur d'armure : -1 (probabilité 3/20)

Portée effective : 60 mètres

Poids : 2kg

Prix : 2500 crédits

Règles spéciales : possède de base une lunette de visée

KF2

Niveau d'équipement standard : 5

**MODÈLE M6I :** cette variante est conçue pour accueillir une crosse allongée qui permet à l'utilisateur de mieux viser sa cible lorsqu'il tire. Un modèle très apprécié des tireurs d'élite.

Dégâts : 12pts de dégâts *Balistiques*

Portée effective : 150 mètres

Poids : 2kg

Prix : 3000 crédits

Règles spéciales : possède de base une lunette de visée KF2, une crosse allongée et un sélecteur de tir (automatique).

Niveau d'équipement standard : 4

### **PISTOLET-MITRAILLEUR M7 :**

De bonne facture et simple d'utilisation, le M7 est une excellente arme pour les combats de proximité. Utilisée principalement contre les cibles multiples et pour les tirs de suppression, cette arme peut se révéler redoutable à courte portée grâce à sa très grande cadence de tir.

#### **CARACTÉRISTIQUES BASE :**

Factions : humaines

Catégorie : arme de poing à une main

Mode de tir : tir automatique

Technologie : arme à munitions solides

Calibre : 5mm

Règle spéciale de base : une rafale avec cette arme est représentée par trois tirs, et non deux.

**MODÈLE M7 :** utilisant un système de propulsion par gaz, cette arme automatique légère et de très bonne facture est utilisée par d'innombrables combattants de l'UNSC en tant qu'arme d'appui. Elle se présente comme un outil indispensable dans beaucoup de situations tendues.

Munitions : 60 balles par chargeur

Dégâts : 12pts de dégâts *Balistiques*

Portée effective : 30 mètres

Poids : 1kg

Prix : 250 crédits

Règles spéciales : aucune

Niveau d'équipement standard : 1



**MODÈLE M7S :** le simple ajout d'un silencieux avec cache-flamme sur ce pistolet-mitrailleur en fait une arme de guérilla terriblement efficace pour harceler l'ennemi depuis une cachette. Cette variante dispose également d'une lunette KFA-2 pour augmenter encore plus son efficacité.

Munitions : 47 balles par chargeur

Dégâts : 12pts de dégâts *Balistiques*

Portée effective : 60 mètres

Poids : 2kg

Prix : 800 crédits

Règles spéciales : possède de base une lunette de visée KFA3 et un silencieux

Niveau d'équipement standard : 3

### **PISTOLET A PLASMA TYPE 25 :**

Léger et efficace, ce pistolet équipe près de 50% des effectifs de l'Alliance, principalement les unggoy, kig-yars et yanme'es de rangs inférieurs qui constituent un assez grand nombre. Capable de délivrer des salves assez précises ainsi que des tirs chargés très dangereux, cette arme peut se révéler extrêmement utile sur le champ de bataille.

Factions : covenantes

Catégorie : arme de poing à une main

Mode de tir : tir au coup par coup

Portée effective : 30 mètres

Dégâts : 12pts *Energétiques*

Technologie : arme à énergie

Résistance : 5

Charge : 20

Poids : 2kg

Prix : 20 anneaux

Niveau d'équipement standard : 1

**Règle spéciale :** Peut effectuer un tir concentré qui décharge totalement n'importe quel bouclier ou désactive n'importe quel véhicule ou appareil alimenté en énergie pendant un round complet, mais sa résistance tombe immédiatement à zéro et sa charge diminue de 5 unités. Du fait de l'autoguidage approximatif du plasma, un tir concentré possède une portée effective de 60m. Contre une cible d'infanterie sans bouclier, un tir concentré cause 17pts de dégât *Energétiques*.





**NEEDLER :**

Probablement l'arme antipersonnelle la plus redoutée par les humains, le pistolet mitrailleur needler a montré son efficacité sur d'innombrables théâtres des opérations à travers la galaxie. Le seul bruit de ses tirs suffit à terroriser nombre d'adversaires, et beaucoup de troupes spéciales ne jurent que par la puissance de ses mortelles munitions à cristaux.

**CARACTÉRISTIQUES DE BASE :**

Factions : covenantes

Catégorie : arme de poing à une main

Mode de tir : tir automatique

Technologie : arme à munitions solides

Calibre : cristaux explosifs légers

**TYPE 32** : léger et simple d'utilisation, le type 32 est une arme de proximité très adaptée pour les combats en environnement clos, où ses cibles ont peu de marge de manœuvre pour éviter ses cristaux auto-guidés. Beaucoup de soldats contrent sa puissance de feu relativement faible en utilisant un exemplaire de cette arme dans chaque main.

Dégâts : 15pts de dégâts *Tranchants* par tir.

Portée effective : 50 mètres

Munitions : 30 cristaux par chargeur

Poids : 2kg

Prix : 25 anneaux

Règles spéciales : arme *needler*.

Niveau d'équipement standard : 3



**TYPE 33** : ce modèle possède une puissance de feu et un système de guidage des munitions supérieur qui augmente considérablement sa portée effective. Cela en fait une arme extrêmement efficace très appréciée par les soldats qui ont la chance d'en posséder une.

Dégâts : 17pts de dégâts *Tranchants* par tir.

Portée effective : 100 mètres

Munitions : 20 cristaux par chargeur

Poids : 2kg

Prix : 50 anneaux

Règles spéciales : arme *needler*.

Niveau d'équipement standard : 4

**SPIKER TYPE 25 :**

Seule arme automatique à munitions solides de l'Alliance, le Spiker projette à très grande vitesse de longs piques de métal chauffées à blanc lors du tir. Cette technologie est très appréciée par les combattants *jiralhanaes* qui aiment voir leurs cibles transpercées de part en part.

Factions : covenantes, réservé aux *jiralhanaes*

Catégorie : arme de poing à une main

Technologie : arme à munitions solides

Calibre : piques métalliques de 12.5mm

Munitions : 40 piques par chargeurs

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

Portée effective : 60 mètres

Poids : 5kg

Prix : 100 anneaux

Règle spéciale de base : *Headshot*, *Lame de combat*



### **FUSIL A PLASMA :**

Fusil d'assaut le plus répandu parmi les troupes de l'Alliance, le fusil à plasma type 25 est une arme sur laquelle on peut compter. Solide, puissant et compact, il peut être utilisé dans la majorité des situations de combat sans présenter de faiblesse et causer d'importants dégâts chez l'ennemi.

#### **CARACTÉRISTIQUES DE BASE :**

Factions : covenantes, réservée aux sangheillis et jiralhanaes

Catégorie : arme de poing à une main

Mode de tir : tir automatique

Technologie : arme à énergie

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



**TYPE 25** : utilisé presque exclusivement par les troupes de combat sangheillis, et souvent en duo, le fusil à plasma type 25 est une arme conçue pour les assauts rapides et meurtriers. Ses décharges de plasma sont nettement plus puissantes que celles des simples pistolets de type 25 et peuvent rapidement venir à bout des meilleures armures, qu'elles soient métalliques ou énergétiques.

Dégâts : 15pts de dégâts *Energétiques*

Portée effective : 60 mètres

Résistance : 6

Charge : 30

Poids : 3kg

Prix : 100 anneaux

Règles spéciales : aucune

Niveau d'équipement standard : 1

**TYPE 25-B** : Lorsque les jiralhanaes ont intégré l'Alliance, une tentative a été faite d'adapter le fusil à plasma standard à leur mode de combat. Plus puissante mais aussi plus facilement sujet à la surchauffe, cette variante du modèle de base a été vite abandonnée au profit des armes traditionnelles des jiralhanaes. Il arrive cependant d'en rencontrer encore quelques exemplaires sur le terrain.

Dégâts : 17pts de dégâts *Energétiques*

Portée effective : 60 mètres

Résistance : 5

Charge : 25

Poids : 3kg

Prix : 100 anneaux

Règles spéciales : aucune

Niveau d'équipement standard : 1

### **MAULER TYPE 52 :**

Il est évident que les jiralhanaes aiment le combat à courte distance par-dessus tout. C'est pourquoi la plupart de leurs armes sont faites spécialement pour les affrontements de proximité, et le Mauler représente le sommet de cette notion guerrière. Comparable au fusil à pompe des humains en termes de dégâts, il est cependant utilisable à une main et peut se révéler mortel lors d'un corps à corps...

Factions : covenantes, réservé aux jiralhanaes

Catégorie : arme de poing à une main

Technologie : arme à munitions solides

Calibre : cartouches de calibre 9

Munitions : 5 cartouches par chargeur

Dégâts : 50pts de dégâts *Balistiques*

Portée effective : l'arme perd 5 points de dégâts pour chaque mètre qui la sépare de sa cible.

Poids : 5kg

Prix : 100 anneaux

Règle spéciale de base : *Headshot, Lame de combat*

Niveau d'équipement standard : 2



### III.3.2. Armes standards

#### **FUSIL D'ASSAUT MA5 :**

*Produit en masse dans d'innombrables industries d'armement à travers l'empire humain, le fusil standard de type MA5 est le premier ami de tout bon soldat qui se respecte. D'une puissance de feu remarquable, ce fusil est porté par la grande majorité des troupes de base de l'UNSC lors de la plupart des missions. Il a cependant tendance à être boudé par les spécialistes qui accusent son manque de précision en combat.*

#### **CARACTÉRISTIQUES DE BASE :**

Factions : humaines

Catégorie : fusil à deux mains

Mode de tir : tir automatique

Technologie : arme à munitions solides

Calibre : 7,62 mm

Règle spéciale de base : possède de base une torche électrique



**MODÈLE MA5B :** *approvisionné par des chargeurs de 60 balles, le modèle B apporte aux soldats qui l'utilisent un grand confort sur le champ de bataille, permettant des échanges de tirs prolongés et limitant la fréquence des rechargements en plein combat.*

Dégâts : 15pts de dégâts Balistiques

Portée effective : 100 mètres

Munitions : 60 balles par chargeur

Poids : 5kg

Prix : 1000 crédits

Règles spéciales : aucune

Niveau d'équipement standard : 1

**MODÈLE MA5C :** *plus précis que le modèle B, mais disposant d'une réserve de balles moins importante, le modèle C est nettement plus apprécié par les formes spéciales qui le considèrent comme une arme très équilibrée.*

Dégâts : 15pts de dégâts Balistiques

Portée effective : 150 mètres

Munitions : 32 balles par chargeur

Poids : 5kg

Prix : 1000 crédits

Règles spéciales : aucune

Niveau d'équipement standard : 1

**MODÈLE MA5K :** *dans un souci de fournir aux soldats d'intervention rapide un fusil d'assaut léger et efficace, les industries de l'UNSC ont conçu le modèle K dont le mécanisme réduit au minimum en fait une arme peut-être moins fiable que son grand-frère du modèle B, mais aussi nettement moins lourde à porter. Son faible coût de production en a rapidement fait une arme très employée par les factions rebelles et les milices privées.*

Dégâts : 15pts de dégâts Balistiques

Portée effective : 60 mètres

Munitions : 32 balles par chargeur

Poids : 2kg

Prix : 700 crédits

Règles spéciales : aucun

Niveau d'équipement standard : 4

### **FUSIL A POMPE M90 :**

*Inégalé dans son domaine, le fusil à pompe M90 est une véritable arme de destruction massive à courte portée. Son efficacité est telle qu'il a reçu de nombreux surnoms très évocateurs tels que « le Marteau », « le Nettoyeur de pont », ou « le Traducteur Universel ». Bien qu'il soit totalement inefficace à moyenne ou longue portée, cette arme possède la plus grande capacité de destruction à courte portée de tout l'arsenal de l'UNSC.*

Factions : humaines

Catégorie : fusil à deux mains

Technologie : arme à munitions solides

Mode de tir : tir unique

Calibre : magnum 8

Munitions : 6 cartouches maximum dans la chambre de l'arme

Dégâts : 70pts de dégâts *Balistiques*

Portée effective : l'arme perd 5 points de dégâts pour chaque mètre qui la sépare de sa cible.

Poids : 4kg

Prix : 1000 crédits

Règles spéciales : possède de base une torche électrique.

Niveau d'équipement standard : 1

**Recharger un M90** : mettre une seule cartouche dans l'arme est considéré comme une action gratuite. Recharger jusqu'à 6 cartouches est une action diverse, et recharger plus de 6 cartouches prend un tour complet pendant lequel l'utilisateur peut uniquement se déplacer.



### **LANCE-GRENADE M319 :**

*Lorsqu'une cible est trop loin pour être atteinte par des grenades à main, cette arme constitue une excellente solution de rechange. Simple et efficace, elle est capable d'envoyer une grande diversité de munitions à une distance respectable, permettant ainsi d'engager l'ennemi avec des explosifs de moyenne puissance bien avant de pouvoir en venir aux grenades à main. Son seul défaut vient cependant du fait de ne posséder aucun système de chargeur, et que chaque munition doit être introduite manuellement avant de pouvoir être tirée.*

Factions : humaines

Catégorie : fusil à deux mains

Technologie : arme à munitions solides

Mode de tir : tir unique

Calibre : balle-grenade de 40mm

Munitions : 1 balle-grenade dans la chambre

Dégâts : le lance-grenade M319 peut être armé avec différents types de balles-grenades. Les types de balles-grenades disponibles ainsi que leurs effets respectifs sont identiques aux différents types de grenades à main humaines (voir [chapitre III.3.7](#)), à la seule différence qu'elles ne peuvent pas être utilisées autrement que comme munition pour le lance-grenade M319 (bien qu'elles puissent se déclencher si elles sont touchées par un tir chanceux...)

Portée effective : 50 mètres

Poids : 7kg

Prix : 1200 crédits

Niveau d'équipement standard : 5

Règles spéciales : dépend du type de balle-grenade utilisée. Sur le côté de l'arme se trouve une molette pouvant être placée sur trois positions différentes :

- **Sécurité** : bloque le mécanisme de l'arme pour éviter les tirs involontaires.
- **Impact** : lorsqu'une balle-grenade est tirée, elle se déclenche à l'impact et explose deux secondes plus tard
- **Commande** : lorsqu'une balle-grenade est tirée, elle se déclenche uniquement lorsque l'utilisateur appuie sur un bouton de commande situé sur le côté de la gâchette de l'arme, ce qui permet de la faire détonner pendant qu'elle est en vol ou plusieurs instants après le tir (durée maximale virtuellement illimitée). Cependant, il est impossible de recharger le lance-grenade sans déclencher la dernière balle grenade tirée.



### **FUSIL DE COMBAT BR-55 :**

Utilisé dès le début de la guerre contre l'Alliance, le BR-55 a immédiatement connu un énorme succès dans tous les corps d'armée, sa lunette de visée et sa grande précision en faisant un instrument de mort idéal pour les combats à moyenne et longue portée.

#### **CARACTÉRISTIQUES DE BASE :**

Factions : humaines  
Catégorie : fusil à deux mains  
Technologie : arme à munitions solides  
Calibre : 9,5 mm  
Règle spéciale de base : *Headshot*, possède de base une lunette grossissante de type KF2  
Poids : 4kg



#### **MODÈLE BR-55 :**

Modèle principal de cette nouvelle famille à grand succès, le BR-55 est incontestablement le fusil idéal pour ceux qui souhaitent éliminer leurs ennemis avant qu'ils ne soient trop près. Presque tous les soldats de l'UNSC se sont entraînés avec et savent en tirer le meilleur sur le champ de bataille.

Dégâts : 17pts de dégâts *Balistiques*  
Portée effective : 200 mètres  
Mode de tir : semi-automatique par rafales de trois balles  
Munitions : 36 balles par chargeur  
Prix : 1500 crédits  
Règles spéciales : aucune  
Niveau d'équipement standard : 3

#### **MODÈLE BR-55-HB :**

une variante super-lourde avec un mécanisme qui augmente les dégâts causés par les munitions de 9,5mm. Surnommée le « Stoppeur de Mammoth », ce modèle a cependant sacrifié une partie de sa précision pour obtenir cette puissance de feu supérieure.

Dégâts : 20pts de dégâts *Balistiques* et *Perforants*  
Portée effective : 150 mètres  
Mode de tir : semi-automatique par rafales de trois balles  
Munitions : 36 balles par chargeur  
Prix : 2000 crédits  
Règles spéciales : aucune  
Niveau d'équipement standard : 5

#### **MODÈLE X-BR-55 :**

il s'agit là du prototype développé peu avant le début de la Grande Guerre. Il était censé remplacer le MA5B dans le rôle de fusil d'assaut en améliorant la précision, d'où sa grande capacité de tir, mais les concepteurs ont ensuite préféré changer d'objectif par la suite. On peut cependant trouver encore quelques rares exemplaires de ce modèle chez les armuriers spécialistes et les collectionneurs.

Dégâts : 17pts de dégâts *Balistiques*  
Portée effective : 150 mètres  
Mode de tir : automatique  
Munitions : 60 balles par chargeur  
Prix : spécial (circonstances spéciales)  
Règles spéciales : aucune  
Niveau d'équipement standard : impossible

### **FUSIL DE FOCALISATION TYPE 52 :**

Issu de l'étude de la technologie d'armement des sentinelles forerunners, basée sur la manipulation de rayons d'énergie, cette arme est un compromis extrêmement efficace entre un fusil d'assaut et un fusil de précision. Elle est capable de délivrer un tir continu et très précis sur une longue distance, ce qui permet à l'utilisateur de corriger son tir plus rapidement que s'il délivrait des tirs espacés.

Factions : covenantes  
Catégorie : fusil à deux mains  
Technologie : arme à énergie  
Mode de tir : tir unique  
Charge : 25  
Résistance : 7  
Dégâts : 17pts de dégâts *Energétiques*  
Portée effective : 250 mètres.  
Poids : 5kg  
Prix : 150 anneaux  
Règles spéciales : possède de base une lunette de visée type KF2, une rafale avec cette arme compte comme trois tirs au lieu de deux  
Niveau d'équipement standard : 3



### **SABRE-GRENADE TYPE 25 :**

*Cette arme est probablement celle qui illustre le mieux le caractère des jiralhanaes : massive, puissante, brutale et redoutable au corps à corps. Les munitions explosives qu'elle tire causent des dégâts particulièrement importants tandis que l'énorme lame qui constitue sa base peut facilement trancher en deux les adversaires qui ont le malheur de s'en approcher trop.*

Factions : covenantes, réservé aux jiralhanaes  
Catégorie : fusil à deux mains  
Mode de tir : tir au coup par coup  
Technologie : arme à munitions solides  
Calibre : balles-grenades calibre 7  
Munitions : 6 balles-grenades par chargeur  
Dégâts : 25pts de dégâts *Explosifs*  
Réducteur d'armure : -1 (probabilité 3/20)  
Portée effective : 100 mètres  
Poids : 12kg  
Prix : 150 anneaux  
Règles spéciales : *Aire d'effet, lame de combat.*  
Niveau d'équipement standard : 3



## III.3.3. Fusils de précision

### **FUSIL DE PRÉCISION M392 DMR :**

*Bien qu'il ne soit pas désigné pour le tir à très longue portée, ce fusil a l'avantage de disposer d'une grande polyvalence avec un domaine d'utilisation plus étendu que les armes standards de snipers. Cette arme tire des munitions de calibre moyen avec une précision redoutable pour un simple fusil, ce qui le rend particulièrement utile lorsqu'il s'agit d'affronter un grand nombre d'ennemis peu protégés à une distance respectable.*



Factions : humaines  
Catégorie : fusil de précision à deux mains  
Technologie : arme à munitions solides  
Mode de tir : tir au coup par coup  
Calibre : 7,62 mm  
Munitions : 12 balles par chargeur  
Dégâts : 20pts de dégâts *Balistiques*  
Portée effective : 500 mètres  
Poids : 5kg  
Prix : 1500 crédits  
Règles spéciales : *Headshot*, possède de base une lunette de visée KF1.  
Niveau d'équipement standard : 4

### **CARABINE A PLASMA TYPE 51 :**

*Fusil de précision léger dans l'arsenal covenant, la carabine à plasma possède une puissance de feu et une précision remarquables qui en fait un instrument de mort idéal pour ceux qui souhaitent engager l'ennemi à moyenne ou longue portée. Très largement employée par les éclaireurs kig-yars et keg-yarns chargés de couvrir leurs coéquipiers, cette carabine trouve également de nombreux amateurs chez certains guerriers sangheilis vétérans.*

Factions : covenantes  
Catégorie : fusil de précision à deux mains  
Technologie : arme à munitions solides  
Mode de tir : tir au coup par coup  
Calibre : munitions radioactives de 9.5mm  
Munitions : 18 munitions par chargeur  
Dégâts : 20pts de dégâts *Energétiques*  
Portée effective : 150 mètres  
Poids : 5kg  
Prix : 150 anneaux  
Règles spéciales : *Headshot*, possède de base une lunette de visée KF2. Peut causer des dégâts radioactifs à la cible au choix du MJ.  
Niveau d'équipement standard : 3



### **FUSIL SNIPER S2-AM :**

Tout comme le combat à courte portée possède son arme de prédilection, le M90, les échanges de tirs à longue et très longue distance ne connaissent qu'un seul instrument : le célèbre S2-AM. Aussi puissant qu'il est précis, ce fusil est un véritable bijou pour les tireurs d'élite et les ennemis de l'UNSC ont rapidement appris à le craindre.



Factions : humaines

Catégorie : fusil de précision à deux mains

Technologie : arme à munitions solides

Mode de tir : tir au coup par coup

Calibre : 14,5mm

Munitions : 4 cartouches par chargeur

Dégâts : 35pts de dégâts *Balistiques* et *Perforants*

Portée effective : 1500 mètres

Poids : 10kg

Prix : 3000 crédits

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

Niveau d'équipement standard : 5

### **FUSIL SNIPER ANTICHAR STANCHION M99 :**

Bien que le S2-AM soit l'instrument idéal pour abattre les soldats ennemis depuis l'autre bout du théâtre des opérations, il se trouve totalement inefficace face à des cibles trop lourdement blindées. Face à ce genre de menace, les snipers les plus chanceux de l'UNSC peuvent répondre en employant une arme spécialement conçue pour traverser jusqu'à 30 centimètres de titane. Basé sur la technologie des canons à accélération magnétique, ce fusil de précision tire des munitions de calibre 21 à une vitesse de 15 kilomètres par seconde. Généralement, tout ce qui se trouve sur la trajectoire de la balle est pulvérisé ou réduit en lambeaux.

Factions : humaines

Catégorie : fusil de précision à deux mains

Technologie : arme à munitions solides

Mode de tir : tir unique

Calibre : 21mm

Munitions : 10 cartouches par chargeur

Dégâts : 100pts de dégâts *Explosifs* et *Perforant*

Réducteur d'armure : -8 automatique si le tir blesse, sinon -1 avec une probabilité de 2/20.

Portée effective : 7500 mètres

Poids : 15kg

Prix : 7 000 crédits

Règles spéciales : possède de base une lunette de visée KF3. De plus, du fait du recul très important, il est très fortement déconseillé de tirer avec cette arme en étant debout ou accroupi, même pour les personnages disposant de la règle spéciale *Colosse*, à moins de vouloir se faire très mal.

Niveau d'équipement standard : 7

**IMPORTANT** : après chaque tir, il est nécessaire d'engager manuellement une nouvelle balle au moyen d'une glissière sur le côté avant de pouvoir tirer à nouveau. Cela est considéré comme une action diverse au même titre qu'un changement de chargeur. Notez également que lorsque vous introduisez un nouveau chargeur dans l'arme, vous devez également engager une première balle avant de tirer, ce qui nécessite donc un total de deux actions diverses.

### **FUSIL A ONDES COMPRESSÉES (F.O.C.) :**

*Développé en secret par l'ONI pour effectuer des assassinats durant les premiers temps de la rébellion, le FOC a la particularité de ne tirer absolument aucun projectile solide ou énergétique, mais uniquement des ondes compressées par un mécanisme complexe situé dans la crosse de l'arme. Ces ondes causent immédiatement une hémorragie cérébrale si elles parviennent à toucher la tête de la cible, donnant l'illusion d'une mort naturelle brusque. Malheureusement, du fait de sa trop grande utilisation et à cause de pots-de-vin bien placés, cette arme s'est vite retrouvée entre les mains des rebelles et d'autres groupuscules aux objectifs douteux.*

Factions : humaines

Catégorie : fusil de précision à deux mains

Technologie : arme à énergie

Mode de tir : tir unique

Résistance : 1

Charge : 20

Dégâts : tue une cible d'infanterie instantanément si la tête est touchée, même avec armure et/ou bouclier énergétique.

Dans tous les autres cas, le tir n'a absolument aucun effet.

Portée effective : 900 mètres

Poids : 10kg

Prix : 10 000 crédits

Règles spéciales : *Headshot*, possède de base une lunette de visée KF3

Niveau d'équipement standard : impossible

### **FUSIL NEEDLER TYPE 31:**

*Utilisant des cristaux explosifs de plus gros calibre que ceux tirés par les pistolets needlers, ce fusil est capable de répandre la mort bien plus rapidement et sur une plus longue distance grâce à sa grande précision et à la puissance supérieure de ses munitions.*

Factions : covenantes

Catégorie : fusil de précision à deux mains

Technologie : arme à munitions solides

Mode de tir : tir au coup par coup

Calibre : cristaux explosifs médium

Munitions : 14 cristaux par chargeur

Dégâts : 20pts de dégâts *Tranchants* par tir.

Portée effective : 500 mètres

Poids : 5kg

Prix : 150 anneaux

Règles spéciales : *Arme needler*, *Headshot*, possède de base une lunette de visée KF1.

Niveau d'équipement standard : 3



### **FUSIL SNIPER A PLASMA TYPE 50 :**

*En tant qu'arme conçue pour engager l'ennemi à très longue portée, le fusil sniper type 50 est l'outil de prédilection des tireurs d'élite covenantes. Aussi puissant que précis, il permet d'éliminer la plupart des ennemis dès le premier tir.*

Factions : covenantes

Catégorie : fusil de précision à deux mains

Technologie : arme à énergie

Mode de tir : tir au coup par coup

Résistance : 1

Charge : 20

Dégâts : 35pts de dégât *Energétiques* et *Perforant*

Portée effective : 1500 mètres

Poids : 7kg

Prix : 300 anneaux

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

Niveau d'équipement standard : 5





### **FUSIL NEEDLER ANTI-CHAR TYPE 30:**

*Les cristaux explosifs lourds que l'Alliance puis les hérétiques ont appris à fabriquer dans leurs usines d'armement sont des engins de destruction redoutables. La résistance très supérieure aux cristaux de moindre calibre leur permet de pénétrer même les meilleurs blindages de char pour aller ensuite exploser à l'intérieur de ces derniers et causer des dommages catastrophiques à l'équipement mais aussi à l'équipage. La seule arme capable de tirer ces munitions est le fusil needler anti-char, que seuls les meilleurs tireurs kig-yars se voient confié dans le but de traquer et détruire tous les véhicules qui pourraient passer dans leur champ de tir.*

Factions : covenantes

Catégorie : fusil de précision à deux mains

Technologie : arme à munitions solides

Mode de tir : tir au coup par coup

Calibre : cristaux explosifs lourd radioactifs

Munitions : 10 cristaux par chargeur

Dégâts : 80pts de dégât *Explosifs* par tir.

Réducteur d'armure : -6 automatique si le tir blesse, sinon -2 avec une probabilité de 4/20.

Portée effective : 2500 mètres

Poids : 8kg

Prix : 500 anneaux

Règles spéciales : *Arme needler, Headshot*, possède de base une lunette de visée KF3.

Niveau d'équipement standard : 7

## III.3.4. Armes lourdes

### **LANCE-ROQUETTE TYPE JACKHAMMER :**

*Principale arme anti-char pour les forces d'infanterie de l'UNSC, le Jackhammer possède deux modèles principaux qui ont chacun des caractéristiques très différentes, leur donnant donc des rôles souvent différents sur le terrain. La puissance de destruction qu'ils sont capables de délivrer est suffisante pour faire hésiter n'importe quelle force blindée ennemie.*

#### **CARACTÉRISTIQUES DE BASE :**

Factions : humaines

Catégorie : arme lourde à deux mains

Technologie : arme à munitions solides

Calibre : roquette de 102mm

Munitions : 2 roquettes par cylindre

Dégâts : 70pts de dégât *Explosifs* contre les véhicules ou similaires. 15+1D20pts de dégâts contre l'infanterie. A ne pas utiliser contre des cibles trop proches.

Réducteur d'armure : -6 automatique si le tir blesse, sinon -2 avec une probabilité de 4/20.

Poids : 12kg

Règle spéciale de base : *Aire d'effet*, possède de base une lunette grossissante de type KF2



**MODÈLE M41** : il s'agit du modèle principal de lance-missile utilisé par les troupes de l'UNSC. Puissant et efficace, on le surnomme « le Décapsuleur » pour ses formidables capacités à détruire les chars les plus robustes et mettre à bas la plupart des fortifications ennemies.

Portée : 400mètres

Prix : 3000 crédits

Règles spéciales : aucune

Niveau d'équipement standard : 4

**MODÈLE M19** : conçu principalement pour l'interception des véhicules rapides et des appareils volants à basse altitude, le M19 dispose d'un système d'acquisition de cible intelligent qui permet de verrouiller le prochain missile tiré. Malheureusement, l'ajout de ce système s'est fait au détriment du mécanisme de propulsion, qui fait que le missile se déplace moins rapidement que lorsqu'il est tiré par un M41.

Portée : 400mètres, 800 mètres pour les tirs verrouillés

Prix : 3500 crédits

Règles spéciales : l'utilisateur peut sacrifier un tour complet pour verrouiller une cible étant obligatoirement un véhicule. Un tir contre une cible verrouillée réussit automatiquement, mais du fait de la relative lenteur du missile, le conducteur peut tenter une manœuvre d'évitement sous la forme d'un test d'Agilité (si son véhicule est capable de s'éloigner suffisamment vite...)

Niveau d'équipement standard : 5

### **LANCE-FLAMME M7057 :**

*Bien qu'il faille sans doute être un peu fou pour manier une telle arme, le lance-flamme lourd de l'UNSC est une arme assez déroutante qui possède un impact psychologique terrible. Voir ses ennemis gesticuler en tous sens dans des cris d'agonie terrible avant d'être transformés en tas de chairs calcinées est un spectacle que peu d'individus peuvent supporter. De plus, cette arme peut être extrêmement dangereuse pour l'utilisateur avec les risques constants de retour de flamme. Il n'en reste pas moins que le lance-flamme est l'une des armes les plus mortelles pour l'infanterie qui ose entrer dans son champ d'action.*

Factions : humaines  
Catégorie : arme lourde à deux mains  
Technologie : arme à énergie  
Mode de tir : tir automatique  
Résistance : 5  
Charge : 50  
Dégâts : 25pts de dégâts *Incendiaires*  
Portée effective : 15 mètres. Il est impossible de toucher des cibles au-delà de cette distance.  
Poids : 15kg  
Prix : 3000 crédits  
Règles spéciales : Les flammes persistent sur la cible pendant autant de tours que l'utilisateur a réussi de tirs lors d'une même rafale.  
Niveau d'équipement standard : 5



### **LASER SPARTAN :**

*Probablement l'arme antichar portable la plus puissante qui existe, que ce soit dans l'arsenal humain ou celui de l'Alliance, le Laser Spartan est capable de pulvériser les chars les plus lourdement blindés en une seule décharge. Appelée respectueusement le Galiléen par les connaisseurs, cette arme possède néanmoins des inconvénients comme un temps de chargement long et un nombre de tirs limité pour chaque batterie pleinement chargée. Elle reste cependant l'outil de destruction privilégié des équipes antichar de l'UNSC.*

Factions : UNSC  
Catégorie : arme lourde à deux mains  
Technologie : arme à énergie  
Mode de tir : tir unique  
Résistance : 1  
Charge : 5  
Dégâts : 300pts de dégâts *Explosifs et Energétiques*  
Réducteur d'armure : -10 automatique si le tir blesse, sinon -4 avec une probabilité de 2/20.  
Portée effective : 700 mètres  
Poids : 14kg  
Prix : 7000 crédits  
Règles spéciales : peut traverser certains décors pour toucher des cibles dissimulées derrière ; les dégâts peuvent alors diminuer au choix du MJ selon la nature dudit décor.  
Niveau d'équipement standard : 6



### **CANON A BARREAUX DE COMBUSTIBLE TYPE 33 :**

*Faite pour détruire rapidement les cibles blindées, cette arme lourde peut faire des ravages contre les chars et autres véhicules ennemis qui ont l'audace de se présenter à elle. Les munitions surchargées qu'elle tire sont capables de ronger tous les matériaux existants, à la seule exception de ceux créés par les forerunners, bien entendu.*

Factions : covenantes  
Catégorie : arme lourde à deux mains  
Mode de tir : tir au coup par coup  
Technologie : arme à munitions solides  
Calibre : barreaux de combustion de 80mm  
Munitions : 5 barreaux par chargeur  
Dégâts : 50pts de dégât *Explosifs et Energétiques* contre les véhicules ou similaires. 10+1D20pts de dégâts contre l'infanterie. A ne pas utiliser contre des cibles trop proches.  
Réducteur d'armure : -5 automatique si le tir blesse, sinon -2 avec une probabilité de 4/20.  
Portée effective : 300 m  
Poids : 15kg  
Prix : 300 anneaux  
Règle spéciale de base : *Aire d'effet*, possède de base une lunette grossissante KF2  
Niveau d'équipement standard : 4



**CANON A DISPERSION DE PLASMA TYPE 33 :**

Utilisant le même gel incendiaire que pour les canons d'assaut Lekgolo, ce canon-là n'est capable d'effectuer que des tir dispersés qui peuvent toutefois massacrer l'infanterie ennemie avec une simplicité terrifiante. L'impact psychologique que possède cette arme sur le terrain est suffisant pour briser le moral des troupes les plus endurcies.

Factions : covenantes

Catégorie : arme lourde à deux mains

Technologie : arme à énergie

Mode de tir : tir automatique

Résistance : 5

Charge : 50

Dégâts : 25pts de dégâts *Energétiques* et *Incendiaires*

Portée effective : 15 mètres. Il est impossible de toucher des cibles se trouvant au-delà de cette distance.

Poids : 14kg

Prix : 300 anneaux

Règles spéciales : Les flammes persistent sur la cible pendant autant de tours que l'utilisateur a réussi de tirs lors d'une même rafale.

Niveau d'équipement standard : 5

**CANON D'ASSAUT DE LEKGOLO TYPE 33 :**

Sans conteste l'arme d'infanterie la plus puissante de tout l'arsenal de l'Alliance, le canon d'assaut Lekgolo est également celle qui peut le mieux s'adapter à la situation. Ce canon utilise un gel incendiaire extrêmement dangereux qui peut être projeté de plusieurs façons possibles, chacune étant conçue pour faire face à un type précis de danger.

Factions : exclusif aux lekgolos

Catégorie : arme lourde à une main

Mode de tir : spécial (voir ci-dessous)

Technologie : arme à énergie

Résistance : 6

Charge : illimité

Poids : 25kg

Prix : 300 anneaux

Niveau d'équipement standard : 1

**TIRER AVEC UN CANON D'ASSAUT DE LEKGOLO :**

Le canon d'assaut de type 33 est unique dans le sens où il est capable de délivrer deux types de tir différents qui possèdent chacun des caractéristiques bien précises. Cela en fait une arme très adaptable qui permet aux combattants lekgolos de faire face à presque n'importe quel type de menace avec une redoutable efficacité.

De ce fait, lorsque le joueur d'un personnage lekgolo tire avec son canon d'assaut, il doit d'abord déclarer quel type de tir il effectue avant de lancer les dés. S'il ne le fait pas, le MJ peut décider entre laisser le dernier mode employé par le personnage ou le choisir lui-même. Les caractéristiques de chaque mode de tir sont précisées ci-dessous :

**Tir concentré :**

Mode de tir : tir unique

Dégâts : 50pts de dégât *Explosifs* et *Energétiques* contre les véhicules ou similaires. 10+1D20pts de dégâts contre l'infanterie.

Réducteur d'armure : -5 automatique si le tir blesse, sinon -2 avec une probabilité de 4/20.

Portée effective : 100 mètres

Règles spéciales : *Arme à aire d'Effet*. Fait surchauffer l'arme automatiquement.



**Tir continu :**

Mode de tir : tir automatique

Dégâts : 25pts de dégât *Energétiques* par tir

Portée effective : 50 mètres

Règles spéciales : une rafale avec cette arme compte comme trois tirs.

#### **LANCEUR DE PLASMA AUTOGUIDÉ TYPE 52 :**

*Probablement l'une des armes anti-char les plus efficaces de tout l'arsenal de l'Alliance, le lanceur à plasma type 52 est équipé d'un système de reconnaissance de menace lui permettant de verrouiller ses tirs sur les cibles qu'il parvient à identifier. Etre la cible d'une telle arme est souvent synonyme de mort violente, car les projectiles tirés sont des boules de plasma concentré et guidé par le dispositif électronique de l'arme elle-même, laissant très peu de marge de manœuvre pour les esquiver...*

Factions : covenantes

Catégorie : arme lourde à deux mains

Technologie : arme à énergie

Mode de tir : tir automatique

Résistance : 3

Charge : 10

Dégâts : 40pts de dégâts *Explosifs* et *Energétiques* contre les véhicules ou similaires. 5+1D20pts de dégâts contre l'infanterie.

Réducteur d'armure : -4 automatique si le tir blesse, sinon -2 avec une probabilité de 10/20.

Portée effective : 100 mètres, 150 mètres pour les cibles verrouillées

Poids : 15kg

Prix : 450 anneaux

Niveau d'équipement standard : 5

Règles spéciales : *Air d'effet*. L'utilisateur peut verrouiller n'importe quelle cible au moyen d'une action diverse. Les tirs effectués durant le même tour suivront alors la cible, donnant un bonus de +4 au test de tir ainsi qu'un malus de -2 à la cible pour les esquiver. Si le test de tir obtient un degré de réussite de 7 ou plus, le plasma se colle sur la cible et explose deux secondes plus tard de la même façon que les grenades à plasma (voir [chapitre III.3.7](#)), mais il peut néanmoins être décollé de la même façon que ces dernières (voir [chapitre I.8.8](#)).

### III.3.5. Armes fixes

#### **TOURELLE AUTOMITRAILLEUSE AIE-486H :**

*Lorsqu'il s'agit de défendre une zone précise contre une marée de soldats ennemis, cette petite merveille est l'instrument idéal. Puissante et disposant d'une bonne cadence de tir, la tourelle 486H cause des ravages parmi les rangs adverses en dérivant une véritable pluie de balles.*

Factions : humaines

Catégorie : arme fixe à deux mains

Technologie : arme à munitions solides

Mode de tir : tir automatique

Calibre : 7,62mm

Munitions : 200 balles par cylindre

Dégâts : 25pts de dégâts *Balistiques*

Portée effective : 200 mètres

Poids : 20kg

Prix : 4000 crédits

Règles spéciales : aucune

Niveau d'équipement standard : 5



#### **MODULE LANCE-MISSILE SGM-151 :**

*Le module SGM-151 dispose d'un système d'acquisition de cible bien plus performant que celui équipé sur le lance-missile M19, ce qui lui permet de verrouiller ses missiles en un instant dès qu'il détecte un véhicule ennemi. La puissance de destruction des missiles embarqués est néanmoins plus faible que sur la plupart des armes de sa catégorie, mais offrent une meilleure fiabilité quand il s'agit d'atteindre une cible en mouvement.*

Factions : UNSC

Catégorie : arme fixe à deux mains

Technologie : arme à munitions solides

Mode de tir : tir au coup par coup

Calibre : roquettes de 76mm

Munitions : 8 roquettes par cylindre

Dégâts : 30pts de dégâts *Explosifs* contre les véhicules et similaires, 5+1D20pts contre l'infanterie

Réducteur d'armure : -2 (probabilité 12/20)

Portée effective : 300 mètres, 800 mètres pour les tirs verrouillés

Poids : 25kg

Prix : 4500 crédits

Règles spéciales : *Air d'effet*. Un tir contre une cible verrouillée réussit automatiquement, mais le conducteur peut tenter un test d'Agilité pour esquiver.

Niveau d'équipement standard : 6



#### **MITRAILLEUSE LOURDE A PLASMA TYPE 52 :**

Lorsqu'il s'agit de défendre une zone précise et que des tourelles lourdes ne sont pas disponibles, les troupes de l'Alliance installent généralement des mitrailleuses lourdes qui sont facilement transportables par l'infanterie. Cette arme peut délivrer une véritable pluie de plasma dévastatrice sur ses cibles et ainsi retenir un grand nombre d'ennemis sans aucun autre appui.

Factions : covenantes

Catégorie : arme fixe à deux mains

Mode de tir : tir automatique

Technologie : arme à énergie

Résistance : 10

Charge : 100

Dégâts : 25pts de dégâts *Energétiques*

Portée effective : 150 mètres

Poids : 22kg

Prix : 400 anneaux

Règles spéciales : cette arme nécessite deux cellules énergétiques pour être rechargée. Si elle reçoit l'amélioration Batterie double, un rechargement nécessite quatre cellules.

Niveau d'équipement standard : 5



#### **MORTIER A PLASMA TYPE 52 :**

Parfois il devient nécessaire de pilonner l'ennemi pour le forcer à prendre une position défensive ou l'obliger à battre en retraite. Et dans l'éventualité où des chars Apparitions ne seraient pas présents sur la zone, il est préférable d'avoir en réserve un mortier à plasma qui, une fois installé au sol, projette dans les airs de lourdes charges de plasma condensé. Lorsque ces munitions retombent sur leurs cibles, c'est pour transformer le terrain en enfer.

Factions : covenantes

Catégorie : arme fixe à deux mains

Technologie : arme à énergie

Mode de tir : tir unique

Résistance : 1

Charge : 20

Dégâts : 55pts de dégâts *Explosifs* et *Energétiques* contre les véhicules ou similaires. 5+1D20pts de dégâts contre l'infanterie.

Réducteur d'armure : -3 (probabilité 12/20)

Portée effective : de 30 à 1500 mètres

Poids : 27kg

Prix : 400 anneaux

Accessibilité : libre accès

Règles spéciales : *Aire d'effet*

Niveau d'équipement standard : 6

### **III.3.6. Armes de corps à corps**

#### **COUTEAU MILITAIRE STANDARD :**

Presque tous les soldats de l'UNSC savent qu'il est toujours bon d'avoir une lame sur soi, que ce soit pour couper un câble, une corde, ou la gorge d'un ennemi. Le couteau de combat standard très résistant peut causer de sérieux dommages s'il est correctement utilisé, son premier avantage étant que c'est une arme parfaitement silencieuse.

Factions : humaines

Catégorie : arme de corps à corps à une main

Dégâts : *Tranchants*

Poids : 0,5 kg

Prix : 200 crédits, fourni avec son fourreau pouvant être accroché à peu près n'importe où sur soi.

Règles spéciales : aucune

Niveau d'équipement standard : 1



**ÉPÉE DE COMBAT NEEDLER :**

La lame de cette courte épée est faite dans le même cristal que celui des munitions de needler à partir d'un mélange semi-liquide contenu dans la garde. Bien qu'elle soit relativement efficace pour causer de sévères blessures, le cristal peut éventuellement se briser, mais il sera aussitôt reformé à partir du mélange de réserve.

Factions : covenantes

Catégorie : arme de corps à corps à une main

Dégâts : *Tranchants*

Poids : 0,5 kg

Prix : 20 anneaux, fournie avec son fourreau pouvant être accroché à peu près n'importe où sur soi.

Règles spéciales : Si la lame est brisée, une nouvelle est recrée par l'arme mais pour cela il faut attendre un round complet.

Niveau d'équipement standard : 3

**LAME DE COMBAT TYPE-1 :**

Les combattants jiralhanaes et sangheilis sont habitués à se battre au corps à corps et sont donc souvent équipés en conséquence avec des lames de combat traditionnelles. Lorsqu'ils sont armés ainsi, ces soldats sont encore plus dangereux qu'ils ne le sont déjà.

Factions : covenantes

Catégorie : arme de corps à corps à une main

Dégâts : *Tranchants*

Poids : 1kg

Prix : 30 anneaux, fournie avec son fourreau pouvant être accroché à peu près n'importe où sur soi.

Règles spéciales : aucune

Niveau d'équipement standard : 1

**ÉPÉE A PLASMA TYPE 2 :**

Plus qu'une simple arme de corps à corps, l'épée à plasma est un véritable symbole de l'autorité et de la puissance des guerriers sangheilis. Seuls les plus forts ou les plus hauts gradés sont autorisés à en porter une, ce qui représente donc pour eux une immense fierté. Les ennemis qui voient cette lame aveuglante savent immédiatement qu'il est totalement vain d'espérer survivre à un seul coup de cette arme.

Factions : covenantes, réservée aux sangheilis

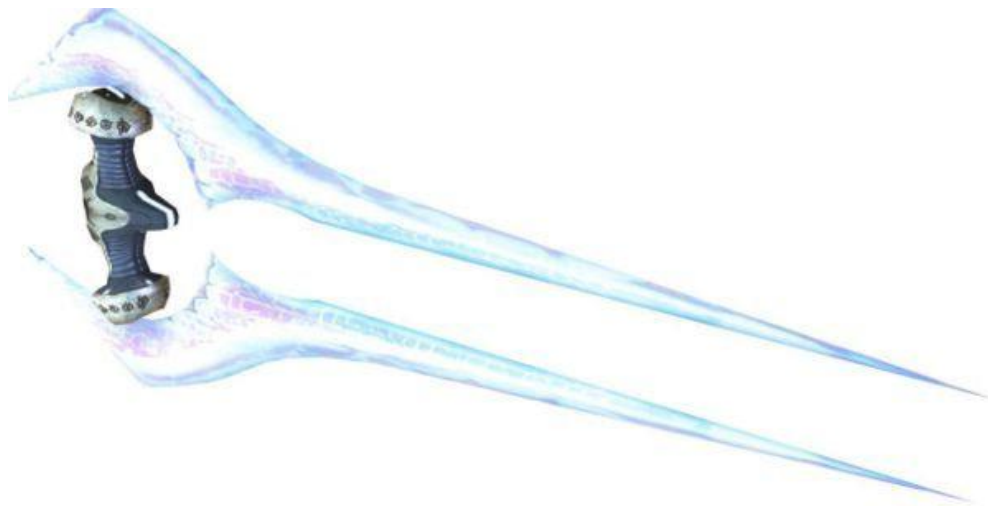
Catégorie : arme de corps à corps à une main.

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 plasma sera détruit automatiquement sauf s'il s'agit d'une autre épée à plasma, d'une lame énergétique de poignet, d'un marteau anti-gravité ou d'un bouclier de combat de lekgolo. Un personnage équipé d'une épée à plasma peut découper à peu près tout objet d'une épaisseur de trente centimètres maximum, mais cela peut prendre du temps parfois.

Poids : 1kg

Prix : 700 anneaux

Niveau d'équipement standard : 6 (4 pour les personnages de classe leaders)



### **MARTEAU ANTI-GRAVITÉ TYPE 2 :**

*Bien que n'étant pas aussi craint et reconnu que l'épée d'énergie des sangheili, le marteau anti-gravité des jiralhanaes est tout aussi redoutable. Accessible uniquement aux guerriers d'élite et aux chefs de meute, cet instrument de destruction est basé sur une technologie surprenante aux multiples utilisations, mais dont la principale est l'anéantissement pur et simple de l'adversaire.*

Factions : Alliance

Catégorie : arme de corps à corps à deux mains.

Dégâts : Un marteau anti-gravité possède deux côtés pouvant être utilisés pour frapper et qui possèdent des règles différentes : un **côté marteau** et un **côté lame**.

- Les attaques avec le côté marteau provoquent des dégâts *Explosifs* pouvant réduire l'armure de l'adversaire de -1 avec une probabilité de 12/20. Si l'attaque est ratée, l'adversaire doit tout de même effectuer un test d'Agilité pour rester debout du fait de l'onde de choc. La capacité anti-gravité de cette arme peut avoir des utilisations très diverses et parfois surprenantes. Utilisez donc votre imagination pour découvrir certaines d'entre elles.

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

Poids : 20kg

Prix : 700 anneaux

Accessibilité : réservé aux jiralhanaes. Cette arme n'est utilisable que par les personnages possédant une caractéristique de Force d'au moins 50.

Règles spéciales : *Air d'effet* pour les attaques avec le côté marteau. Un personnage équipé de cette arme peut détruire à peu près tout objet de taille moyenne, bien que parfois il soit nécessaire d'insister un peu.

Niveau d'équipement standard : 6 (4 pour les personnages de classe leaders)



### **MATRAQUE PARALYSANTE :**

*Instrument privilégié des agents de l'ordre, cette arme a été développée à la fois par les humains et les covenants selon des technologies et des méthodes différentes, son intérêt étant considérable pour neutraliser les fauteurs de trouble sans leur causer trop de dommages physiques. Ce bâton d'environ un mètre de long délivre une puissante décharge électrique au contact, permettant ainsi de paralyser les muscles de l'adversaire ou de l'assommer en touchant directement la tête.*

Faction : toutes

Catégorie : arme de corps à corps à une main

Dégâts : *Energétiques*, *Contondants* et *Perforants*, même contre les armures lourdes.

Règles spéciales : tout personnage blessé par une attaque avec cette arme doit réussir un test d'Endurance avec un malus de -2 sous peine d'être paralysé au niveau de la zone touchée par l'attaque. S'il s'agit d'un membre, celui-ci devient inutilisable. Si c'est le torse, toutes les actions physiques du personnage subissent un malus de -2 jusqu'à ce que les effets se dissipent (au choix du MJ), ce malus pouvant être augmenté jusqu'à -6 si d'autres blessures similaires sont reçues. Enfin, si c'est la tête qui est touchée, le personnage est assommé. La décharge électrique de cette arme peut également être utilisée d'autres manières laissées à l'imagination du joueur.

Poids : 2kg

Prix : 1500 crédits / 200 anneaux

Niveau d'équipement standard : 3



### **LAME ENERGETIQUE DE POIGNET TYPE 3 :**

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

**Faction :** Alliance et hérétiques

**Catégorie :** arme de corps à corps à une main

**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 plasma sera détruit automatiquement sauf s'il s'agit d'une autre épée à plasma, d'une lame énergétique de poignet, d'un marteau anti-gravité ou d'un bouclier de combat de lekgolo. Un personnage équipé d'une épée à plasma peut découper à peu près tout objet d'une épaisseur de trente centimètres maximum, mais cela peut prendre du temps parfois.

**Règles spéciales :** cette arme ne peut pas être portée en même temps qu'un gantelet de combat ou de défense sur le même bras.

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

**Poids :** 1kg

**Prix :** 300 anneaux

**Niveau d'équipement standard :** 5



### **LANCE D'ESCORTE :**

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

**Faction :** Garde d'honneur des prophètes

**Catégorie :** arme de corps à corps

**Dégâts :** *Tranchants, Energétiques et Perforants* même contre les armures lourdes.

**Règles spéciales :** L'utilisateur d'une lance d'escorte frappe toujours en premier lors d'un corps à corps, même si l'adversaire effectue un mouvement de charge. De plus, cette arme offre un bonus de bouclier de 4 à l'utilisateur lors d'un corps à corps afin de représenter sa capacité à tenir ses ennemis à distance.

**Disponibilité :** seuls les membres de la garde d'escorte des prophètes sont autorisés à porter cette arme. Si un personnage issu d'un autre corps d'armée vient à récupérer cette arme d'une manière ou d'une autre, il subit toujours un malus de -6 sur ses tests d'attaque lorsqu'il combat avec, car elle requiert un entraînement particulier pour être maniée correctement et seuls les gardes d'escorte bénéficient de cet entraînement.

**Poids :** 12kg

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

**Niveau d'équipement standard :** impossible



## **III.3.7. Armes de lancer**

### **DAGUES DE JET :**

Certains éclaireurs et commandos privilégiant la discrétion ont l'habitude de porter sur eux une réserve de ces petites lames noires faites pour être lancées sur l'adversaire de façon rapide et efficace.

**Factions :** UNSC, rebelles

**Catégorie :** arme de lancer à une main

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

**Poids :** 1kg pour chaque lot de 3 lames

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

**Règles spéciales :** *Headshot*. Les dagues de jet ne causent jamais aucun dégât à des cibles dotées de boucliers énergétiques actifs. Si vous essayez d'utiliser ces dagues au corps à corps, vous subissez un malus de -2 sur vos tests d'Attaque. Vous pouvez toujours récupérer les dagues de jet après les avoir lancées si elles vous sont encore accessibles.

**Niveau d'équipement standard :** 3





### **DAGUES DE JET ÉNERGÉTIQUES :**

Certains éclaireurs et commandos privilégiant la discrétion ont l'habitude de porter sur eux une réserve de ces petites lames d'acier parcourues par un champ énergétique, et qui sont faites pour être lancées sur l'adversaire de façon rapide et efficace. Capables de désactiver un bouclier énergétique instantanément pour frapper directement le corps de la cible, ces dagues sont mortelles même pour les troupes les mieux protégées, cependant leur réserve d'énergie est limitée et non rechargeable.

**Factions :** Alliance, hérétique

**Catégorie :** arme de lancer à une main

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

**Poids :** 1kg pour chaque lot de 3 lames

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

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

**Règles spéciales :** *Headshot*. La première fois (et uniquement la première fois) qu'une dague de jet énergétique touche une cible portant un bouclier énergétique, ce bouclier est immédiatement désactivé et les dégâts sont encaissés normalement par l'armure et la santé du personnage, mais l'arme est déchargée et ne cause donc plus de dégâts *Energétiques*. Si vous essayez d'utiliser ces dagues au corps à corps, vous subissez un malus de -2 sur vos tests d'attaque. Vous pouvez toujours récupérer les dagues de jet après les avoir lancées si elles vous sont encore accessibles.

**Niveau d'équipement standard :** 3

### **GRENADES A MAIN HUMAINES :**

Bien que la plupart des soldats, au début de leur formation, ne connaissent qu'une seule catégorie de grenade, à savoir la grenade à fragmentation M9, il existe bien d'autres types de grenades à main développées par l'UNSC. Les forces spéciales ont l'habitude de toujours emporter suffisamment d'exemplaires de chaque type afin de pouvoir parer à toute éventualité, car leurs effets sont aussi divers que redoutables.

#### **GRENADE A FRAGMENTATION M9 :** Conçues pour déloger

les ennemis retranchés derrière des couverts, ces grenades provoquent des explosions de shrapnels particulièrement dangereuses dans une large zone.

**Catégorie :** arme de lancer à une main

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

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

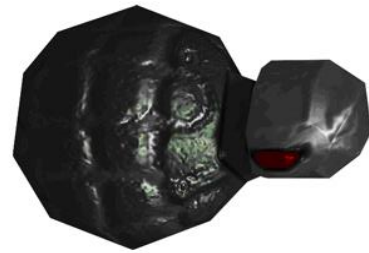
**Utilisation :** une fois activée, la grenade explose deux secondes après le premier choc suffisamment violent.

**Poids :** 0,5 kg

**Prix :** 50 crédits

**Règles spéciales :** *Aire d'effet*

**Niveau d'équipement standard :** 1



#### **GRENADE INCENDIAIRE M8 :** Le napalm contenu dans ces grenades enflamme une large zone et cause des brûlures sévères aux soldats qui sont pris dans ses flammes. Leur rôle peut être autant offensif que défensif.

**Catégorie :** arme de lancer à une main

**Dégâts :** 30pts de dégât *Incendiaires*, enflamme une zone de deux mètres de diamètre.

**Utilisation :** une fois activée, la grenade explose dès le premier choc suffisamment violent.

**Poids :** 0,5 kg

**Prix :** 70 crédits

**Règles spéciales :** *Aire d'effet*

**Niveau d'équipement standard :** 3

#### **GRENADE SONIQUE M6 :** Le mécanisme délicat contenu dans cet engin est capable de renverser un soldat comme une simple planche de bois. Utilisées principalement pour les entraînements, ces grenades sont également très utiles lorsqu'il s'agit de capturer des officiers ennemis.

**Catégorie :** arme de lancer à une main

**Dégâts :** ne cause aucun dégât, mais renverse automatiquement tous les personnages se trouvant dans un rayon de trois mètres autour du point d'impact, sauf s'ils réussissent un test d'Endurance avec un malus de -5.

**Utilisation :** la grenade détonne 5 secondes après activation

**Poids :** 0,5 kg

**Prix :** 70 crédits

**Règles spéciales :** aucune

**Niveau d'équipement standard :** 4

#### **GRENADE FUMIGENE M7 :** Capable de dégager une grande quantité d'épaisse fumée pour diminuer la visibilité, cette grenade peut vous éviter de nombreuses blessures ou couvrir votre avance de façon très efficace. La fumée contenue à l'intérieur est colorée afin de pouvoir être également utilisée pour indiquer une cible à l'artillerie ou une zone d'atterrissage pour les transporteurs de troupe.

**Catégorie :** arme de lancer à une main

**Dégâts :** ne cause aucun dégât, mais rend la visibilité très réduite (malus de -6 sur les tests de tir et de Perception) dans un rayon de dix mètres autour de la grenade.

**Utilisation :** une fois activée, la grenade explose dès le premier choc suffisamment violent.

**Poids :** 0,5 kg

**Prix :** 70 crédits

**Règles spéciales :** aucune

**Niveau d'équipement standard :** 1

#### **GRENADE AVEUGLANTE M5 :** La substance chimique contenue dans cette grenade produit une lumière très brève mais extrêmement intense qui aveugle tous ceux qui la regardent. Elles sont extrêmement utiles pour rendre un très grand nombre d'ennemis inoffensifs pendant plusieurs secondes.

**Catégorie :** arme de lancer à une main

**Dégâts :** ne cause aucun dégât, mais aveugle automatiquement tous les personnages dans un rayon de 30 mètres qui ont la bonne idée de garder les yeux ouverts, et cela pendant deux tours complets. Tous les personnages affectés gagnent 5 points de fatigue.

**Utilisation :** la grenade détonne 5 secondes après activation

**Poids :** 0,5 kg

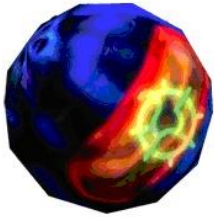
**Prix :** 70 crédits

**Règles spéciales :** aucune

**Niveau d'équipement standard :** 3

### **GRENADES A MAIN COVENANTES :**

Bien que la plupart des soldats, au début de leur formation, ne connaissent qu'une seule catégorie de grenade, à savoir la grenade à fragmentation M9, il existe bien d'autres types de grenades à main développées par l'Alliance. Les forces spéciales ont l'habitude de toujours emporter suffisamment d'exemplaires de chaque type afin de pouvoir parer à toute éventualité, car leurs effets sont aussi divers qu'ils sont redoutables.



#### **GRENADE A PLASMA TYPE 1 :** C'est la grenade la plus utilisée par les troupes standards de l'Alliance.

Puissante, efficace et disposant d'un système de détection intelligent lui permettant de se coller aux soldats ou véhicules qu'elle touche, son emploi est conseillé dans de nombreuses situations.

**Catégorie :** arme de lancer à une main

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

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

**Utilisation :** une fois activée, la grenade explose deux secondes après le premier choc suffisamment violent.

**Poids :** 0,5 kg

**Prix :** 5 anneaux

**Règles spéciales :** Aire d'effet. Cette grenade intelligente se colle sur les cibles qu'elle identifie comme des véhicules, de l'infanterie ou des dispositifs de défense fixes lorsque vous obtenez un degré de réussite de 7 ou plus sur votre test.

**Niveau d'équipement standard :** 1



#### **GRENADE INCENDIAIRE TYPE 3 :** Contenant un mélange hautement inflammable au contact de

l'air, cette grenade est redoutable contre les cibles organiques ou les boucliers énergétiques. Son explosion recouvre la surface qu'elle percute de flammes pendant une courte période, ce qui peut être utilisé autant pour la défense que pour l'attaque.

**Catégorie :** arme de lancer à une main

**Dégâts :** 30pts de Incendiaires, enflamme une zone de deux mètres de diamètre.

**Utilisation :** une fois activée, la grenade explose dès le premier choc suffisamment violent.

**Poids :** 1kg

**Prix :** 7 anneaux

**Règles spéciales :** Aire d'effet

**Niveau d'équipement standard :** 3



#### **GRENADE A FRAGMENTATION TYPE 2 :** Utilisant le même type de munitions

métalliques que les spikers jiralhanaes, ces grenades dispersent une grande quantité de piques dans toutes les directions, ce qui en fait une arme idéale contre les troupes d'infanterie. Les pointes situées à sa surface sont capables de se fixer sur n'importe quelle surface pour augmenter leur efficacité et pouvoir augmenter leur capacité destructrice contre les véhicules.

**Catégorie :** arme de lancer à une main

**Dégâts :** 35pts de dégât Tranchants

**Utilisation :** une fois activée, la grenade se fixe sur la première surface qu'elle agrippe puis explose après deux secondes.

**Poids :** 1kg

**Prix :** 7 anneaux

**Règles spéciales :** Aire d'effet

**Niveau d'équipement standard :** 1

**GRENADE SONIQUE TYPE 4 :** Bien que les covenants ne soient pas habitués à faire de prisonniers, la guerre d'information qui s'est progressivement installée contre les humains et les hérétiques a forcé les spécialistes armuriers à développer une grenade incapacitante en s'inspirant de celles des humains. Les équipes d'abordage souhaitant obtenir les codes d'accès des bases de données d'un vaisseau transportent régulièrement quelques exemplaires de cette grenade.

**Catégorie :** arme de lancer à une main

**Dégâts :** ne cause aucun dégât, mais renverse automatiquement tous les personnages se trouvant dans un rayon de trois mètres autour du point d'impact, sauf s'ils réussissent un test d'Endurance avec un malus de -5.

**Utilisation :** la grenade détonne cinq secondes après avoir été activée

**Poids :** 0,5 kg

**Prix :** 7 anneaux

**Règles spéciales :** aucune

**Niveau d'équipement standard :** 4

**GRENADE PHOTONIQUE TYPE 5 :** La substance chimique contenue dans cette grenade produit une lumière très brève mais extrêmement intense qui aveugle tous ceux qui la regardent. Elles sont extrêmement utiles pour rendre un très grand nombre d'ennemis inoffensifs pendant plusieurs secondes.

**Factions :** Alliance, hérétiques

**Catégorie :** arme de lancer à une main

**Dégâts :** ne cause aucun dégât, mais aveugle automatiquement tous les personnages dans un rayon de 30 mètres qui ont la bonne idée de garder les yeux ouverts, et cela pendant deux tours complets. Elle donne automatiquement 5 points de fatigue à tous les personnages aveuglés par son explosion.

**Utilisation :** la grenade détonne cinq secondes après avoir été activée

**Poids :** 0,5 kg

**Prix :** 7 anneaux

**Règles spéciales :** aucune

**Niveau d'équipement standard :** 3

### III.3.8. Les munitions de l'UNSC

Une fois que vous aurez vos armes, il vous faudra continuellement les approvisionner afin de ne pas vous retrouver brusquement sans défense devant l'ennemi. Tout comme les armes, les munitions ont toutes un prix et un poids, mais il est important de noter que lorsqu'une arme est considérée comme un équipement standard pour un personnage, les munitions associées à cette arme le sont également tant qu'elles ne sont pas modifiées. Ci-dessous vous trouverez la liste des munitions employées par l'UNSC avec toutes les données nécessaires pour les utiliser :

Type de munition	Arme associée	Poids par chargeur	Prix par chargeur
Chargeur de 5 mm	Pistolet-mitrailleur M7	0,5kg	100 crédits
Chargeur 7,62 mm	Fusil d'assaut MA5, DMR	0,5kg	100 crédits
Boîte de 36 cartouches calibre 8	Fusil à pompe M90	1kg	360 crédits
Chargeur de 9,5 mm	Fusil de combat BR-55	0,5kg	200 crédits
Chargeur de 12,7 mm	Pistolet M6	0,5kg	100 crédits
Cylindre de 12,7 mm	Mitrailleurs lourde catling	4kg	700 crédits
Chargeur de 14,5 mm	Fusil sniper S2AM	1kg	300 crédits
Chargeur de 21mm	Fusil sniper STANCHION	2kg	500 crédits
Cylindre de roquettes de 102 mm	Lance-roquette Jackhammer	3kg	400 crédits
Cylindre de roquette de 75 mm	Module lance-missile	4kg	400 crédits
Batterie ionique LS7	Laser Spartan	2kg	1000 crédits
Réservoir de défoliant	Lance-flamme	1kg	300 crédits
Balle-grenade de 40mm	Lance-grenade M319	0.5kg	100 crédits



### III.3.9. Les munitions de l'Alliance

Presque toutes les armes à énergie de l'Alliance se basent sur le plasma. Chacune de ces armes est alimentée par une cellule plasmatique, un objet que vous pouvez assimiler à une batterie de téléphone pour vous faire une idée de sa fonction. Cette cellule est la même pour toutes les armes à énergie de l'Alliance et peut être remplacée par une nouvelle pour permettre à l'arme de continuer à tirer. L'avantage principal est que ce type de munition est adapté pour alimenter n'importe quelle arme à énergie de l'infanterie de l'Alliance (les armes des véhicules et les pièces d'artillerie emploient des modèles beaucoup plus gros). Seulement ce système possède un inconvénient : une fois une cellule plasmatique insérée dans une arme, il est impossible de l'en sortir avant qu'elle ne soit totalement déchargée car sinon le plasma qu'elle contient risque de devenir instable et donc d'exploser à la figure de l'utilisateur. Nous précisons que même si une arme à énergie devient un équipement standard pour un personnage, la cellule plasmatique qui l'alimente reste **toujours** un équipement non standard.

En ce qui concerne les armes à munitions solides, il vous faudra les approvisionner elles aussi continuellement afin de ne pas vous retrouver brusquement sans défense devant l'ennemi. Tout comme les armes, les munitions ont toutes un prix et un poids, mais il est important de noter que lorsqu'une arme est considérée comme un équipement standard pour un personnage, les munitions associées à cette arme le sont également tant qu'elles ne sont pas modifiées. Ci-dessous vous trouverez la liste des munitions employées par l'Alliance avec toutes les données nécessaires pour les utiliser :

Type de munition	Arme associée	Poids / chargeur	Prix / chargeur
Cellule plasmatique	Armes à énergies	0,5kg	20 anneaux
Chargeur de cristaux légers	Needler type 32 et 33	0,5kg	10 anneaux
Chargeur de cristaux médiums	Fusil needler type 31	0.5 kg	10 anneaux
Chargeur de cristaux lourd radioactifs	Fusil needler type 30	1 kg	50 anneaux
Chargeur de piques métalliques de 12,5mm	Spiker type 25	0,5kg	10 anneaux
Chargeurs de calibre 9	Mauler type 52	1kg	10 anneaux
Chargeur de munitions radioactives de 9,5mm	Carabine à plasma type 51	0,5kg	20 anneaux
Chargeur de balles-grenades de calibre 7	Sabre-grenade type 25	1kg	20 anneaux
Chargeurs de barreaux de combustible	Canon à barreaux	2kg	40 anneaux

### III.3.10. Améliorations d'armes

Avoir une arme, c'est déjà une bonne chose, mais avoir une arme améliorée, c'est encore mieux. C'est pourquoi les différentes factions de Halo disposent de multiples améliorations permettant d'augmenter l'efficacité d'une arme dans un domaine ou dans un autre.

A la seule exception du mode de tir dispersé pour les combattants Iekgolos, les améliorations d'armes sont toujours des équipements non standards, quel que soit la nature ou le niveau de votre personnage. Elles possèdent donc toutes un prix, et certaines rajoutent parfois un poids à l'arme sur laquelle elles sont équipées selon leur taille. Bien entendu, certaines améliorations ne sont pas adaptées à toutes les armes, et nous préférons nous reposer sur la logique des joueurs et du MJ plutôt que de rajouter d'autres paramètres dans ces règles pour gérer ceci.

**BATTERIE DOUBLE :** *La technologie des cellules énergétiques est si délicate et si peu comprise même par les races covenantes qu'il est difficile d'y apporter des améliorations trop complexes. Il est cependant possible de modifier la zone de chargement d'une arme pour pouvoir y insérer deux cellules énergétiques au lieu d'une seule, augmentant ainsi sensiblement sa durée d'utilisation maximale avant rechargement.*

Factions : covenantes

Effet : Cette amélioration n'est possible que pour les armes utilisant des cellules énergétiques comme munitions et ne disposant pas de la règle spéciale *Arme à aire d'effet*. L'arme peut être chargée avec deux cellules en même temps, ce qui double sa charge et augmente sa résistance de 2.

Prix : 700 anneaux

Poids : aucun

**DISPOSITIF D'AUTOMATISATION :** *L'humanité a appris à maîtriser la technologie de tourelles automatisées, permettant ainsi de monter des défenses capables de retenir un grand nombre d'ennemis sans mettre en péril la vie d'un seul homme. Ces dispositifs sont tellement perfectionnés qu'ils permettent à un utilisateur de contrôler à distance ces tourelles pour les rendre éventuellement plus efficaces et arroser leurs cibles avec une grande précision jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucun ennemi ou que l'arme tombe à court de munitions.*

Factions : humaines

Rôle : cette amélioration ne peut être équipée que sur une tourelle automitrailleuse AIE-486H et ne peut plus être séparée de l'arme après avoir été installée. Une tourelle équipée d'un dispositif d'automatisation devient une tourelle automatisée et dispose d'une réserve de trois cylindres de balles pouvant être remplacés manuellement, mais par contre il est alors impossible de faire feu avec cette arme directement. A la place, un automate relié à une caméra miniature avec vision infrarouge et détecteur de mouvements identifie les cibles potentielles dans un champ de vision de 120° devant l'arme et jusqu'à une distance de 150 mètres. Lorsque l'arme automatisée est déployée et que le dispositif d'automatisation est activé, ce dernier surveille la zone devant lui et fera tirer l'arme sur tout véhicule ou cible d'infanterie n'étant pas reconnu comme un allié (les véhicules alliés sont automatiquement reconnus, mais un personnage à pied doit disposer d'un transpondeur pour être identifié comme tel). Une arme automatisée effectue jusqu'à deux rafales par tour et sera considérée comme un combattant à part dans un affrontement, possédant une Agilité de 100 et une Dextérité de 45. Par défaut, une arme automatisée tirera toujours sur la cible la plus proche. Le personnage ayant installé l'arme peut contrôler le dispositif d'automatisation par le biais d'un ordinateur personnel ou d'un holopad avec IA tant qu'il se trouve dans un rayon de 30 mètres. Il peut alors voir à travers la caméra miniature reliée au canon de l'arme et sélectionner les cibles prioritaires.

Prix : 1500 crédits

Poids : 1kg

**DISPOSITIF DE TIR FANTÔME :** *pouvoir tirer sur ses cibles tout en étant discret est un avantage énorme, surtout pour les éclaireurs ou les agents infiltrés. Ce dispositif rajouté sur le canon d'une arme à plasma possède deux effets permettant de dissimuler totalement l'origine d'un tir : d'abord elle atténue le bruit de la décharge énergétique, puis elle modifie le rayonnement optique du plasma relâché par l'arme, le rendant totalement transparent et donc quasi impossible à voir, sauf sur des systèmes de vision thermique.*

Factions : covenantes

Effet : l'utilisateur d'une arme disposant d'un dispositif de tir fantôme ne peut pas être détecté au son de ses tirs ou par le simple passage lumineux des tirs de plasma dans l'air. Par contre, ses tirs sont parfaitement visibles par les personnages ou les dispositifs de détection utilisant une vision infrarouge, et un ennemi trop proche peut tout de même entendre le bruit du tir s'il réussit un test de Perception avec un malus de -2.

Prix : 100 anneaux

Poids : 1kg

**LASER DE POINTAGE :** le canon de l'arme dispose d'un dispositif de pointeur laser permettant à l'utilisateur de voir plus facilement l'endroit précis où il vise, et donc d'améliorer sa précision jusqu'à une certaine distance. Cependant, ce dispositif a le défaut de pouvoir être repéré facilement par l'ennemi lorsqu'il est actif.

Factions : humaines

Effet : Cette amélioration donne un bonus de +1 pour les tirs uniques, les salves et les tirs ciblés effectués contre des cibles situées à moins de 50 mètres avec l'arme sur laquelle elle est montée. Le laser peut être activé ou désactivé au moyen d'une action diverse. Par contre, lorsqu'un laser de pointage est activé, les ennemis disposent d'un bonus de +2 pour repérer le porteur de l'arme dans des conditions d'éclairage normales. Dans l'obscurité, le porteur d'un laser de pointage activé est toujours repéré automatiquement.

Prix : 700 crédits

Poids : aucun

**LASER DE POINTAGE INFRAROUGE :** contrairement au laser de pointage standard qui émet une lumière rouge facilement repérable par l'utilisateur et les ennemis attentifs, ce dispositif plus évolué envoie un rayon infrarouge impossible à voir sans système de vision adapté. Cela lui donne une meilleure discrétion pour la plupart des ennemis, mais par contre il est facilement repéré par les troupes correctement équipées.

Factions : humaines

Effet : Comme pour le laser de pointage standard, l'arme donne un bonus de +1 pour les tirs uniques, les salves et les tirs ciblés effectués contre des cibles situées à moins de 50 mètres lorsque l'utilisateur est équipé de jumelles multifonctions en mode infrarouge actif ou si l'arme dispose d'une lunette de visée améliorée avec une vision infrarouge activée (voir plus bas). Le laser peut être activé ou désactivé au moyen d'une action diverse. Par contre, lorsqu'un laser de pointage infrarouge est activé, les ennemis équipés vision infrarouge actif repèrent immédiatement le porteur de l'arme.

Prix : 1400 crédits

Poids : aucun

**LAME DE COMBAT :** Le simple ajout d'une lame sur une arme peut grandement augmenter l'efficacité d'un combattant au corps à corps.

Factions : toutes

Effet : Une arme de poing ou un fusil de n'importe quel type peut obtenir cette amélioration qui lui donne la règle universelle *lame de combat* et peut donc être utilisée comme arme de corps à corps dans un combat sans aucune pénalité afin de causer des dégâts *Tranchants*.

Prix : 500 crédits/ 50 anneaux

Poids : 1kg pour une arme de poing, 2kg pour toute autre catégorie d'arme

**LUNETTE DE VISÉE KF1 :** cette lunette de visée est le modèle le plus simple qui existe : un oculaire et un objectif disposés sur les extrémités d'un tube fermé en inox. Ce système d'optique ancestrale mais efficace possède le grand avantage d'être fiable et résistant par rapport aux procédés numériques qui peuvent présenter des défaillances.

Factions : humaines

Effet : l'utilisateur peut à tout moment viser sa cible à travers l'objectif de cette lunette pour avoir une meilleure vision de son objectif grâce à un grossissement dont la valeur maximale dépend du type d'arme concerné. Selon la distance de la cible et le type de tir que l'utilisateur souhaite effectuer, le MJ peut lui accorder un bonus sur son test de tir pour représenter la meilleure précision dont il bénéficie.

Prix : 500 crédits. Pour 500 crédits supplémentaires, la lunette permet un grossissement jusqu'à X5

Poids : +1kg

**LUNETTE DE VISÉE KF2 :** contrairement à la lunette de visée KF1 qui se base sur les phénomènes physiques de l'optique, la lunette KF2 est entièrement numérique et envoie les images qu'elle capte directement vers un système d'affichage choisi par l'utilisateur. Cela donne l'avantage de prendre nettement moins de place et d'offrir une plus grande liberté d'utilisation de l'arme sur laquelle ce dispositif est monté. Cette technologie est rencontrée également sur les armes des tireurs d'élite de l'Alliance privilégiant le combat à longue distance.

Factions : humaines

Effet : la lunette KF2 offre les mêmes avantages que le modèle KF1 à partir du moment où elle peut se connecter à un système d'affichage vidéo porté par l'utilisateur (écran d'ordinateur personnel, interface tactique, holopad, etc...). Cette technologie permet de voir où pointe l'arme à tout moment, et donc de diminuer le malus imposé par un *tir en aveugle*. Par contre, elle est assez sensible aux ondes électromagnétiques et les zones à trop grande résonance magnétique, ce qui peut la rendre assez capricieuse.

Prix : 1000 crédits/ 100 anneaux. Pour 500 crédits/ 50 anneaux supplémentaires, la lunette permet un grossissement jusqu'à X5.

Poids : aucun

**LUNETTE DE VISÉE KF3 :** ce modèle est la simple association de la lunette optique du KF1 et de la technologie numérique du KF2 montés l'un à côté de l'autre. Cela permet à l'utilisateur d'avoir un système de secours lorsque la technologie numérique vient à se rebeller contre lui.

Factions : humaines

Effet : la lunette de visée KF3 est considérée comme l'addition d'un modèle KF1 et d'un KF2. Vous disposez donc de ces deux améliorations en même temps.

Prix : 1300 crédits. Pour 500 crédits supplémentaires, la lunette permet un grossissement jusqu'à X5.

Poids : +1kg

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

**Faction :** covenantes, exclusif aux lekgolos

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

**Tir dispersé :**

**Mode de tir :** tir automatique

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

**Portée effective :** le tir porte jusqu'à 10 mètres

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

**Prix :** 5.000 anneaux

**Niveau d'équipement standard :** 4

**Poids :** aucun

**MODE DE VISION SPECIAL :** *il s'agit d'un dispositif pouvant être équipé sur tout système d'affichage vidéo afin de modifier la vision du terrain observé à travers ce système pour avantager l'utilisateur d'une manière ou d'une autre.*

**Factions :** toutes

**Effet :** Cette amélioration peut être montée sur une lunette de visée numérique KF2, KF3, une visière tactique ou des jumelles. Elle permet à l'utilisateur d'activer et de désactiver à volonté un mode de vision choisi parmi les 5 suivants : **zoom**, **infrarouge**, **nocturne**, **détection de mouvement**, et **VISR**. Il est possible de monter plusieurs modes de visions spéciales pour un même système d'affichage. Les effets sont différents selon le mode choisi, ainsi que le prix pour installer chaque mode qui est ici donné entre parenthèse :

**Zoom (300 crédits/30 anneaux) :** il s'agit d'un simple procédé de grossissement d'une image numérique afin de donner une meilleure vision d'éléments de petite taille ou très éloignés. Cela peut donc vous permettre d'annuler certains malus dus à une trop grande distance.

**Infrarouge (700 crédits/70 anneaux) :** ce mode permet de détecter immédiatement toutes les formes de vie au sang chaud ne disposant pas de combinaisons thermo-isolantes, quelles que soient les conditions de visibilité. Il peut également servir à repérer les lasers infrarouges et les sources de chaleur de tout genre.

**Nocturne (500 crédits/50 anneaux) :** ce mode annule tout malus dû à l'obscurité. Par contre s'il est utilisé dans les conditions d'éclairage normales, l'utilisateur est aveuglé pendant deux tours complets et gagne 5pts de fatigue comme s'il avait regardé l'explosion d'une grenade aveuglante.

**Détection de mouvement (500 crédits/50 anneaux) :** ce mode permet de repérer immédiatement tout objet suffisamment gros qui vient à se déplacer dans votre champ de vision, et cela quelles que soient les conditions de visibilité. Par contre, vous ne voyez que la position de l'objet et sa taille approximative, rien d'autre.

**V.I.S.R. (2000 crédits/200 anneaux) :** nommé VISR pour Visual Intelligence System Reconnaissance, ce mode permet de repérer immédiatement tous les ennemis, alliés et objets importants se trouvant à 50 mètres ou moins de l'utilisateur, et cela dans la limite offerte par la base de données servant à la reconnaissance d'objet. Les objets inconnus ou les ennemis dissimulés derrière le décor ne seront donc pas reconnus par ce système. Le mode VISR donne également l'effet d'une vision nocturne (voir ci-dessus), mais un ordinateur intégré à l'armure est obligatoire pour faire fonctionner ce mode de vision.

**Rayons X (1000 crédits/150 anneaux) :** utilisé principalement par les forces de l'ordre dans le cadre des contrôles et fouilles d'individus, ce mode de vision permet de voir les objets métalliques à travers la plupart des matériaux sur une distance de 250 mètres.

**MUNITIONS EXPLOSIVES :** *Ces balles renferment une mince quantité de matière explosive qui provoque des dégâts terrifiants à leurs cibles et peut aisément endommager la plupart des protections d'armure ou de véhicule.*

**Factions :** humaines

**Effet :** L'usage de ces munitions cause des dégâts de type *Explosifs* à la place des dégâts *Balistiques*. L'arme utilisée pour tirer ces munitions gagne une valeur de Réduction d'armure égale au chiffre des dizaines de sa valeur de dégât normal (Exemple : un fusil d'assaut MA5C fait normalement 15pts de dégâts, donc s'il est utilisé avec des munitions explosives, il gagne une réduction d'armure de 1). La probabilité de réduction d'armure est toujours nulle lorsque le tir rate. Pour un tir réussi, cette probabilité est de 12/20. Lorsque vous achetez des munitions explosives, précisez à quelle arme elles sont destinées car elles ne pourront être utilisées que par un seul type d'arme.

**Prix :** prix de base des munitions multiplié par 2

**Poids :** poids normal des munitions de base

**MUNITIONS INCENDIAIRES :** *En plus des dégâts habituels, ces balles au phosphore causent des brûlures terribles aux cibles qu'elles touchent. Elles libèrent leur substance dès l'impact afin de la disperser au maximum pour une plus grande efficacité, ce qui les rend très dangereuses contre les cibles peu protégées.*

Factions : humaines

Effet : L'usage de ces munitions cause des dégâts *Incendiaires* à la place de dégâts *Balistiques*. Lorsque vous achetez des munitions incendiaires, précisez à quelle arme elles sont destinées car elles ne pourront être utilisées que par un seul type d'arme.

Prix : prix de base des munitions multiplié par 2

Poids : poids normal des munitions de base

**MUNITIONS PERFORANTES :** *Fabriquées dans un alliage de tungstène, ces munitions sont capables de perforer la plupart des blindages standard des armées de l'UNSC et de l'Alliance. Les dégâts qu'elles sont capables de faire peuvent immobiliser un char ou atteindre un soldat derrière une plaque de blindage.*

Factions : humaines

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

Prix : prix de base des munitions multiplié par 3

Poids : poids normal des munitions de base

**SÉLECTEUR DE TIR :** *une modification interne du mécanisme permet d'augmenter les possibilités de tir d'une arme et lui permet de lâcher ses projectiles d'une façon pour laquelle elle n'était désignée au départ.*

Factions : toutes

Effet : L'arme peut utiliser les règles de tirs d'une autre catégorie en plus de sa catégorie d'origine. Par exemple, un fusil d'assaut MA5B peut être à la fois une arme automatique et une arme de tir au coup par coup. Vous passez d'un mode à l'autre en manipulant le sélecteur de tir, ce qui est considéré comme une action diverse.

Prix : 1000 crédits/ 100 anneaux

Poids : aucun

**SILENCIEUX :** *pouvoir tirer sur ses cibles tout en étant discret est un avantage énorme, surtout pour les éclaireurs ou les agents infiltrés. Ce dispositif rajouté sur le canon d'une arme à feu étouffe presque complètement le son des coups de feu, rendant le tireur extrêmement silencieux sur le terrain.*

Factions : humaines

Effet : L'utilisateur d'une arme disposant d'un silencieux ne peut pas être détecté au son de ses tirs, à moins qu'il ne se trouve qu'à quelques mètres d'un autre personnage susceptible de le repérer. Il est important de noter que chaque arme à feu possède son propre modèle de silencieux, et qu'il est donc impossible de démonter le silencieux d'un fusil S2AM, par exemple, pour l'équiper sur un pistolet M6C. Chaque fois que vous achetez un silencieux, précisez à quelle arme il est destiné.

Prix : 1000 crédits

Poids : +0,5 kg

**SYSTÈME DE REFROIDISSEMENT INTERNE :** *Par un système d'échappement miniaturisé, une partie de la chaleur dégagée par la batterie d'alimentation de l'arme et évacuée dans l'air, ce qui lui permet de tirer plus longtemps avant d'atteindre son seuil de surcharge.*

Factions : covenantes

Effet : Cette amélioration n'est possible que pour les armes à énergie. La résistance de base de l'arme est augmentée de 2. Il est impossible de cumuler plusieurs fois cette amélioration.

Prix : 200 anneaux

Poids : aucun

## III.4. LES VEHICULES DE L'ARSENAL

« J'ai vu la guerre sous toute ses formes : j'ai assisté à des vitrifications de dizaines de systèmes par les vaisseaux covenants, à la folie qui s'empare des hommes et qui déclenche des holocaustes nucléaires. J'ai vu des spartans se jeter vers la mort et en ressortir triomphants. Mais je n'ai jamais rien vu de plus exaltant qu'une charge de cavalerie aéroportée. »

(Commandant Jack Ryan)

Il arrivera des moments durant vos aventures où vous serez amenés à utiliser des véhicules pour vous déplacer d'un endroit à un autre. Le type de véhicule le mieux adapté dépendra de la nature de votre voyage et des éventuels obstacles que vous pouvez rencontrer, mais parfois le choix ne vous sera pas permis et il vous faudra faire avec ce que vous avez. Nous tenons à vous préciser que, afin de ne pas nous répéter et ainsi d'éviter l'encombrement inutile de cette section, les armes, équipements et règles spéciales qui interviennent sur les différents véhicules ne seront décrits que dans le profil du premier véhicule où ils apparaissent.

### III.4.1. Les véhicules humains

Il est impossible de gagner une guerre sans le soutien de véhicules efficaces, et l'histoire de l'humanité a connu suffisamment de conflits pour créer des engins dignes d'emmenner les hommes vers la victoire. Bien que d'un point de vue purement technologique ils soient nettement en retard sur leurs équivalents de l'Alliance, les véhicules de l'UNSC sont loin d'être moins dangereux, au contraire.

**WARTHOG :** *Moins rapide que le Mangouste mais mieux protégé et pouvant disposer d'une puissance de feu nettement supérieure, le Warthog est le véhicule favori de bien des soldats. Cet engin tout-terrain a été utilisé sur des centaines de mondes et a servi les armées de l'UNSC avec une efficacité remarquable. Il en existe de nombreux modèles différents chacun spécialisé dans un rôle précis.*

**Type de véhicule :** Véhicule standard

**Points de structure :** 50pts

**Blindage :** 20

**Équipement :** phares, capteur de mouvement, radio longue portée et câble de remorquage de 100 mètres.

Il existe actuellement trois versions principales de Warthogs, qui ne diffèrent qu'au niveau de la partie arrière. Lorsque vous disposez du soutien logistique nécessaire pour cela, vous pouvez faire une demande de réquisition pour modifier l'aménagement arrière d'un Warthog. Les trois modèles connus sont listés ci-dessous.



#### **M831 : MODÈLE DE TRANSPORT**

La base à partir de laquelle furent construits toute une série de véhicules légers aux rôles militaires, le Warthog était au départ un engin de transport de troupes servant à acheminer rapidement les soldats sur le front. Cet engin tout-terrain a été utilisé sur des centaines de mondes et a servi les armées de l'UNSC avec une efficacité remarquable.

**Armement :** aucun

**Postes d'équipage :** 1 pilote protégé à l'avant gauche, 1 passager protégé à l'avant droit, et 3 places de passagers exposés à l'arrière.

#### **M12 : MODÈLE ANTI-INFANTERIE**

Armé pour faire face aux soldats à pied et aux véhicules légers, qu'ils soient terrestres ou aériens, le model M12 du Warthog est peut-être le modèle le plus répandu parmi les effectifs des armées humaines. La mitrailleuse lourde montée en tourelle à l'arrière en fait un excellent outil pour des attaques de passage ou pour constituer un tir de soutien à aux troupes alliées présentes sur la zone.

**Armement :** 1 tourelle automitrailleuse AIE-486H (voir chapitre III.3.5) avec un angle de tir de 360°.

**Postes d'équipage :** 1 pilote protégé à l'avant gauche, 1 passager protégé à l'avant droit, et 1 artilleur protégé à l'arrière

#### **M12G1 : MODÈLE ANTI-VÉHICULE**

Lorsque la technologie de canon à accélération magnétique fut miniaturisée au point de devenir une arme de taille convenable pour les armées terrestres, l'UNSC décida d'en équiper une partie des Warthog de modèle M12, créant ainsi la variante G1 qui constitua rapidement un atout de poids sur le champ de bataille. Alliant la rapidité et la manœuvrabilité bien connue de ce type d'engin avec une redoutable puissance de feu anti-véhicule, ce modèle est capable de faire des ravages contre les cibles les mieux protégées.

**Armement :** canon gauss (voir ci-après) sur tourelle avec un angle de tir de 360°.

**Postes d'équipage :** 1 pilote protégé à l'avant gauche, 1 passager protégé à l'avant droit, et 1 artilleur protégé à l'arrière.



**Canon gauss :**

Mode de tir : tir au coup par coup

Technologie : arme à munitions solides

Dégâts : 40pts de dégâts *Explosifs* et *Perforants* par tir contre les véhicules.  
5+1D20 pts de dégâts contre l'infanterie.

Portée effective : 300 mètres.

Règles spéciales : un personnage avec la règle *Colosse* peut arracher cette arme du véhicule pour s'en servir comme arme fixe portée à la main. L'arme possède alors une réserve de 8 obus et ne peut plus être rechargée.

**M247 MANGOUSTE :** *Ce véhicule utilisé pour les missions de reconnaissances ou les attaques-éclairés est le plus rapide de tout l'arsenal de l'UNSC. Cependant, cet atout n'est rendu possible que par un allègement extrême de l'engin et une absence totale de protection. La Mangouste est toutefois un véhicule très utilisé par les unités d'éclaireurs afin de repérer les positions ennemies et mener des opérations d'harcèlement sur les points faibles.*

**Type de véhicule :** Véhicule rapide

**Points de structure :** 30pts

**Blindage :** 10

**Postes d'équipage :** 1 pilote exposé à l'avant et 1 passager exposé à l'arrière

**Armement :** aucun

**Équipement :** phares, radio longue portée



**M808B SCORPION :** *Redoutable et imposant, le char lourd Scorpion est l'instrument de destruction lourd classique des forces de l'UNSC. Son utilisation n'est cependant pas exclusive aux divisions blindées et chaque force d'infanterie suffisamment importante se voit généralement remettre plusieurs exemplaires de ce formidable engin. Son épais blindage le met à l'abri de la plupart des tirs tandis que son énorme canon délivre une puissance de feu peu égalée, même parmi les chars de l'Alliance.*

**Type de véhicule :** Véhicule lourd

**Points de structure :** 75pts, *Blindé*

**Blindage :** 35

**Postes d'équipage :** 1 pilote renforcé au milieu, 1 artilleur protégé à l'avant et 2 passagers exposés de chaque côté sur les protections des chenilles.

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

**Armement (pilote) :** Le pilote manie un canon lourd de scorpion sur tourelle avec un angle de tir de 360°.

**Équipement :** phares, capteur de mouvement et radio longue portée.



**Canon lourd de scorpion :**

Mode de tir : tir unique

Technologie : arme à munitions solides, nécessite un tour complet pour recharger entre chaque tir.

Dégâts : 75pts de dégâts *Explosifs* contre les véhicules ou similaires. 15+1D20pts de dégâts contre l'infanterie.

Réducteur d'armure : -6 automatique si le tir blesse, sinon -4 (probabilité 12/20)

Portée effective : 400 mètres.

Règles spéciales : *Aire d'effet*

**ÉLÉPHANT :** Incontestablement le plus gros véhicule terrestre de l'UNSC, le centre de commandement mobile Elephant est utilisé comme base avancée sur le terrain en abritant les officiers supérieurs et leurs opérateurs spécialistes. Il est parfois également employé comme appui blindé lourd de par son apparence de forteresse mobile pouvant accueillir un grand nombre de soldats et délivrer ainsi une puissance de feu non négligeable.

**Type de véhicule :** Véhicule lourd

**Points de structure :** 200pts, Blindé

**Blindage :** 45

**Postes d'équipage :** 1 poste de pilote renforcé à l'avant du 2<sup>ème</sup> étage, 1 artilleur protégé sur l'avant et le côté gauche du 2<sup>ème</sup> étage. Les passerelles du deuxième étage peuvent accueillir jusqu'à dix passagers, et l'habitacle du 1<sup>er</sup> étage jusqu'à vingt passagers et 2 véhicules Mangouste.

**Armement (artilleurs) :** mitrailleuse lourde avec un angle de tir de 180°.

**Équipement :** phares, radar, détecteur de mouvements, radio longue portée, grue de chantier.

**Grue de chantier :** la grue de l'Éléphant est contrôlée depuis le poste de pilotage. Son bras possède une portée de six mètres depuis le côté droit du véhicule, et peut supporter des charges allant jusqu'à cinq tonnes. La pince mécanique qui se trouve à l'extrémité d'un câble de 100 mètres de long peut être aimantée depuis le poste de pilotage grâce à un système d'électro-aimants intégré.

**Radar :** un radar permet au pilote d'obtenir une cartographie plus ou moins précise du terrain dans un rayon de 500 mètres en surface et de détecter les objets suffisamment gros (véhicule, tourelle, bâtiments, etc...). La portée du radar dans l'espace est virtuellement illimitée.



**HORNET :** Bien qu'il s'agisse d'un appareil volant, sa faible vitesse par rapport aux autres engins aériens et sa simplicité d'utilisation en fait un outil parfaitement utilisable par l'infanterie de l'UNSC. Il arrive donc souvent que de petites formations de ces appareils soient employées pour apporter un soutien aérien aux troupes au sol ou pour transporter rapidement des soldats sur des endroits inaccessibles pour d'autres véhicules. L'armement dont ils disposent les rend d'ailleurs très efficaces contre l'infanterie et contre les véhicules.

**Type de véhicule :** Véhicule aérien

**Points de structure :** 50pts

**Blindage :** 20

**Postes d'équipage :** 1 pilote renforcé à l'avant et 1 passager exposé de chaque côté de l'appareil.

**Armement (pilote) :** mitrailleuses lourdes jumelées en arme de coque et deux lance-missiles de Hornet en arme de coque.

**Équipement :** capteur de mouvement, radio longue portée et deux cordes de rappel de 20 mètres pour les passagers.

**Option :** un hornet peut être équipé d'un poste d'artilleur protégé à l'arrière, armé d'une mitrailleuse lourde avec un angle de tir de 360°.



#### **Lance-missile de Hornet :**

**Mode de tir :** tir unique

**Technologie :** arme à munitions solides

**Dégâts :** 30pts de dégâts Explosifs contre les véhicules et similaires, 5+1D20pts contre l'infanterie

**Réducteur d'armure :** -2 (probabilité 12/20)

**Portée effective :** 300 mètres.

**Règles spéciales :** *Aire d'effet.* Le pilote peut passer un tour sans tirer pour verrouiller un véhicule ou une structure ennemie qu'il a en ligne de vue. En cas de verrouillage, tous les tirs suivants avec cette arme disposent d'un bonus de +2 jusqu'à ce que la cible ainsi verrouillée soit détruite ou qu'elle ne soit plus en vue.

**PÉLICAN :** Principale navette de transport utilisée pour acheminer troupes et véhicules sur le front, le Pélican est un appareil agile et rapide pouvant également servir pour des attaques aériennes selon le type d'armement dont il dispose. Cet oiseau de combat est également équipé d'un système de pressurisation du cockpit et de la soute afin de pouvoir évoluer dans l'espace et faire la liaison entre la surface et un vaisseau en orbite.

**Type de véhicule :** Véhicule aérien

**Points de structure :** 200pts, Blindé

**Blindage :** 35

**Postes d'équipage :** le cockpit renforcé peut accueillir 1 pilote, 1 copilote et 1 passager. La soute contient 10 places assises, mais peut contenir jusqu'à 10 personnes supplémentaires qui se tiendront alors debout. Selon que la soute est fermée ou ouverte, les passagers de la soute sont plus ou moins exposés aux tirs provenant de l'arrière de l'appareil.

**Armement (pilote) :** mitrailleuse lourde Chaingun, sous le nez de l'appareil avec un angle de tir de 90°.

**Options d'armement supplémentaires :** l'arrière de la soute peut être doté d'une mitrailleuse lourde, et les ailes du Pélican peuvent accueillir des lance-missiles Anvil-II ASM jumelés avec une réserve de 16 missiles.

**Equipement :** radar, radio longue portée. La soute possède divers emplacements de rangement pouvant contenir jusqu'à 50kg de matériel. La queue de l'appareil dispose d'accroches magnétiques permettant de transporter un seul véhicule terrestre n'étant pas un Eléphant ou six capsules d'armes avec munitions ou deux caisses équipement, chaque caisse pouvant contenir jusqu'à 100kg de matériel.



### **Mitrailleuse lourde Chaingun :**

**Mode de tir :** tir automatique

**Technologie :** arme à munitions solides

**Dégâts :** 30pts de dégâts *Balistiques* et *Perforants* par tir

**Portée effective :** 100 mètres.

**Règles spéciales :** aucune

### **Lance-missile Anvil-II ASM :**

**Mode de tir :** tir semi-automatique

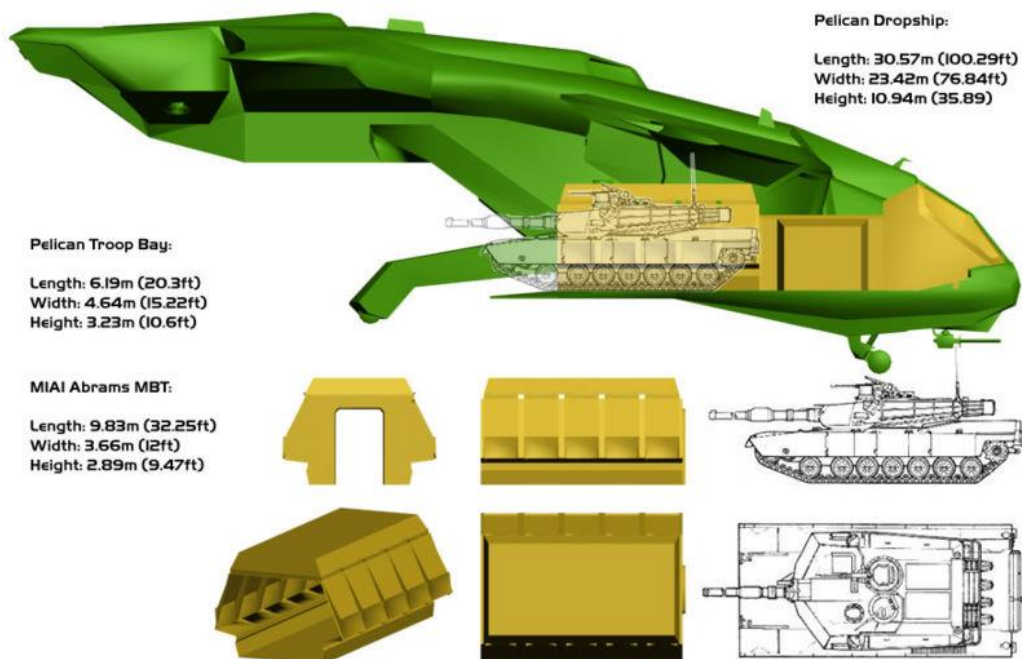
**Technologie :** arme à munitions solides. Chaque salve libère 6 missiles en même temps, chacun d'entre eux étant considéré comme un tir à part entière. L'arme nécessite un tour complet pour recharger entre chaque tir.

**Dégâts :** 45pts de dégâts *Explosifs* par missile contre les véhicules et similaires, 10+1D20pts contre l'infanterie.

**Réducteur d'armure :** -5 automatique si le tir réussit, sinon -2 avec une probabilité de 5/20.

**Portée effective :** 500 mètres.

**Règles spéciales :** Grande aire d'effet



**INTERCEPTEUR SKYHAWK :** Lorsqu'il s'agit d'imposer une supériorité aérienne totale sur une planète, l'UNSC Air Force emploie des escadrilles de chasseurs Skyhawk extrêmement dangereuses. La vitesse et la manœuvrabilité de ces appareils en fait de parfaits intercepteurs capables de causer de sérieux dégâts à n'importe quelle force aérienne ennemie. Les Skyhawk sont réputés pour leurs attaques éclairs, fondant sur leurs cibles à une vitesse impressionnante pour les arroser de missiles Scorpions et de calibre 50 avant de se replier pour aller se réarmer. La seule faiblesse de ce type d'appareil est de ne pas pouvoir évoluer dans l'espace...

**Type de véhicule :** Véhicule aérien

**Points de structure :** 75pts

**Blindage :** 35

**Postes d'équipage :** un cockpit renforcé avec une place avant (pilote) et une place arrière (copilote).

**Armement :** mitrailleuse lourde Chaingun jumelée. Un intercepteur Skyhawk possède également six places d'armement pouvant accueillir des missiles ou des bombes de n'importe quel type. Vous ne pouvez mettre qu'une seule arme sur chaque emplacement, mais vous n'êtes pas obligés de mettre le même type d'arme sur tous.

**Équipement :** radar, radio longue portée, sièges éjectables.



**Sièges éjectables :** il suffit de tirer une poignée, et aussitôt votre siège est expulsé de l'appareil avant de libérer un parachute qui vous permettra d'atterrir sans heurt sur le sol. Le siège du pilote et celui du copilote sont tous deux des sièges éjectables, et l'éjection se fait au moyen d'une action diverse en situation de combat. Si un Skyhawk voit son nombre de points de structure atteindre zéro, le pilote et le copilote doivent effectuer un test d'Initiative chacun pour savoir s'ils s'éjectent à temps. En cas de réussite, ils ne subissent aucun dégât. En cas d'échec, le MJ décide de la nature des conséquences.

#### **Bombe à fragmentation :**

**Mode de tir :** largage

**Technologie :** arme à énergie. Usage unique.

**Dégâts :** 40pts de dégât *Explosifs* contre les véhicules et similaires, 10+1D20 contre l'infanterie.

**Réducteur d'armure :** -2 (probabilité de 10/20).

**Règles spéciales :** *Aire d'effet.*

#### **Bombe chimique :**

**Mode de tir :** largage

**Technologie :** chimique. Usage unique.

**Dégâts :** toutes les unités d'infanterie prise dans le nuage toxique et ne disposant pas de respirateur subissent un malus de -4 à tous leurs tests pendant une durée déterminée par le MJ. Rester dans ce nuage pendant plus de cinq tours cause la mort du personnage ou le plonge dans l'inconscience.

**Règles spéciales :** *Antipersonnel, Aire d'effet.*

#### **Bombe incendiaire :**

**Mode de tir :** largage

**Technologie :** arme à munitions solides. Usage unique.

**Dégâts :** enflamme une vaste zone même si celle-ci n'est pas censée pouvoir brûler. Toute unité d'infanterie prise dans les flammes subit 40pts de dégât *Incendiaires* par tour. Les boucliers énergétiques subissent 50pts par tour.

**Règles spéciales :** *Aire d'effet.*

#### **Missiles ASGM-10 :**

**Mode de tir :** tir unique

**Technologie :** arme à munitions solides. Usage unique. Un missile ASGM-10 ne peut pas être tiré sans avoir été auparavant verrouillé sur une cible étant un véhicule ou un bâtiment. Verrouiller une cible prend un tour complet et nécessite d'avoir la cible en visuel.

**Dégâts :** 200pts de dégât *Explosifs* contre les véhicules et similaires, 20+1D20pts contre l'infanterie.

**Réducteur d'armure :** -10 automatique si le tir réussit, sinon -3 avec une probabilité de 8/20.

**Portée effective :** 500 mètres.

**Règles spéciales :** *Aire d'effet.*

### **Missiles scorpions :**

Mode de tir : tir unique

Technologie : arme à munitions solides. Usage unique.

Dégâts : 100pts de dégât *Explosifs*

Réducteur d'armure : -10 automatique si le tir touche, sinon -3 avec une probabilité de 5/20.

Portée effective : 500 mètres.

Règles spéciales : *Aire d'effet*. Un missile scorpion ne peut pas être tiré sans avoir été auparavant verrouillé sur une cible étant un véhicule, une tourelle ou un bâtiment. Verrouiller une cible prend un tour complet et nécessite d'avoir la cible en visuel.

**CHASSEUR LOURD LONGSWORD :** *Cet appareil de combat est aussi bien conçu pour les combats spatiaux qu'atmosphériques, mais contrairement aux appareils plus légers, le Longsword est plutôt adapté aux attaques de grandes cibles comme des vaisseaux spatiaux ou des bases terrestres. Sa principale faiblesse réside dans sa manœuvrabilité moindre que celle des intercepteurs légers, mais il compense cela par un blindage beaucoup plus résistant lui permettant d'encaisser une plus grande quantité de dégâts.*

**Type de véhicule :** Véhicule aérien

**Points de structure :** 300pts, Blindé

**Blindage :** 50

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

**Armement :** canons rotatifs de 110mm jumelés en arme de coque et 4 missiles ASGM-10.

**Options d'armement :**

- 36 mines Moray chargées dans un compartiment de la soute
- Tourelle ventrale de 120mm
- Une seule charge nucléaire Shiva

**Equipement :** radar, radio longue portée. La soute est assez vaste pour y entreposer plusieurs tonnes de matériel.



### **Canons rotatifs de 110mm :**

Mode de tir : tir automatique

Angle de tir : 180° à l'avant

Technologie : arme à munitions solides

Dégâts : 40pts de dégâts *Balistiques Perforants* et *Explosifs* par tir

Réducteur d'armure : -5 (probabilité 10/20)

Portée effective : 500 mètres

Règles spéciales : *Antichar*

### **Tourelle ventrale de 120mm :**

Mode de tir : tir automatique

Angle de tir : 360°

Technologie : arme à munitions solides

Dégâts : 45pts de dégâts par *Balistiques*, *Perforants* et *Explosifs* par tir

Réducteur d'armure : -5 (probabilité 10/20)

Portée effective : 200 mètres.

Règles spéciales : *Antichar*

### **Mine Moray :**

Mode de tir : largage

Technologie : arme à munitions solides. Une mine flotte ou dérive lentement dans l'espace et dispose d'un système de propulsion limité lui permettant de poursuivre toute cible qui passe à proximité sur 200 kilomètres.

Dégâts : 175pts de dégâts *Explosifs* par mine

Réducteur d'armure : -15 automatique si la mine explose au contact, sinon -5 avec une probabilité de 10/20

Portée de détection : 100 mètres

Règles spéciales : *Antichar*

### III.4.2. Les véhicules covenants

Dotés d'une technologie supérieure et d'un armement redoutable, les véhicules de l'Alliance sont adaptés pour tous les terrains et toutes les conditions, principalement grâce à la technologie d'antigrav qui leur permet de se déplacer à la même vitesse sur n'importe quel type de sol, accidenté ou non. Produits en masse par des industries lourdes installées sur plusieurs mondes contrôlés par l'Alliance, cette force motorisée est un instrument implacable utilisé pour écraser l'ennemi où qu'il se trouve.

**GHOST TYPE-32** : Simple de fabrication et d'utilisation, le véhicule léger de modèle Ghost est employé sur tous les fronts majeurs de l'Alliance dans de multiples rôles. Sa rapidité et sa puissance de mitrillage en font un engin idéal pour mener des assauts rapides sur les positions ennemies avant de se replier pour attaquer une autre position.

**Type de véhicule** : Véhicule standard

**Points de structure** : 50pts

**Blindage** : 15

**Postes d'équipage** : 1 pilote protégé à l'avant

**Armement (pilote)** : mitrailleurs à plasma jumelés en arme de coque.

**Équipement** : capteur de mouvement, radio longue portée.

**Règles spéciales** : Antigrav, Moteur exposé (côté gauche), Suralimentation continue

**Moteur exposé** : le système d'alimentation à plasma du véhicule n'est pas protégé et peut donc facilement être endommagé par un tir chanceux. Son emplacement à la surface de l'appareil est noté entre parenthèses. Lorsqu'une attaque touchant cette zone obtient deux degrés de réussite ou plus, elle touche le moteur, qui peut également être sujet à des attaques ciblées. Lorsque le moteur est touché, les dégâts causés au véhicule sont doublés et ignorent la règle spéciale *Blindée* si ce n'est pas déjà le cas.



#### **Mitrailleurs à plasma :**

Mode de tir : tir automatique

Technologie : arme à énergie

Dégâts : 20pts de dégâts *Energétiques* par tir

Portée effective : 100 mètres.

**CHOPPER TYPE-25** : De fabrication typiquement jiralhanae, le Chopper représente assez bien la principale notion de combat de cette race : la brutalité à l'état pur. L'avant de cet engin est conçu pour broyer tout obstacle trop faiblement blindé qui se trouverait sur son chemin, tandis que les canons latéraux servent à mitrailler les piétons à portée.



**Type de véhicule** : Véhicule standard

**Points de structure** : 50pts

**Blindage** : 15

**Postes d'équipage** : 1 pilote protégé à l'avant.

**Armement (pilote)** : autocanons de chopper jumelés en arme de coque

**Équipement** : capteur de mouvement, radio longue portée.

**Règles spéciales** : Antigrav, Suralimentation momentanée

#### **Autocanons de Chopper :**

Mode de tir : tir automatique

Technologie : arme à munitions solides

Dégâts : 25pts de dégâts *Balistiques* et *Tranchants* par tir

Portée effective : 100 mètres.

**SPECTRE :** Ce véhicule est utilisé principalement par les forces spéciales et les sections de guerriers sangheillis pour percer les positions ennemies et y déposer des soldats d'élite au cœur du dispositif adverse. Moyennement protégé mais disposant d'une puissance de feu non négligeable, c'est un excellent véhicule de transport terrestre pour ceux qui souhaitent mener des attaques éclairs dévastatrices.

**Type de véhicule :** Véhicule standard

**Points de structure :** 50pts

**Blindage :** 20

**Postes d'équipage :** 1 pilote protégé à l'avant, 1 artilleur protégé à l'arrière et 1 passager exposés de chaque côté du véhicule.

**Armement (artilleur) :** mitrailleuse lourde à plasma avec un angle de tir de 360°.

**Équipement :** capteur de mouvement, radio longue portée.

**Règles spéciales :** Antigrav, Suralimentation continue



**PROWLER TYPE-52 :** Équivalent jiralhanae du Spectre, le Prowler est cependant loin de posséder tous ses avantages. Tout d'abord, il ne dispose pas des moteurs à énergie supérieurs de l'Alliance, leur technologie n'étant pas encore entièrement compatible et adaptable. Ensuite, le poste de pilotage n'est pas renforcé, mais seulement placé à l'arrière du véhicule, et sa manœuvrabilité laisse à désirer. Il n'en reste pas moins que son efficacité sur le terrain est redoutable lorsqu'il s'agit de percer les défenses ennemies. Son principal avantage par rapport au Spectre est la meilleure protection qu'il offre à ses passagers, ce qui n'est pas négligeable.

**Type de véhicule :** Véhicule standard

**Points de structure :** 50pts

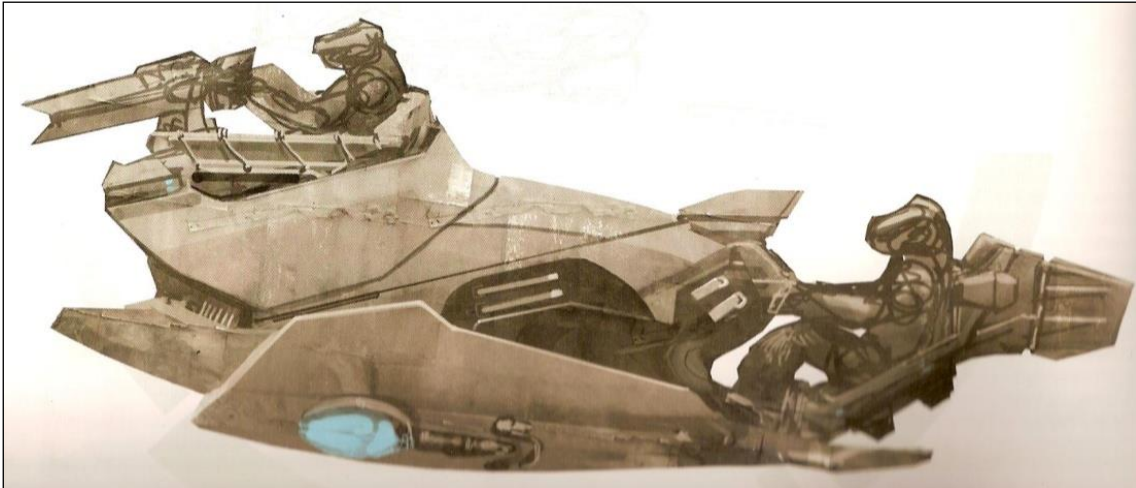
**Blindage :** 20

**Postes d'équipage :** 1 pilote protégé à l'arrière, 1 artilleur protégé à l'avant et 1 passager protégé de chaque côté du véhicule.

**Armement (artilleur) :** mitrailleuse lourde à plasma avec un angle de tir de 360°.

**Équipement :** capteur de mouvement, radio longue portée.

Règles spéciales : Antigrav



**APPARITION TYPE-52** : Lorsqu'il est question de faire pleuvoir une tempête de plasma sur les positions ennemies, l'Alliance possède l'instrument idéal : le char Apparition. Son énorme mortier à plasma peut vaporiser à peu près n'importe quelle cible et faire fondre les meilleures plaques de blindages, tandis que la trajectoire en cloche de ses tirs lui permet de faire feu depuis des positions retranchées hors de vue des troupes antichar.

**Type de véhicule** : Véhicule lourd

**Points de structure** : 75pts

**Blindage** : 35

**Postes d'équipage** : 1 pilote renforcé au milieu et 1 artilleur protégé à l'avant.

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

**Armement (pilote)** : mortier lourd à plasma en arme de coque

**Option d'armement** : le mortier à plasma est parfois remplacé par une batterie anti-aérienne à combustion.

**Equipement** : capteur de mouvement, radio longue portée.

**Règles spéciales** : *Blindé, Moteur exposé (arrière), Antigrav, Suralimentation momentanée*



### **Mortier lourd à plasma:**

**Mode de tir** : tir unique

**Technologie** : arme à énergie

**Dégâts** : 50pts de dégâts Explosifs et Energétiques contre les véhicules ou similaires. 10+1D20pts de dégâts contre l'infanterie.

**Réducteur d'armure** : -6 automatique si le tir blesse, sinon -4 (probabilité 12/20)

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

**Règles spéciales** : Grande Aire d'Effet

### **Batterie anti-aérienne à combustion :**

**Mode de tir** : tir semi-automatique. Chaque salve libère six projectiles de barreau à combustion qui sont alors traités comme autant de tirs séparés pour les tests et pour les dégâts.

**Technologie** : arme à énergie. Doit se recharger après chaque tir pendant un round complet.

**Dégâts** : 40pts de dégât Energétiques et Explosifs contre les véhicules ou similaires. 5+1D20pts de dégâts contre l'infanterie.

**Réducteur d'armure** : -2 automatique si le tir blesse, sinon -1 (probabilité 10/20)

**Portée effective** : 500 mètres contre les cibles terrestres. Contre les cibles aériennes, la portée est virtuellement illimitée et bénéficie d'un bonus de +2.

**Règles spéciales** : Aire d'Effet



**SHADOW** : Jouant presque toujours le rôle d'attaquant dans cette guerre, l'Alliance a besoin de déplacer ses troupes rapidement pour continuer à avancer sur tous les fronts. Mais les navettes de transport ne sont pas toujours une option, que ce soit à cause des conditions météorologiques ou une importante puissance de feu anti-aérienne à proximité. C'est pourquoi le Shadow constitue le véhicule de transport terrestre le plus adapté à ce jour.

**Type de véhicule** : Véhicule lourd

**Points de structure** : 100pts, Blindé

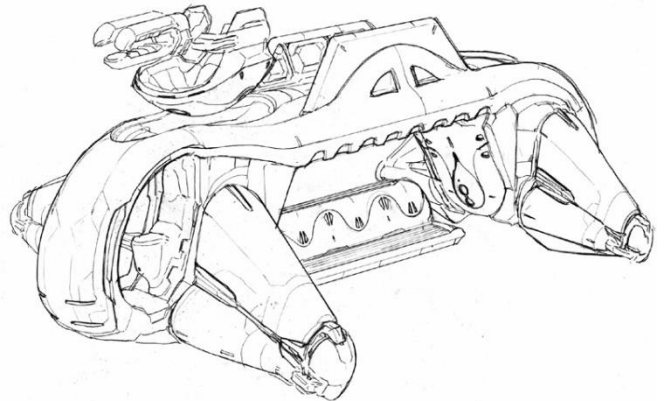
**Blindage** : 35

**Postes d'équipage** : 1 pilote protégé à l'avant, 1 artilleur protégé au-dessus et jusqu'à huit passagers. La place des passagers peut être occupée par un véhicule Ghost ou Chopper.

**Armement (artilleur)** : tourelle de défense Shade avec un angle de tir de 360°.

**Equipement** : capteur de mouvement, radio longue portée et remorqueur magnétique.

**Règles spéciales** : *Antigrav, Blindé, Suralimentation continue*





**Remorqueur magnétique :** cet appareil situé à l'arrière du Shadow permet de tracter un véhicule ou tout autre objet métallique dont le poids ne dépasse pas trois tonnes. L'objet peut être monté sur roues, sur anti-grav ou il peut tout simplement traîner par terre (mais ça peut l'endommager) Mais comme ce système nécessite une certaine quantité d'énergie, le véhicule ne peut plus effectuer de Boost lorsque le remorqueur magnétique est enclenché.

**Tourelle de défense Shade :**

Mode de tir : tir automatique.

Technologie : arme à énergie *Antichar*

Dégâts : 25pts de dégât *Energétiques* par tir

Portée effective : 500 mètres

Note : ce profil correspond également aux tourelles fixes Shade qui peuvent être déployées sur le terrain par l'Alliance pour fortifier une position. Dans ce cas-là, ce type de tourelle possède 75pts de structure (mais elle ne possède pas la règle *Blindé*) et constitue un poste d'artilleur *protégé*.

**BANSHEE TYPE 26 :** Seul appareil volant pouvant être utilisé par les troupes au sol, le chasseur léger banshee fournit un soutien aérien non négligeable pour les forces de l'Alliance. Bien qu'il ne soit que légèrement protégé contre les tirs, ce faible poids allié à de puissants moteurs lui permet de se déplacer rapidement dans les airs et d'effectuer des manœuvres d'évitement capables de le sauver de certaines attaques qui le réduiraient en miettes.

**Type de véhicule :** Véhicule aérien

**Points de structure :** 50pts

**Blindage :** 20

**Postes d'équipage :** 1 pilote renforcé au milieu de l'appareil.

**Armement (pilote) :** mitrailleurs à plasma jumelés en arme de coque et un lanceur de torpilles à plasma.

**Équipement :** capteur de mouvement et radio longue portée.

**Règles spéciales :** *Suralimentation continue*

**Torpille à plasma :**

Mode de tir : tir unique. L'arme met deux tours après chaque tir pour se recharger.

Technologie : arme à énergie

Dégâts : 30pts de dégâts *Explosifs* et *Energétique* contre les véhicules et similaires, 5+1D20pts contre l'infanterie

Réducteur d'armure : -2 (probabilité 12/20)

Portée effective : 300 mètres

Règle spéciale : *Aire d'Effet*, Le pilote peut passer un tour sans tirer pour verrouiller un véhicule ou une structure ennemie qu'il a en ligne de vue. En cas de verrouillage, tous les tirs de torpilles à plasma disposent d'un bonus de +2 sur ses tests de tir jusqu'à ce que la cible ainsi verrouillée soit détruite ou qu'elle ne soit plus en vue.



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



Le profil du banshee type 27 est identique à celui du type 26 à la différence qu'il peut évoluer dans l'espace, effectuer de courts sauts sub-spatiaux à l'intérieur d'un même système solaire et que ses armes possèdent une portée effective plus importante : 1000 mètres pour ses mitrailleuses à plasma, et 2500 mètres pour ses torpilles à plasma.

**SÉRAPHIN** : Utilisé comme principal appareil de bombardement, le Séraphin est également capable d'effectuer des attaques meurtrières contre de grosses cibles durant les combats spatiaux ou atmosphériques. Son chargement de bombes et ses lanceurs de torpilles lourdes lui donnent une puissance de destruction peu égalable parmi les véhicules de sa catégorie.

**Type de véhicule** : Véhicule aérien

**Points de structure** : 300pts, *Blindé*

**Blindage** : 50

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

**Armement** : faisceau d'énergie sous le nez de l'appareil avec un angle de tir de 90°, chargement de six bombes au maximum et un lanceur de torpilles lourdes à plasma en arme de coque avec 7 torpilles.

**Équipement** : radar, radio longue portée. La soute possède quelques emplacements de rangement pouvant contenir jusqu'à 200kg de matériel.

**Règles spéciales** : *Blindé, Suralimentation continue*



#### **Bombe à plasma :**

**Mode de tir** : largage

**Technologie** : arme à énergie. Usage unique.

**Dégâts** : 40pts de dégât *Explosifs* et *Energétiques* contre les véhicules et similaires, 10+1D20 contre l'infanterie.

**Réducteur d'armure** : -2 (probabilité de 10/20).

**Règles spéciales** : *Antipersonnel, Aire d'Effet.*

#### **Bombe incendiaire :**

**Mode de tir** : largage

**Technologie** : arme à énergie. Usage unique.

**Dégâts** : enflamme une vaste zone même si celle-ci n'est pas censée pouvoir brûler. Toute unité d'infanterie prise dans les flammes subit 25pts de dégât *Incendiaires* par tour.

**Règles spéciales** : *Aire d'Effet.*

#### **Bombe incapacitante :**

**Mode de tir** : largage

**Technologie** : inclassable. Usage unique.

**Dégâts** : une bombe incapacitante ne cause aucun dégât. A la place, elle libère une puissante vague d'ultrason qui diminue grandement les capacités des troupes à proximité. Toutes les unités d'infanterie se trouvant dans un rayon de 50 mètres autour du point d'impact et ne disposant pas de protection auditives adaptées subissent un malus de -4 à tous leurs tests pendant une durée déterminée par le MJ.

**Règles spéciales** : *Aire d'Effet.*

#### **Lanceur de torpilles lourdes à plasma :**

**Mode de tir** : tir unique. L'arme met deux tours après chaque tir pour se recharger.

**Technologie** : arme à énergie

**Dégâts** : 200pts de dégât *Explosifs* et *Energétiques* contre les véhicules et similaires, 20+1D20pts contre l'infanterie.

**Réducteur d'armure** : -10 automatique si le tir réussit, sinon -3 avec une probabilité de 8/20.

**Portée effective** : 500 mètres

**Règle spéciale** : *Aire d'Effet.* Une torpille lourde ne peut pas être tirée sans avoir été auparavant verrouillée sur une cible étant un véhicule, une tourelle ou un bâtiment. Verrouiller une cible prend un tour complet et nécessite d'avoir la cible en visuel.

#### **Faisceau d'énergie :**

**Mode de tir** : tir automatique (rayon continu). L'arme met un tour après chaque rafale pour se recharger.

**Technologie** : arme à énergie

**Dégâts** : 40pts de dégâts *Balistiques Perforants* et *Explosifs* par tir

**Réducteur d'armure** : -5 (probabilité 10/20)

**Portée effective** : 200 mètres

**Règle spéciale** : une rafale avec cette arme est considérée comme trois tirs au lieu de deux.

**SPIRIT :** Véhicule de transport principal utilisé dans les premières années de la guerre humano-covenant, la navette Spirit peut rapidement amener ou évacuer une force d'intervention complète, ce qui constitue l'un des aspects les plus importants d'une bataille. Apprécié pour sa résistance, il est néanmoins assez peu armé et n'est donc pas employé comme couverture aérienne, ce qui lui a valu d'être de moins en moins employé par rapport au transporteur Phantom.

**Type de véhicule :** Véhicule aérien

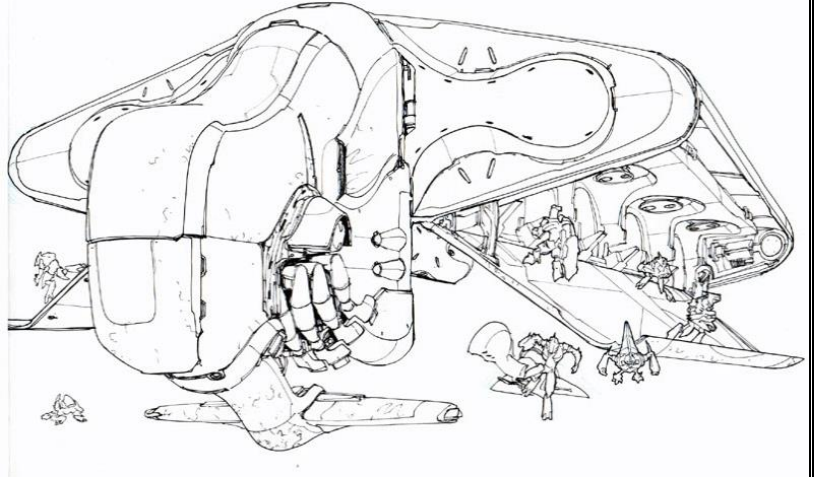
**Points de structure :** 250pts, Blindé

**Blindage :** 40

**Postes d'équipage :** le cockpit renforcé situé à l'arrière peut accueillir 1 pilote et un artilleur. 5 passagers peuvent embarquer dans chaque aile renforcée sur les deux côtés de l'appareil. Le champ de gravité entre les ailes peut transporter deux Ghosts ou un exemplaire de véhicule de l'Alliance n'étant pas un Scarab ou deux caisses de matériel, chaque caisse pouvant contenir jusqu'à 100kg de matériel.

**Armement :** tourelle de défense Shade à l'arrière avec angle de tir de 360°.

**Equipement :** radar, radio longue portée.



bungie.net

Artist Robert McLees for HALO [2001]

**PHANTOM :** Dès son apparition sur les champs de bataille de la galaxie, le Phantom a connu un succès immense qui l'a vite conduit à remplacer les anciennes navettes de transport Spirit. Sa simplicité d'embarquement et de débarquement le rend beaucoup plus efficace dans les missions d'attaque rapide où la vitesse de déploiement est indispensable, sans compter son armement supérieur qui le conduit souvent à rester en position stationnaire au-dessus des troupes pour leur apporter un soutien non négligeable.

**Type de véhicule :** Véhicule aérien

**Points de structure :** 200pts, Blindé

**Blindage :** 35

**Postes d'équipage :** le cockpit renforcé situé à l'avant peut accueillir 1 pilote et un copilote. La soute renforcée possède suffisamment de place pour transporter jusqu'à 20 passagers. Le grappin magnétique situé à l'arrière peut transporter deux Ghosts ou un exemplaire de véhicule de l'Alliance n'étant pas un Scarab ou deux caisses de matériel, chaque caisse pouvant contenir jusqu'à 100kg de matériel.

**Armement :** tourelle de défense Shade à l'avant avec angle de tir de 360°. Des accès latéraux peuvent être ouverts sur les côtés de l'appareil pour faciliter le débarquement des passagers. Chacun de ces accès est équipé d'une mitrailleuse lourde à plasma.

**Equipement :** radar, radio longue portée, ascenseur gravitationnel.



**SCARAB :** *Ultime instrument de destruction des forces terrestres de l'Alliance, le quadripode Scarab était au départ un simple véhicule de forage tout terrain avant d'être transformé en tank d'assaut ultralourd pouvant parfois être utilisé comme centre de commandement mobile. Contrôlé par un binôme de Iekgolos dont les corps sont intimement liés à la machine, sa taille impressionnante et ses énormes pattes mécaniques lui permettent d'enjamber la plupart des obstacles sans difficulté, et ses armes embarquées sont assez puissantes pour détruire à peu près n'importe quelle menace conventionnelle.*

**Type de véhicule :** Véhicule lourd

**Points de structure :** 1000pts, *Blindé*

**Blindage :** 50

**Postes d'équipage :** le cockpit renforcé situé à l'arrière peut accueillir 1 pilote et 1 copilote. Les plates-formes peuvent accueillir jusqu'à 15 passagers, et la soute peut en contenir 20.

**Armement :** rayon de scarab en arme de coque à l'avant et une artillerie à plasma au sommet avec un angle de tir de 360°. L'arrière de la soute et les plates-formes des côtés disposent de mitrailleuses lourdes à plasma.

**Équipement :** radar, radio longue portée



### Détruire un scarab :

Vu le profil de cet engin, vous pouvez croire qu'un Scarab est virtuellement indestructible pour le simple fantassin. Mais il existe un moyen de détruire facilement ce monstre, et parfois sans même utiliser d'arme antichar. Pour ceux qui ont joué à Halo 3, ce sera facile à représenter.

Pour les autres, disons que le moteur du scarab est accessible à l'arrière du véhicule pour les soldats qui parviennent à l'aborder. Si vous n'avez aucun moyen d'atterrir directement sur l'une des plates-formes du Scarab, vous devez d'abord le mettre à terre en endommageant l'une de ses pattes.

Chaque patte possède 150pts de structure avec un blindage de 50 et dispose également de la règle spéciale *Blindé*. Mais dès qu'une seule des pattes voit ses points de structure atteindre zéro, le Scarab s'immobilise immédiatement et s'abaisse pour effectuer les réparations d'urgence. Pendant une durée égale à 7 rounds de jeu, l'accès arrière de la soute se trouve au niveau du sol, et n'importe quel fantassin peut y monter.

Une fois à l'intérieur, il faut monter sur les plates-formes supérieures pour atteindre le compartiment moteur du Scarab, qui se trouve à l'arrière juste en dessous de la tourelle à plasma lourde. Derrière un écran énergétique, d'une valeur de 50 points de bouclier, se trouve le moteur qui possède 50pts de structure. Une fois que vous avez bousillé le moteur, éloignez-vous vite, car après 7 rounds de jeu, le Scarab explose avec une puissance équivalente à 3 charges de démolition à plasma.

#### **Rayon de Scarab :**

**Mode de tir :** tir automatique (rayon continu). L'arme met trois tours après chaque tir pour se recharger.

**Technologie :** arme à énergie

**Dégâts :** 100pts de dégâts *Energétiques* et *Explosifs* par tir contre les véhicules et similaires, 15+2D20pts contre l'infanterie

**Réducteur d'armure :** -7 automatique si le tir réussit, sinon -3 avec une probabilité de 5/20.

**Portée effective :** 500 mètres

**Règle spéciale :** une rafale avec cette arme compte comme trois tirs au lieu de deux

#### **Artillerie à plasma :**

**Mode de tir :** tir semi-automatique. L'arme met deux tours après chaque salve pour se recharger.

**Technologie :** arme à énergie

**Dégâts :** 50pts de dégâts *Energétiques* et *Explosifs* par tir contre les véhicules et similaires, 10+1D20pts contre l'infanterie

**Réducteur d'armure :** -5 automatique si le tir réussit, sinon -2 avec une probabilité de 5/20.

**Portée effective :** 500 mètres

**Règle spéciale :** aucune

**Note :** ce profil correspond également aux plates-formes d'artillerie qui peuvent être déployées sur le terrain par l'Alliance pour accomplir des sièges et pilonnages. Dans ce cas-là, ce type de tourelle possède 100pts de structure, un blindage de 50 et la règle spéciale *Blindée*. Elle est opérée depuis l'intérieur par un poste d'artilleur *renforcé*.

## PARTIE IV

# LE LIVRE DU MAÎTRE DE JEU

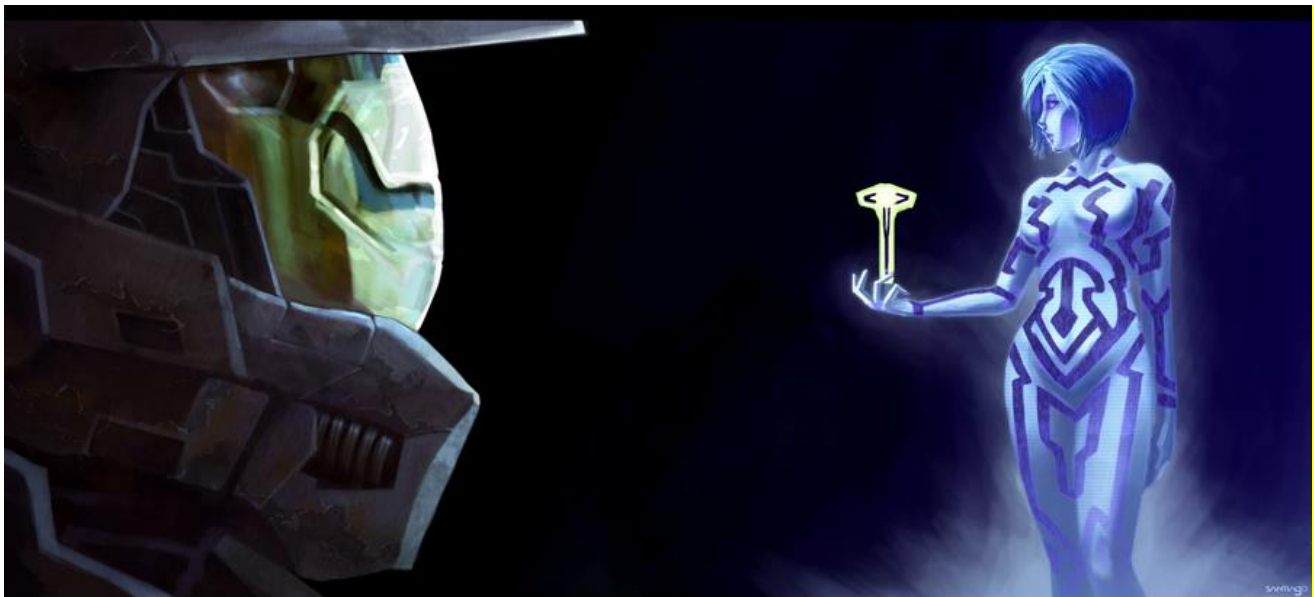
« *Quoi qu'il vous arrive, quelle que soit la profondeur de merde dans laquelle vous serez plongés sur le terrain, souvenez-vous qu'il existe peut-être une puissance supérieure qui veille sur vous et qui aura les moyens de sauver vos miches, que ce soit Dieu, la Navy ou les spartans.* »

— discours du lieutenant Harrington avant la bataille de Mallagat

Il ne peut pas y avoir de partie de jeu de rôle sans Maître de Jeu, c'est aussi simple que cela. Le Maître de Jeu assure de nombreux rôles indispensables pour le bon déroulement d'une aventure, ce qui fait que même s'il ne possède pas son propre personnage ou qu'il ne peut pas l'utiliser pour cette aventure, c'est lui qui mène la danse à chaque instant.

Tout d'abord, le MJ représente le destin, le hasard, la chance, autant de puissances objectives qui pourront à la fois tendre la main aux joueurs que les jeter du haut d'un précipice impitoyablement. C'est lui qui contrôle tous les PNJ (Personnages Non Joueurs) que rencontreront les participants de l'aventure, et ces PNJ pourront tout aussi bien être amis ou ennemis. Dans une aventure, le MJ est une sorte de dieu qui peut absolument tout faire tant que cela reste dans la logique de l'univers de Halo et en respectant les règles dictées par ce livre. Il peut parfaitement faire apparaître un vaisseau ennemi en orbite à tout moment, déclencher une avalanche ou une tempête de sable, ou se contenter de donner un rhume à l'un des personnages de joueurs. Bien entendu, il n'ira jamais jusqu'à s'acharner sur un personnage jusqu'à la mort de celui-ci, car il devra également s'assurer que la partie de jeu ne soit pas entachée par un décès tragique qui obligerait alors l'un des participants à rester en spectateur pour le reste de la séance. Il sera donc à la fois l'adversaire et l'ange gardien des joueurs, une ambiguïté difficile à tenir et qui requiert certaines qualités.

Ce livre traite donc d'abord des droits et des devoirs du MJ afin de préciser son rôle, ses capacités et la façon dont il doit gérer une partie de jeu, avant de donner toutes les informations nécessaires pour créer et alimenter une aventure. Afin de préserver l'intérêt de vos parties, il est préférable que ce livre soit lu uniquement par ceux qui souhaitent devenir MJ.



## IV.1. LES DEVOIRS DU MAÎTRE DE JEU

« Vous êtes les descendants de mes créateurs. Les héritiers de tout ce qu'ils ont abandonné derrière eux. Vous êtes forerunner. Mais cet anneau... est à MOI ! »

— 343 Guilty Spark s'adressant au spartan John-117

Le maître de jeu est de toute évidence le membre le plus important de votre cercle de jeu, car il est unique et a de nombreuses responsabilités dont il doit s'acquitter du mieux qu'il peut. Tout le monde ne peut pas être maître de jeu, car cela requiert beaucoup de qualités et demande une implication dans l'aventure encore supérieure à celle des joueurs. Le début de cette partie du livre de règle constitue donc un résumé des différents devoirs que vous aurez à remplir si vous décidez de devenir maître de jeu, ne serait-ce que le temps d'une partie :

### IV.1.1. L'omniscient du jeu

Vous serez celui vers lequel se tourneront les joueurs lorsqu'ils ont un trou de mémoire ou qu'ils ne sont pas sûrs de quelque chose. Que ce soit une règle de jeu, une information particulière sur l'univers de Halo ou la situation actuelle des différents héros participant à l'aventure, vous devez avoir la réponse ou un moyen de connaître la réponse rapidement. Voici quelques conditions à remplir sur cet aspect-là :

- Vous avez une grande connaissance de Halo (factions, planètes, races, chronologie, etc...)
- Vous connaissez assez bien les règles de *Halo : Héros et Hérétiques* (inutile d'essayer de tout connaître par cœur, mais essayez de retenir le maximum et surtout les bases, ainsi que les pages où trouver certaines informations).
- Vous connaissez d'avance les grandes lignes de l'aventure en cours ou vous avez une idée à peu près globale de l'histoire que vous allez créer, afin de pouvoir anticiper sur les actions des joueurs et décrire clairement ce qu'il se passe.
- Vous avez à vos côtés toute la documentation nécessaire pour retrouver une information dont vous ne vous rappelleriez plus : livres de règles, copie des feuilles de personnages des joueurs, encyclopédie de Halo Evolved, éventuellement un accès via Internet à notre wiki **Halo Evolved** (<http://rs-halo-evolved.wikispaces.com/>) etc...

Vous prenez des notes secrètes sur ce que font les joueurs et les PNJ sous votre contrôle, en résumant brièvement leurs actions les plus importantes. Cela vous sera particulièrement utile lorsque vous devrez attribuer les récompenses en XP pour chacun des participants à la fin d'une session de jeu.

Sachez également que la très grande majorité des règles contenues dans le livre de règles sont basées sur l'univers de Halo tel que nous le connaissons tous, et sont donc conçues à partir des standards instaurés par les studios de Bungie. Donc si vous avez un doute sur une règle à appliquer dans une circonstance particulière, utilisez vos connaissances de cet univers et votre logique pour retrouver ou inventer une règle adaptée à la situation.

### IV.1.2. Le juge absolu

A de nombreuses occasions, les règles de base de *Halo : Héros et Hérétiques* ne seront pas suffisantes pour savoir comment réaliser une action, ou quel effet aura un certain événement, ou encore quel type de modificateur peut créer une situation particulière. Dans ces cas-là, il sera de votre responsabilité de créer des règles maison pour régler la situation et permettre au jeu de continuer dans la joie et la bonne humeur. Seulement, ces règles doivent être logiques, raisonnables et réalistes par rapport aux règles de base et à l'univers de Halo. Donc quand ce genre de problème se présente à vous, suivez bien ces conseils :

- Surtout, prenez votre temps pour décider de la règle à inventer.
- Cherchez s'il existe une règle de base officielle qui se rapproche ne serait-ce qu'un peu de la situation présente.
- Utilisez vos connaissances de Halo et votre expérience personnelle pour vous aider à décider d'une règle adaptée. Ne consultez les joueurs qu'en dernier recours car ils ne seront pas objectifs.
- N'essayez pas d'être trop compliqué. Cela ne ferait que perdre du temps inutilement et embrouiller l'esprit des joueurs lorsqu'ils devront appliquer cette règle.
- Restez objectif et impartial : n'essayez pas de favoriser un joueur en particulier ou au contraire vous acharner sur lui parce qu'il vous a piqué la dernière chips du paquet ^^.

### IV.1.3. Le guide des âmes égarées

Parfois, certains joueurs se sentiront un peu perdus, soit parce qu'ils n'arrivent pas vraiment à se représenter le décor autour d'eux ou parce qu'ils ne savent pas quoi faire, dans quelle direction aller. Cela peut être dû à une difficulté d'imagination ou à des informations insuffisantes pour percevoir les possibilités qui s'offrent à eux. Dans ce genre de situation, vous aurez pour mission de les guider afin que la partie ne s'immobilise pas et qu'elle conserve un rythme passionnant.

Précisez bien aux joueurs que s'ils ont un problème de compréhension, ils peuvent vous poser toutes sortes de questions, tant que cela ne concerne pas des choses que les personnages devraient trouver seuls ou qu'ils ne sont pas censés connaître. S'ils ont besoin de précisions sur des éléments du décor ou comment ils sont répartis dans l'espace, utilisez soit les informations données dans la description de l'aventure soit votre imagination pour inventer des détails supplémentaires. Ceci est une tâche un peu difficile car elle peut mener à d'autres égarements temporaires, donc n'hésitez pas à répondre de temps en temps « cela n'a aucune importance ».

Et si le groupe de héros va soudain dans une mauvaise direction, essayez de les réorienter d'une façon plus ou moins subtile. Par exemple, faites s'effondrer le couloir devant eux ou s'écraser une navette pour bloquer le chemin, ou encore faites apparaître un nombre tellement impressionnant d'ennemis qu'ils comprendront immédiatement qu'ils ne pourront jamais passer par là.



### IV.1.4. Le maître des éléments

N'oubliez jamais que vous avez tous les pouvoirs sur l'aventure. Si les choses deviennent trop faciles ou trop difficiles pour l'équipe de joueurs et que cela diminue l'intérêt de l'aventure, vous êtes autorisé à agir en conséquence pour corriger ça. Par exemple, si un groupe d'ennemis se fait massacrer alors qu'ils devaient constituer un moment particulièrement difficile de la mission, donnez-leur des renforts inattendus ou changez légèrement leurs caractéristiques lorsque vous le pouvez encore. Ou encore si les joueurs sont sur le point de se faire exterminer bêtement, donnez-leur un avantage significatif qui leur ferait reprendre le dessus.

Et surtout, n'oubliez pas que les personnages de joueurs sont censés ne jamais mourir, à moins que tous les membres de leur groupe soit mis hors de combat. Dans ces aventures, il n'y a pas de points de sauvegarde, donc si l'équipe est éliminée, elle devra recommencer depuis le début en créant de nouveaux personnages. Cela peut s'avérer très frustrant et causer des disputes inutiles dans le groupe, donc cherchez à garder les personnages des joueurs en vie autant que vous le pouvez sans leur donner l'impression d'être invulnérables.

Car vous avez également pour mission de faire évoluer la mentalité des joueurs. Chacun d'eux doit s'imprégner de la dureté de cet univers et comprendre qu'il s'agit d'un combat pour la survie, même si c'est un jeu. Ceux qui tentent des actions suicidaires en pensant qu'ils ont une chance doivent donc rapidement comprendre ce genre d'erreur afin qu'ils se calment et réfléchissent avant d'agir, quitte à ce que la pilule soit dure à avaler. Par exemple, si un médecin se met à courir droit vers une escouade de dix unggoyes et d'un sangheili en leur tirant dessus avec son pauvre M6C et complètement à découvert, faites en sorte que tous les unggoyes lui lancent chacun une grenade et il comprendra vite son erreur (situation véridique rencontrée pendant une partie de jeu avec l'équipe de *Reclaimers Studios* ^^). Soyez donc impitoyable avec les novices qui croient toujours contrôler un surhomme en armure MJOLNIR capable de foncer bêtement dans le tas et de survivre.

### IV.1.5. Le cinématographe

Parfois, afin de faire évoluer l'action dans le sens prévu par votre scénario, vous aurez besoin d'imposer aux joueurs le fait d'accomplir telle ou telle chose afin qu'ils ne s'éloignent pas de la trame prévue. A cette fin, les règles de *Halo : Héros et Hérétiques* vous autorisent à prendre le contrôle d'absolument tous les éléments d'une aventure, même les personnages de joueurs, dans ce que nous appelons ici une **cinématique**.

En gros, une cinématique est un court moment de l'histoire où vous racontez l'histoire tout seul, et les joueurs doivent attendre la fin de la cinématique pour reprendre le contrôle de leurs personnages respectifs. Le but principal de ces cinématiques est de vous permettre de décrire calmement une suite d'évènements sans être interrompu par les joueurs voulant à tout prix intervenir (par exemple, un sniper qui veut tirer dès que vous lui présentez une cible alors qu'elle est censée accomplir une action intéressante, voire vitale pour l'aventure). Prenez bien conscience que le contrôle que vous avez sur les personnages de joueurs durant les cinématiques devra rester extrêmement limité afin de ne pas donner l'impression de vous les accaparer en leur faisant accomplir n'importe quoi (non, le suicide n'est pas une option ^^).

Vous pouvez déclencher une cinématique à tout moment, mais nous vous conseillons de ne pas le faire trop souvent pour éviter d'ennuyer les joueurs qui, après tout, sont là pour jouer. Pour en déclencher une, il vous suffit de prononcer bien haut « CINÉMATIQUE » afin que tous les joueurs vous entendent.

**Note :** Les missions officielles créées par *Reclaimers Studios* regorgent de cinématiques en tout genre car il s'agit généralement de scénarios complexes avec beaucoup de dialogues préparés, d'actions qui ne doivent pas être interrompus et d'autres évènements susceptibles d'être gâchés par des joueurs trop réactifs. De ce fait, prévenez toujours les joueurs de cet aspect du scénario avant de commencer une mission officielle.



### IV.1.6. Le pacificateur

Nous avons remarqué durant les tests du jeu que les équipes composées de plusieurs types de personnages très différents ont vite tendance à développer des tensions plus ou moins fortes les uns envers les autres. Ce phénomène est particulièrement important dans les équipes de personnages de l'Alliance, car ces derniers ne sont pas seulement différents au niveau de leurs capacités et de leurs styles, mais aussi au niveau de leurs races et de toutes les relations difficiles qui y sont rattachées.

Il est donc fort probable qu'au bout de quelque temps passé ensemble (attention, cela peut aussi être très rapide), les joueurs se mettent à se chamailler entre eux en se lançant de petites blagues plus ou moins « racistes » : suceur de méthane, face de poulpe et autres noms d'oiseaux. Si vous ne réagissez pas rapidement, cela peut vite dégénérer en une bagarre entre les personnages des joueurs. Et ce n'est jamais très joli à voir lorsqu'un petit unggoy tout chétif réussit à énerver suffisamment un lekgolo pour recevoir le bouclier de celui-ci sur le coin de la figure (encore une situation véridique rencontrée lors des bêta-tests, je vous assure ^^). Faites donc très attention à ce que l'ambiance reste sympathique. Cela ne veut pas dire que vous devez interdire la moindre raillerie entre les joueurs : vous devez définir clairement la limite entre la plaisanterie sans arrière-pensée et la méchanceté volontaire.



## IV.1.7. Le maître de la difficulté

Afin de recréer fidèlement les divers niveaux de difficulté instaurés dans les jeux vidéo Halo, nous avons choisi divers paramètres pouvant rendre une aventure plus facile ou plus risquée selon les désirs des joueurs. Ces paramètres ne sont que des indications destinées à vous aider à créer une histoire qui sera adaptée au niveau de difficulté choisi.

### 1. Le nombre de PNJ :

C'est le paramètre le plus facile à visualiser, mais celui qui peut causer le plus de problèmes. En effet, il peut paraître excitant de plonger les héros dans une bataille de dimension épique faisant intervenir des dizaines de combattants à chaque rencontre, mais cela est extrêmement difficile à gérer avec les règles de combat actuelles pour ce jeu. Il est donc recommandé de ne pas faire intervenir trop de PNJ dans un même combat, sauf si vous instaurez des règles maison spécialement conçues pour simplifier les batailles à grande échelle.

Pour ceux qui chercheraient quand même à créer des affrontements de masse, nous conseillons vivement de regrouper les tours de jeu de plusieurs PNJ ensemble en les faisant tous accomplir les mêmes actions. Cela est facile avec les groupes d'ennemis composés d'individus tous identiques, donc privilégiez ce genre de troupe si vous souhaitez faire dans le carnage de masse.

### 2. Le type de PNJ :

Pour un même nombre d'ennemis, il est parfaitement possible de les adapter à n'importe quel niveau de difficulté en déterminant leur catégorie. Cinq unggoy sont nettement moins dangereux que cinq sangheillis. La race, le corps d'armée et le grade de chaque PNJ peut rapidement modifier la difficulté de n'importe quelle action effectuée contre lui. Il est plus facile d'embrouiller une simple recrue des troupes de l'armée standard que de faire croire à un colonel des marines que vous étiez bien dans votre chambrée la nuit dernière au lieu d'aller faire la fermeture de trois bistros. Ces paramètres permettent de modifier la difficulté sans augmenter le nombre de PNJ, ce qui évite la surpopulation durant les combats.

### 3. L'équipement des PNJ :

En tant que MJ, vous êtes totalement libre de choisir le type d'équipement que portera chacun des PNJ présents durant une aventure, à moins qu'il ne s'agisse d'un personnage spécial avec un équipement bien défini dans le cadre d'un scénario de Reclaimers Studios. Bien entendu, il faut rester logique : un unggoy ne portera jamais d'épée à plasma. Moins vraisemblable mais tout de même compréhensible, un sangheilli n'utilisera que très rarement un fusil de sniper, car cette race préfère largement le combat de proximité.

Nous avons établi dans les profils des PNJ un descriptif de l'équipement standard de chaque catégorie de personnage. Néanmoins ces données ne sont là que pour vous donner une idée de ce que le combattant moyen de telle ou telle classe de PNJ porte normalement sur lui, et vous pouvez parfaitement choisir de ne pas utiliser ces informations ou de les adapter à votre style de jeu. Veillez toutefois à ne pas sortir du cadre logique de l'univers Halo afin de conserver le fun au sein de l'aventure.

**Note :** Ce paramètre s'applique également à la récupération d'objets sur les corps de PNJ. En considérant la situation des joueurs et le niveau de difficulté, vous pouvez décider de ce qu'ils peuvent trouver après la bataille selon que vous souhaitez les aider ou non. Car les choses seraient bien trop simples s'ils pouvaient récupérer trois munitions de lance-roquette sur le corps de n'importe quel ennemi, non ?

### 4. Les talents des PNJ :

Comme vous pourrez le constater dans les pages suivantes, les fiches standards des PNJ ne contiennent pas de liste de talents obligatoires, cela afin de vous laisser décider librement quelles sont les aptitudes spéciales qu'ils peuvent posséder pour rendre la vie des joueurs plus ou moins compliquée. Même un simple soldat des marines sera beaucoup plus difficile à vaincre s'il possède les talents *Sans peur*, *Pas de Côté*, *Interception*, *Tireur émérite* et *Trompe-la-Mort*. Le simple fait de donner à un PNJ le talent *Haine* envers une race incarnée par l'un de vos joueurs peut complètement changer le déroulement d'un combat.

### 5. L'environnement

Il y a énormément de choses que vous pouvez modifier au niveau de l'environnement des joueurs pour leur rendre la vie plus facile ou au contraire pour la rendre abominable.

Le premier élément facile à modifier est le climat. Que ce soit en faisant apparaître un brouillard ou faire tomber une pluie torrentielle, vous pouvez aisément transformer une mission de routine en véritable parcours du combattant où chaque action devient beaucoup moins évidente que dans une situation normale.

N'hésitez pas non plus à choisir des environnements très différents de ce que vous connaissez. Les déserts de sable, les plaines gelées de la toundra et les épaisses jungles équatoriales possèdent toutes des avantages et des inconvénients que les joueurs devront apprendre à utiliser rapidement s'ils espèrent survivre. Et il y a une grande différence entre une ville intacte et une ville en ruines au niveau des possibilités de déplacement.

D'autres paramètres environnementaux peuvent également être modifiés en fonction de la difficulté. Le simple fait d'ajouter une tour d'observation de tireurs d'élite, une tourelle automatisée ou une sécurité électronique particulièrement retorse sur une porte ajoutera du piment à n'importe quelle aventure.

## IV.2. LES RÈGLES DE BASE DES PNJ

« Les ungoys sont des couards faibles et stupides, mais au moins ils savent tenir une arme et marcher. Cela suffit au moins à détourner l'attention de l'ennemi en lui offrant plus de cibles. »

— commandant Ultar 'Vadonee de la 1<sup>ère</sup> division

Les PNJ (Personnages Non Joueurs) sont tous les personnages n'étant pas les personnages de joueurs et intervenant dans vos aventures. Afin que leur comportement sur le terrain soit en accord avec les standards de l'univers de Halo tel qu'il a été créé par *Bungie*, nous avons établi plusieurs règles spéciales pour vous aider à les faire agir comme ils le devraient. Mais bien entendu, vous pouvez adapter ces règles ou en ignorer certaines pour vous simplifier la vie ou rester dans votre style de jeu.

### IV.2.1. Les PNJ spéciaux

Certaines aventures font intervenir des personnages spéciaux qui sont très différents des profils de PNJ standard. Le plus souvent, ils constituent des adversaires parfaits pour la fin d'une mission, en représentant le dernier et le plus important obstacle pour la réussite du groupe de héros. Mais ils peuvent également être des alliés spéciaux qui ont un rôle important dans le déroulement de la mission. Le groupe de joueurs peut être chargé de l'escorter jusqu'à un endroit précis ou alors de faire équipe avec lui pour qu'ils accomplissent un objectif particulier, ou il peut s'agir simplement d'un combattant qui vient les aider dans un moment difficile.

Dans tous les cas, les profils de ces PNJ spéciaux seront toujours donnés dans le descriptif des aventures de *Reclaimers Studios* dans lesquelles ils interviennent. Nous avons également créé quelques profils de PNJ spéciaux à la fin de ce livre que vous pourrez librement intégrer à l'une des aventures que vous inventerez par vous-même, mais vous pouvez également chercher à créer votre propre PNJ spécial qui sera nettement plus en relation avec l'histoire que vous faites vivre aux joueurs.

### IV.2.2. La Volonté des PNJ

Les PNJ sont les personnages qui ont le plus souvent besoin d'effectuer des tests de Volonté. Car tandis que les héros sont des combattants endurcis plus ou moins insouciant du danger qu'ils affrontent, ce n'est pas le cas des simples soldats. C'est pourquoi les PNJ doivent tenter de surmonter leurs peurs s'ils ne veulent pas fuir lorsque la situation tourne en leur défaveur. Les circonstances pouvant provoquer un test de Volonté sont très diverses et nous avons essayé d'en lister les principales ici, mais il peut en exister d'autres que vous découvrirez lorsqu'elles surviendront :

- mort d'un officier supérieur
- mort d'un grand nombre d'alliés
- apparition d'une menace importante (char, infanterie largement supérieure en nombre, sangheili ou jiralhanae de très haut rang, spartan, Parasite...)

Cependant, tant qu'un officier supérieur allié est présent sur le terrain, un PNJ utilise la caractéristique de Volonté de cet officier au lieu de la sienne, du moins tant que cela n'empiète pas sur la règle spéciale *Haine* qui annule ce bénéfice. Cela représente la capacité des leaders et chefs d'équipe à maintenir le moral de leurs troupes sur le terrain.

### IV.2.3. Les caractéristiques à 0 et à 100

Certains PNJ disposent de caractéristiques atteignant les valeurs extrêmes de 0 ou de 100 afin de mieux représenter certains aspects de leur race ou de leurs aptitudes individuelles.

- Une caractéristique possédant une valeur de 0 signifie que le PNJ échouera toujours aux tests impliquant cette caractéristique et ne pourra effectuer aucune action associée à cette même caractéristique. Par exemple, les ingénieurs Huragoks sont une espèce pacifique et n'ont absolument aucune notion du combat, d'où une Force de 0.

- A l'opposé, une caractéristique possédant une valeur de 100 signifie que le PNJ réussira toujours les tests impliquant cette caractéristique, ce qui est moins fréquent mais qui peut arriver. Par exemple, les formes du Parasite possèdent une Volonté de 100 car ils ne connaissent pas la peur.

**IMPORTANT :** Les éventuels facteurs modifiant normalement les caractéristiques lors de tests n'ont aucun effet sur les caractéristiques de valeur 0 ou 100. Imaginez plutôt qu'il s'agit de valeurs infinies sur chacun des deux extrêmes.

## IV.2.4. Le comportement des PNJ

Afin de respecter les comportements des divers types de combattants existant dans l'univers de Halo, voici un résumé des différentes règles spéciales que vous pourrez rencontrer dans les profils de PNJ des diverses races :

### Guerrier

*De nombreux soldats sont avant tout des combattants de corps à corps. Ils ne se sentent à leur vraie place qu'en affrontant leur ennemi en face, suffisamment près pour lui broyer le crâne à mains nues...*

Les PNJ possédant cette règle ont fortement tendance à se jeter sur leur adversaire dès qu'ils le peuvent, et ils ne refusent jamais un défi au corps à corps. Dans les situations désespérées ou en cas de provocations sur le champ de bataille, le PNJ doit effectuer un test de Volonté ou d'Intelligence pour résister à la tentation de sortir son arme de corps à corps principale et de se jeter sur le premier ennemi en vue.

### Légende vivante

*Au-delà des simples combattants des armées régulières, il existe des soldats d'élite et des guerriers légendaires dont les actes sont présentés en exemples et dont l'histoire est pavée de moments héroïques qui ont fait d'eux des dieux de la guerre dans l'esprit des autres combattants de leur faction. Vouloir affronter ces individus équivalait le plus souvent à un suicide.*

Les PNJ possédant cette règle disposent d'un nombre de points de destin indiqué entre parenthèses à côté de cette règle dans leur profil. Ce sont des personnages extrêmement puissants tels que les spartan-II ou les inquisiteurs sangheils de l'Alliance et il est très fortement déconseillé d'en faire intervenir plus d'un par scénario. Ils sont désignés pour être soit un allié venu sauver les personnages des joueurs dans une situation apparemment désespérée, soit l'adversaire ultime d'une campagne. Le MJ est autorisé à tricher pour assurer que ces personnages ne meurent pas de manière grotesque ou inattendue.

### Martyr

*Il peut arriver que, sur le coup d'une grande panique ou parce qu'il se sait condamné, un soldat tente d'emporter le plus d'ennemis avec lui avant de mourir, par un moyen ou par un autre.*

Un PNJ qui possède cette règle peut activer une grenade ou un engin explosif au choix du MJ s'il obtient au moins deux degrés d'échec à un test de Volonté dans une situation désespérée (pour lui). Il cherche ensuite à causer le plus de dégâts en se suicidant avec l'explosif.

### Panique !

*Il est important qu'une armée soit disciplinée, que ce soit par la peur ou par la confiance en ses officiers. Malheureusement, certains soldats de bas étage ou de nature particulièrement lâche ont tendance à fuir le combat dès que les choses tournent trop mal.*

Les PNJ qui possèdent cette règle ne peuvent pas utiliser la Volonté d'un autre personnage allié à portée pour effectuer leurs tests, sauf si celui-ci possède la règle *Suivez-moi !*

### Repli stratégique

*Les officiers et combattants des races guerrières ont horreur de fuir, mais ils savent également que certaines situations nécessitent de se replier sur une position plus sûre avant de retourner au combat.*

Les PNJ qui possèdent cette règle ne fuient pas lorsqu'ils ratent leurs tests de Volonté pour résister à la peur. A la place, ils cherchent à s'éloigner du combat ou simplement se mettre à couvert. Tant qu'ils sont en vie, ils transmettent cette règle à tous les PNJ alliés ne possédant pas la règle *Panique* et qui ont un grade inférieur au leur.

### Stupides

*La guerre n'est pas menée uniquement par des soldats professionnels et bien entraînés. Lorsque les temps sont difficiles, ou pour éviter de perdre des troupes plus coûteuses, il est préférable d'envoyer des unités inexpérimentées qui auront au moins l'avantage d'occuper l'ennemi.*

Cette règle est assez floue et dépend principalement de la volonté du MJ. En bref, les PNJ possédant cette règle doivent agir très bêtement lorsqu'ils ne sont pas dirigés par un officier ne possédant pas cette règle. Il est donc demandé au MJ de ne pas leur faire accomplir d'actes rusés, ingénieux ou héroïques dans ce genre de situation, car ils ne sont pas assez intelligents pour savoir, par exemple, qu'un tir chargé de pistolet à plasma désactive totalement un bouclier ou un véhicule (sinon, les unggoy's seraient une véritable plaie...).

### Suivez-moi !

*Certains personnages possèdent une présence si charismatique ou une allure si menaçante qu'ils sont capables de faire tenir leurs troupes même dans les pires situations.*

Les PNJ qui possèdent cette règle donnent leur caractéristique de Volonté à tous les alliés qui combattent avec eux, même si ces derniers possèdent la règle *Panique*. Cette règle est généralement portée par les personnages spéciaux ou les très haut gradés.

### Troupes d'élite

*Les combattants les plus expérimentés et les soldats vétérans constituent des adversaires bien plus redoutables que les troupes régulières du fait de leurs connaissances approfondies du combat. Sur le terrain, ils savent analyser chaque situation pour trouver rapidement une solution à chaque problème.*

Cette règle est l'opposé direct de *Stupides* : les PNJ qui la possèdent agissent toujours de façon très réfléchie et parfaitement adaptée à la situation dans laquelle ils se trouvent. Au combat, ils effectuent presque toujours l'action la plus efficace pour se débarrasser de leurs ennemis.

## IV.2.5. Les PNJ en patrouille

Les soldats postés en sentinelles ou en patrouilles ont pour tâche de repérer les éventuels intrus pénétrant dans la zone où ils se trouvent. Vous aurez souvent le contrôle de tels PNJ que les héros devront soit éviter soit éliminer furtivement s'ils tiennent à rester discrets. Dans ces moments-là, nous vous conseillons d'utiliser les règles suivantes pour représenter le niveau d'alerte de l'ennemi :

**1.** Si à un moment les héros effectuent une action qui risque de les faire repérer (éternuement, voix forte, coups de feu, etc...) effectuez un test de Perception en prenant le profil de base du PNJ en patrouille. Dans le cas où plusieurs profils différents sont possibles, utilisez celui qui a la meilleure valeur de Perception. En cas de réussite et selon le niveau de réussite de ce test, le PNJ a détecté les héros ou suspecte seulement leur présence et se rapproche de leur position, éventuellement en étant accompagné d'autres PNJ proches de lui à ce moment-là.



**2.** S'il y a un contact visuel direct entre les héros et un PNJ, celui-ci peut se comporter de trois manières différentes :

- Il peut engager les héros directement, peut-être parce qu'il pense pouvoir s'en charger sans problème ou parce que l'idée de donner l'alerte ne lui est pas venue à l'esprit (cela peut être représenté par un éventuel test d'Intelligence). Cette situation sera plus fréquente dans les faibles niveaux de difficulté. Par contre, si le combat traîne en longueur et que le PNJ sent qu'il est en difficulté, il peut changer d'avis et suivre l'un des deux autres comportements décrits ci-dessous.

- Le PNJ peut essayer de contacter ses alliés via une éventuelle radio qu'il porte sur lui (pour les PNJ, c'est souvent les officiers qui portent les radios). A cette fin, il cherchera d'abord à se mettre à couvert pour utiliser son matériel de communication. S'il n'est pas éliminé rapidement, l'alerte sera donnée et la présence des héros connue de tous les autres ennemis.

- Dans le cas où le PNJ ne dispose pas de radio et qu'il ne se sent pas assez fort (ou courageux) pour affronter l'ennemi, il peut prendre la fuite de façon plus ou moins militaire afin d'aller prévenir les alliés les plus proches de sa position.

## IV.3. IDÉES DE BASE POUR CRÉER UN SCÉNARIO

« *Tout ce qui peut aller de travers ira de travers. Et si quelque chose ne peut pas aller de travers... ça ira de travers quand même.* »

— loi générale de Edward A. Murphy Jr.

Nous sommes parfaitement conscients que les MJ ne peuvent pas toujours penser à tout, et parfois l'imagination peut faire défaut. C'est pourquoi nous vous donnons ci-dessous une liste non exhaustive des différents types d'aventures possibles pour à peu près n'importe quelle équipe de héros. Certains vous paraîtront plus attrayants que d'autres ou vous inspireront plus, mais nous vous conseillons de diversifier au maximum vos histoires. Il devient vite lassant de faire toujours le même genre de mission.

**Abordage :** les personnages des joueurs participent à un assaut en règle contre un vaisseau ennemi. Cela peut être pour capturer le bâtiment ou l'un de ses officiers, récupérer des données informatiques vitales ou tout simplement le faire sauter de l'intérieur parce que les forces spatiales alliées en sont incapables. Ce type de scénario est assez basique mais a l'intérêt d'être simple à réaliser.

**Assassinat :** L'objectif de mission est simple : trouver quelqu'un et l'éliminer. Cette personne peut être un officier de haut rang, un scientifique travaillant sur une invention horrible ou un traître qu'il faut neutraliser avant qu'il ne révèle des informations vitales. Il est possible de créer certains rebondissement avec ce scénario, comme par exemple la cible peut se révéler être d'une toute autre nature ou ne pas être la bonne personne à abattre...

**Défense acharnée :** les héros doivent protéger un point stratégique (accès d'une base, passerelle de commandement, pont, route,...), ou une structure de taille plus ou moins importante (hôpital, bunker, ascenseur orbital, vaisseau,...). Ce genre d'objectif peut difficilement créer une aventure complète intéressante, mais peu constituer un beau final à travers un dernier carré héroïque.

**Enquête interne :** mission moins guerrière mais très intéressante, les héros sont chargés de dévoiler quelque chose qui se trame au sein de leur propre armée (trafic de substances douteuses, fuite d'informations, rébellion ou hérésie, etc...). La qualité principale pour ce genre de scénario est la capacité à collecter et à utiliser des informations, indices et preuves pour découvrir la vérité, qui peut être toute autre que ce qui a été dit dans le briefing de mission...

**Escorte :** les héros sont chargés de la protection d'un personnage ou d'un objet important pour leur faction (officier, hiérarque, arme expérimentale, prisonnier, etc...), et doivent s'assurer qu'il ne lui arrive rien pendant un déplacement ou jusqu'à ce que des renforts viennent le récupérer. Ce genre de scénario peut donner des possibilités assez intéressantes et des situations difficiles, surtout lorsque les héros doivent protéger un personnage au comportement inhabituel ou un objet qui les met en danger chaque fois qu'ils l'approchent...

**Exploration :** les héros sont mobilisés pour aller examiner une zone plus ou moins inconnue. Il peut s'agir d'une base abandonnée, d'un vaisseau crashé ou dérivant dans l'espace, ou carrément d'une nouvelle planète totalement inconnue. Dans tous les cas, ce type de mission demande un grand sens de l'observation et la capacité à rester constamment sur ses gardes. Les installations forerunners et les Halos sont des lieux parfaits pour ce genre de mission, qui généralement font vite intervenir une menace plus ou moins inattendue...

**Formation :** afin d'accélérer l'entraînement des nouvelles troupes, une ou plusieurs recrues ont été affectées au groupe des héros afin que ces derniers les forment directement sur le terrain. Ce scénario peut se combiner avec n'importe quel type de mission, mais l'intérêt est qu'ils doivent également faire attention à garder leurs recrues en vie, ce qui n'est pas toujours facile et peut causer pas mal de problèmes...

**Guérilla :** les forces alliées des héros sont en difficulté et elles ont besoin de leur aide pour retenir l'ennemi ou augmenter leurs chances de l'affronter dans une proche bataille de grande envergure. Pour cela, ils doivent mener une opération d'embuscade, de sabotage ou de recherche et destruction contre un élément important de l'armée adverse. De nombreuses possibilités sont envisageables et peuvent rapidement créer des situations à haut risque.

**Infiltration :** l'objectif principal est de pénétrer les lignes ennemies tout en restant le plus discret possible pour se rendre à un endroit particulier et y accomplir votre mission. Ce genre de mission peut se combiner avec d'autres scénarios comme l'Assassinat ou la Guérilla et peut rapidement donner des sueurs froides lorsqu'il s'agit de conserver sa furtivité.

**Récupération/ Capture :** les héros sont envoyés pour retrouver un objet ou une personne de grande importance et le ramener à la base. Il peut s'agir des plans d'une arme expérimentale, d'une IA ou d'un artefact forerunner. L'objet n'appartient pas forcément à votre faction, ce qui peut rendre sa récupération plus difficile, voire mystérieuse.

**Vie sociale :** les héros ont reçu une permission de quelques jours et vont essayer d'en profiter au mieux, soit en allant voir leur famille ou en traînant dans les bars et casinos, ou en allant à la pêche. Mais alors qu'ils se croient tranquilles et profitent d'un repos bien mérité, les ennuis finissent par les rattraper sous la forme d'un gang urbain, d'une attaque ennemie inattendue ou d'un(e) ex trop collant(e) qui a retrouvé leur trace. Ce genre de scénario permet de se divertir un peu entre deux batailles en mettant sur le tapis des situations plus détendues ne mettant pas forcément en danger la vie des héros.

## IV.4. LES PNJ HUMAINS

« *Nul combat ne fait mieux ressortir les formidables capacités de l'Homme que le combat pour sa propre survie.* »

— sergent-instructeur James Egearl

Les PNJ humains peuvent être utilisés de manières très différentes selon la nature des héros et le type d'aventure que vous avez choisi de créer. Car la civilisation humaine possède une grande diversité dans ses individus, et son empire est divisé en plusieurs factions dont les principales sont les armées de l'UNSC et les divers mouvements rebelles. C'est pourquoi nous avons fait en sorte de traiter le plus grand nombre de possibilités de PNJ humains pouvant être rencontrés dans l'univers de Halo.

### IV.4.1. Civils humains

Contrairement à certains peuples de l'Alliance, l'humanité est loin d'être une civilisation aussi guerrière uniquement dynamisée par les conflits. Malgré l'importante division qui existe entre les armées de l'UNSC et les rebelles, ce sont encore les civils qui représentent la plus grande partie de la population humaine. Beaucoup d'opérations militaires et d'actions stratégiques doivent prendre en compte ces forces non combattantes, ce qui a généralement pour effet de rendre les choses beaucoup plus difficiles...

#### CIVIL NON COMBATTANT

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
31	54	14	25	23	34	37	25

Bonus d'armure : 0

Points de vie : 10

Équipement : aucune

Règles spéciales : *Panique, Stupide*

Classe d'armure	
Normale	9
Au contact	9

**Note :** ce profil de PNJ est à utiliser pour les civils standards, c'est-à-dire pour le citoyen lambda que vous croisez dans la rue. Cependant, il peut exister une multitude de variantes que vous pouvez créer pour augmenter l'intérêt d'une aventure, comme par exemple une brute épaisse qui aura une Force et une Endurance supérieures à la moyenne, ou alors des scientifiques ou des ingénieurs qui posséderont une grande valeur d'Intelligence. Là encore, l'imagination est votre seule limite.

#### AGENT DE SÉCURITÉ

Chargés de maintenir l'ordre sur le domaine de l'UNSC, ces individus ne sont pas équipés pour affronter des combattants lourdement armés mais seulement pour faire respecter la loi par les civils. Ils n'en restent pas moins les principaux représentants de l'autorité de l'UNSC devant la population, et s'opposer à eux peut très rapidement être considéré comme un signe de rébellion qui sera donc réprimé brutalement.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
38	47	32	30	33	37	35	35

Bonus d'armure : 2

Points de vie : 20

Équipement : Gilet pare-balle, communicateur, uniforme d'agent de sécurité, interface tactique avec vision nocturne et rayons X, pistolet M6A, matraque paralysante.

Règles spéciales : Aucune

Classe d'armure	
Normale	11
Au contact	9

#### MILICIEN/MERCENAIRE

Beaucoup de sociétés privées et de particuliers exigent une protection qui ne peut être assurée par les agents de sécurité de l'UNSC, soit parce que ces derniers sont considérés comme trop peu armés, soit parce que les clients souhaitent garder leurs affaires à l'écart du regard des autorités de la Terre. Il existe donc de nombreux groupes de milices privées et de mercenaires freelance agissant pour le compte d'entités très diverses ayant chacune ses raisons de se protéger de la sorte.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
42	34	45	36	40	37	40	42

Bonus d'armure : 9

Points de vie : 20

Équipement : Armure S.T.T., kevlar moyen, communicateur, interface tactique avec vision nocturne, infrarouge et rayons X, deux pistolets M6C, fusil d'assaut MA5C, deux grenades aveuglantes, couteau de combat et matraque paralysante.

Règles spéciales : Aucune

Classe d'armure	
Normale	13
Au contact	4

## IV.4.2. Membres de la rébellion pour les colonies

Cela fait maintenant très longtemps que les différents mouvements pour l'indépendance des colonies ont pris une ampleur qui ne peut plus être négligée par les autorités de la Terre. Ces rebelles défient constamment l'armée de l'UNSC et luttent pour que les colonies extérieures comme intérieures gagnent leur indépendance. Ce sont des individus déterminés et rusés qui savent comment faire face à une force militaire écrasante grâce à des actions terroristes et des embuscades parfaitement organisées.

### IGNORANT :

Toute personne rejoignant la rébellion porte d'abord le titre d'ignorant. Cela désigne non seulement sa méconnaissance des mécanismes et stratagèmes utilisés par les rebelles mais aussi le fait qu'il n'a pas encore passé les tests d'initiation. Ces personnes ressemblent en tous points à des civiles, mais ils sont prêts à servir l'indépendance des colonies, et ce genre de cause a toujours besoin d'ignorants sacrificiables pour accomplir certaines tâches simples mais extrêmement dangereuses.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
27	42	34	28	33	25	32	30

Bonus d'armure : 0 Points de vie : 20

Équipement : aucun

Règles spéciales : Stupide

Classe d'armure	
Normale	6
Au contact	6

### INITIÉ :

Ces hommes et ses femmes sont en quelque sorte les soldats de base de la rébellion. Ils ont reçu un entraînement au combat suffisant pour leur permettre de survivre à un affrontement contre les forces de l'UNSC. Leur rôle principal n'est cependant pas d'engager les militaires et sont plutôt chargés des tâches de défense des installations rebelles afin qu'ils puissent poursuivre leur entraînement et devenir de véritables soldats de l'indépendance.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
30	51	30	30	30	37	32	32

Bonus d'armure : 2 Points de vie : 20

Équipement : Gilet pare-balle, couteau de combat

Règles spéciales : Aucune

Classe d'armure	
Normale	11
Au contact	9

### FANATIQUE :

Ceux qui sont prêts à se sacrifier pour la cause de la rébellion sont chargés des opérations de dépose des bombes et autres explosifs sur les bâtiments et points stratégiques pour l'UNSC. Leur détermination est telle qu'ils sont prêts à se faire sauter avec leurs propres charges s'ils sont sur le point d'être capturés.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
34	48	37	35	35	21	24	75

Bonus d'armure : 2 Points de vie : 20

Équipement : Kevlar léger, couteau de combat, charge explosive C-9 ou charge de démolition C-12, minuterie, commande à distance

Règles spéciales : Martyr

Classe d'armure	
Normale	8
Au contact	6

### INDÉPENDENTISTE :

Ceux qui parviennent au bout de leur formation deviennent des indépendantistes. Ce sont des rebelles extrêmement habiles et fiables qui peuvent accomplir presque n'importe quelle mission correctement organisée. Une équipe d'indépendantistes bien équipée et avec un but précis peut causer d'énormes dégâts...

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
42	43	41	38	39	29	35	44

Bonus d'armure : 2 Points de vie : 20

Équipement : Kevlar léger, pistolet M6A ou pistolet-mitrailleur M7.

Règles spéciales : Repli stratégique, Troupe d'élite

Classe d'armure	
Normale	10
Au contact	8

**Note :** en plus des profils présentés précédemment, les rebelles comptent également beaucoup de militaires renégats dans leurs rangs. Ce sont des soldats et des officiers de tous grades et de tous corps d'armée qui ont trahi l'UNSC pour soutenir la cause de l'indépendance des colonies. Pour des raisons de simplicité, nous considérons que leurs profils de PNJ sont identiques à ceux des militaires loyalistes de l'UNSC qui sont décrits dans le chapitre suivant.

### IV.4.3. Membres de l'UNSC

L'United Nation Space Command dispose de forces combattantes extrêmement compétentes, bien entraînées, bien équipées et bien organisées. Prêtes à faire face à toute menace qui se présenterait, ces troupes sont réparties en de nombreux corps d'armée spécialisés qui, lorsqu'ils opèrent côte à côte de manière coordonnée, sont capables d'accomplir de formidables actes de bravoure.

#### SOLDAT :

La grande majorité des effectifs combattants d'UNICOM (Unified Ground Command) reposent sur des engagés volontaires possédant assez peu d'expérience et jouant essentiellement un rôle de réserve stratégique. Ces troupes compensent néanmoins leur inexpérience par leurs effectifs beaucoup plus importants.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
31	35	36	29	30	28	32	34

Bonus d'armure : 9

Points de vie : 20

Equipement : armure STT, kevlar moyen, communicateur, interface tactique avec Zoom, pistolet M6C, fusil d'assaut MA37, 2 grenades à fragmentation.

Règles spéciales : *Suivez-moi !* (chef d'équipe uniquement)

Classe d'armure	
Normale	12
Au contact	3

#### ECLAIREUR :

Que ce soit pour collecter des renseignements sur l'ennemi ou pour disposer d'une couverture à longue distance, les forces terrestres de l'UNSC comportent presque toujours des éclaireurs dans leurs rangs. Ces soldats courageux vont au-devant du danger pour effectuer des missions de reconnaissance en privilégiant la discrétion à la force brute.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
47	38	45	32	34	38	43	42

Bonus d'armure : 6

Points de vie : 20

Equipement : armure S.R.O., kevlar léger, cape de camouflage, capteur de mouvements, communicateur, combinaison thermo-isolante interface tactique, mode de vision Zoom et Nocturne, pistolet M6C, fusil de précision DMR ou fusil de sniper S2AM, 2 grenades fumigènes.

Règles spéciales : Aucune

Classe d'armure	
Normale	14
Au contact	8

#### TECHNICIEN :

La technologie ayant tendance à se montrer capricieuse sur le champ de bataille, des techniciens accompagnent généralement la plupart des grandes formations militaires de l'UNSC afin d'entretenir l'armement des troupes ainsi que le parc de véhicules dont ils disposent. Mais bien qu'ils soient armés pour pouvoir se défendre, ils sont loin d'être aussi compétents au combat que les soldats qui les accompagnent.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
30	45	32	25	29	51	46	38

Bonus d'armure : 13

Points de vie : 20

Equipement : Armure E.O.D., kevlar lourd, communicateur, interface tactique avec vision Zoom et Infrarouge, pistolet M6C, pistolet-mitrailleur M7, combinaison thermo-isolante, scanner, commande à distance pour explosif (charges à déterminer par le MJ). Peut éventuellement porter une arme lourde.

Règles spéciales : Aucune

Classe d'armure	
Normale	15
Au contact	2

#### OPERATEUR :

Il existe une très grande variété d'opérateurs au sein de l'UNSC selon le type de véhicule qu'ils sont habitués à piloter, et qui dépend principalement de leur corps d'armée d'appartenance. Néanmoins tous sont plus ou moins semblables dans leur apparence et leurs manière d'agir sur le terrain, évitant les combats tant qu'ils ne sont pas aux commandes de leur engin.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
42	41	38	24	23	46	41	35

Bonus d'armure : 7

Points de vie : 20

Equipement : Armure M.V.O., kevlar léger, bottes magnétiques, communicateur, combinaison étanche, interface tactique, interface véhiculaire, outils de mécanicien, respirateur, pistolet M6C, pistolet-mitrailleur M7.

Règles spéciales : Aucune

Classe d'armure	
Normale	13
Au contact	8



## COMMANDO DES MARINES / SPECWARCOM :

Ces troupes d'élite habituées à opérer dans les situations les plus difficiles forment la plupart des groupes d'intervention spéciale de l'UNSC lors des engagements militaires de grande ampleur. Vétérans de nombreuses batailles et bien mieux équipés que les troupes régulières, experts en attaque autant qu'en défense, leur seul défaut et d'être trop peu nombreux pour intervenir rapidement sur la plupart des théâtres d'opération.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
48	45	51	46	47	42	48	53

Bonus d'armure : 10

Points de vie : 30

Classe d'armure	
Normale	14
Au contact	4

**Equipement :** Armure T.C.A., kevlar moyenne, accroche magnétique dorsale, 2 accroches magnétiques de jambière, casque intégral, combinaison antichoc, communicateur, interface tactique avec vision Zoom, Nocturne et Infrarouge, torche électrique. Leur armement varie grandement selon la nature de leur mission mais sera toujours assez avancé et très conséquent (deux armes à deux mains ou une arme principale et deux armes de poing).

**Règles spéciales :** *Troupes d'élite, Repli stratégique, Suivez-moi !* (chef d'équipe uniquement)

## TROUPE DE CHOC :

Rattachées aux forces navales de l'UNSC, ces soldats sont des combattants d'élite ayant subi l'entraînement le plus dur qui soit, portant le meilleur équipement de l'arsenal humain et chargés d'accomplir les missions les plus périlleuses imaginables. Véritables légendes pour certains, vantards arrogants pour d'autres, ils ne reculent devant aucune difficulté et sont capables de se battre même dans les situations les plus désespérées pour arracher la victoire aux griffes de leurs adversaires.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
51	42	55	48	52	47	53	65

Bonus d'armure : 13

Points de vie : 35

Classe d'armure	
Normale	16
Au contact	3

**Equipement :** Armure O.D.S.T., kevlar lourd, accroche magnétique dorsale, 2 accroches magnétiques de jambière, bottes magnétiques, capteur de mouvements, communicateur, combinaison étanche et antichoc, interface tactique avec mode de vision Zoom, Nocturne et Infrarouge, respirateur, transpondeur. Leur armement varie grandement selon la nature de leur mission mais sera toujours assez avancé et très conséquent (deux armes à deux mains ou une arme principale et deux armes de poing).

**Règles spéciales :** *Troupes d'élite, Repli stratégique, Suivez-moi !* (chef d'équipe uniquement)

## TROUPE DE CHOC AÉROPORTÉE :

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
51	42	55	48	52	47	53	65

Bonus d'armure : 10

Points de vie : 35

Classe d'armure	
Normale	15
Au contact	5

**Equipement :** Armure O.D.S.T-LV., kevlar moyen, accroche magnétique dorsale, 2 accroches magnétiques de jambière, bottes magnétiques, capteur de mouvements, communicateur, combinaison étanche et antichoc, interface tactique avec mode de vision Zoom, Nocturne et Infrarouge, respirateur, transpondeur. Leur armement varie grandement selon la nature de leur mission mais sera toujours assez avancé et très conséquent (deux armes à deux mains ou une arme principale et deux armes de poing). Peut éventuellement porter des réacteurs dorsaux

**Règles spéciales :** *Troupes d'élite, Repli stratégique, Suivez-moi !* (chef d'équipe uniquement)

## OFFICIER DE TERRAIN :

Lorsqu'une formation militaire un tant soit peu importante est envoyée en mission, elle est généralement commandée par un officier de terrain chargé de coordonner les troupes placées sous son commandement, ainsi que de rendre constamment compte de l'avancée des opérations à l'état-major.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
47	58	46	42	39	56	42	68

Bonus d'armure : 13 pour les ODST (classe d'armure de droite),  
10 pour les autres

Points de vie : 30

Classe d'armure		
Normale	14	16
Au contact	4	2

**Equipement :** Armure T.C.A. avec kevlar moyen ou O.D.S.T. avec lourd, 2 accroches magnétiques de jambière, casque intégral, combinaison antichoc, communicateur, interface tactique avec vision Zoom, Nocturne et Infrarouge, torche électrique, pistolet M6D.

**Règles spéciales :** *Troupes d'élite (ODST uniquement), Repli stratégique, Suivez-moi !*

## OFFICIER SUPERIEUR :

Opérant la plupart du temps depuis les lignes arrières, loin du front et des combats, les officiers supérieurs sont des personnes trop importantes pour se risquer à prendre part directement aux affrontements. A la place, ils emploient leur savoir et leur talent stratégique pour coordonner des opérations rassemblant parfois des armées entières.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
31	74	37	32	35	68	35	64

Bonus d'armure : 0 Points de vie : 30

Equipement : Uniforme d'officier supérieur de corps d'armée, pistolet M6D.

Règles spéciales : Repli stratégique, Suivez-moi ! , Troupe d'élite

Classe d'armure	
Normale	9
Au contact	9

## AGENT DES SERVICES DE RENSEIGNEMENT :

La guerre d'information est une part très importante de tout conflit, que ce soit la guerre d'extermination lancée par l'Alliance covenant ou la guerre civile opposant l'UNSC aux différents mouvements rebelles. C'est pour cela que l'Office of Naval Intelligence contrôle de très nombreux agents chargés d'accomplir des missions très diverses allant de la simple collecte de renseignement à l'assassinat ou la désinformation. Ce sont des individus extrêmement compétents, pleins de ressources et à la détermination exemplaire qui connaissent l'importance de leur rôle dans la survie de l'humanité tout entière.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
52	75	56	43	41	64	52	62

Bonus d'armure : 7 Points de vie : 20

Equipement : Armure C.I.O., kevlar léger, accroche magnétique dorsale, 2 accroches magnétiques de jambière, caméra miniature, capteur de mouvements, communicateur, interface tactique, combinaison anti-IEM, semelles magnétiques, mode de vision Infrarouge, Nocturne et V.I.S.O.R.), scanner. L'armement du PNJ dépend de la mission et sera préférentiellement de très haut niveau.

Règles spéciales : Martyr, Repli stratégique, Troupe d'élite

Classe d'armure	
Normale	17
Au contact	10



## IV.5. LES PNJ COVENANTS

« La foi est votre arme. L'honneur est votre bouclier. Et la promesse du Grand Voyage est votre récompense. »

— Kaidon Lorna 'Radamnee

Unis dans la foi ou par la force, les races covenantes sont un amalgame dangereux pour leurs adversaires mais aussi pour eux-mêmes, car leurs différences culturelles ne manquent pas de provoquer nombre de luttes internes plus ou moins violentes. Les PNJ covenantes sont extrêmement variés en fonction non seulement de leur race mais aussi de leur spécialisation militaire s'ils en possèdent une. Néanmoins afin d'éviter la création d'un trop grand nombre de profils, nous avons simplifié au maximum les rôles possibles pour chaque espèce covenante et laissons les MJ décider des variations à appliquer pour certains cas particuliers.

### IV.5.1. Civils covenantes

Bien que la guerre soit considérée comme une seconde nature chez l'homme, les civils humains sont loin d'être aussi habitués à se battre que les civils covenantes, en particulier ceux des peuples sangheilis et jiralhanaes. Aux luttes internes à leurs peuples s'ajoutent les rivalités avec une ou plusieurs races covenantes, les forçant à rester vigilants en toute occasion.

RACE	PV	Ag.	Char.	Dext.	End.	Force	Intel.	Per.	Vol.	Classe d'armure	
										Normale	Au contact
Huragok	20	32	34	0	15	12	89	65	100	9	9
Jiralhanae	35	31	37	38	52	54	32	35	48	9	9
Keg-yarn	20	54	32	27	32	31	24	54	40	15	15
Kig-yar	20	53	18	42	28	25	34	50	32	15	15
Sangheili	30	47	39	43	42	43	47	38	45	12	12
San'shyuum	20	35	64	13	18	11	65	34	51	9	9
Unggoy	20	31	45	28	36	24	14	20	12	9	9
Yanme'e	10	67	11	38	21	35	54	58	100	18	18

Bonus d'armure : aucun

Équipement : aucune

Règles spéciales : *Stupide et Panique* (unggoys et kig-yars uniquement), *Guerrier* (jiralhanaes, lekgolos et sangheilis uniquement)

### IV.5.2. Combattants covenantes

#### CHEF D'ÉQUIPE :

Seuls les sangheilis et jiralhanaes sont autorisés à mener des groupes de combat au front, car ce sont les deux seules races à présenter les aptitudes nécessaires pour diriger une escouade, obéir aux ordres de l'état-major et faire respecter la discipline dans les rangs. Ce sont des individus déjà au-dessus de la moyenne des combattants, mieux armés et plus expérimentés, qui peuvent être de très dangereux adversaires capables par ailleurs d'augmenter l'efficacité des simples soldats par la peur, l'inspiration ou la stratégie.

RACE	PV	Ag.	Char.	Dext.	End.	Force	Intel.	Per.	Vol.	Classe d'armure	
										Normale	Au contact
Jiralhanae	35	43	45	50	62	64	45	43	60	11	4
Sangheili	30	48	54	51	52	56	57	46	60	11	4

Bonus d'armure : 7

Équipement : Armure de guerrier avec accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique renforcé (sangheili), capteur de mouvements, interface tactique, combinaison étanche et antichoc.

Armement : Peut être de nature assez varié et de niveau technologie intermédiaire, mais les chefs d'équipe portent très rarement des épées à plasma ou des marteaux anti-gravité.

Règles spéciales : *Guerrier*

## SOLDAT :

Les différentes factions covenantes comportent énormément de simples soldats, en particulier au sein de la 1<sup>ère</sup> division de l'Alliance dont la force s'appuie avant tout sur le nombre, mais également dans les milices ou les forces de sécurité de certaines installations spatiales. Combinant les atouts de chaque race covenante, les escouades mixtes peuvent être particulièrement efficaces lorsqu'elles sont correctement commandées et que les rivalités internes sont effacées par le besoin de coopérer contre un ennemi commun.

RACE	PV	Ag.	Char.	Dext.	End.	Force	Intel.	Per.	Vol.	Classe d'armure	
										Normale	Au contact
Jiralhanae	35	38	32	42	55	55	34	37	50	9	3
Keg-yarn	20	54	42	31	35	37	27	54	45	11	5
Kig-yar	20	53	20	45	30	25	34	53	37	11	5
Sangheili	30	47	39	43	42	43	47	38	45	10	4
Unggoy	20	31	45	35	40	28	23	25	20	9	3
Yanme'e	10	67	11	42	21	35	54	58	100	12	6

Bonus d'armure : 6

Equipement :

Armure de combat avec accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique standard (sangheili), interface tactique.

Armement :

Dépend principalement de la race concernée mais sera généralement d'assez bas niveau technologique.

Règles spéciales :

*Stupide* et *Panique* (unggoys uniquement), *Guerrier* (jiralhanaes, lekgolos et sangheilis uniquement)

## COMBATTANT LEKGOLO :

N'importe quelle faction covenante sait parfaitement que la présence d'une ou deux paires de combattants lekgolos augmente considérablement les chances de réussite de n'importe quelle offensive terrestre. Ces terribles béhémoths de combat apportent une puissance de feu non négligeable et ont vite tendance à attirer les tirs ennemis, permettant ainsi à leurs alliés d'opérer plus librement sur les flancs de la formation.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté	Classe d'armure	
27	53	45	87	84	52	63	75	Normale	12
								Au contact	2

Bonus d'armure : 10

Points de vie : 60

Equipement :

Armure de chasseur avec bouclier de lekgolo, interface tactique et pince de saisie.

Armement :

Canon d'assaut de lekgolo.

Règles spéciales :

*Guerrier*

## TROUPES D'ELITE :

Les guerriers les plus expérimentés sont généralement rassemblés en unités spéciales reconnues pour leurs grandes compétences et donc équipés avec le meilleur matériel à disposition. Ces combattants ne doivent jamais être pris à la légère car ils peuvent affronter un ennemi largement supérieur en nombre dans des conditions catastrophiques et néanmoins sortir victorieux.

RACE	PV	Ag.	Char.	Dext.	End.	Force	Intel.	Per.	Vol.	Classe d'armure	
										Normale	Au contact
Jiralhanae	35	47	46	50	62	67	47	43	75	11	4
Keg-yarn	20	67	55	43	41	45	33	67	60	13	6
Kig-yar	20	62	34	61	37	32	48	65	50	13	6
Sangheili	30	54	62	54	58	51	59	47	75	12	5
Unggoy	20	42	60	48	52	38	55	34	40	11	4

Bonus d'armure : 7

Equipement :

Armure de guerrier avec accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique renforcé (sangheili), capteur de mouvements, interface tactique, combinaison étanche et antichoc.

Règles spéciales :

*Troupes d'élite*, *Guerrier* (jiralhanaes, lekgolos et sangheilis uniquement), *Repli stratégique*

## TROUPES FURTIVES :

Lorsque la discrétion est nécessaire, les armées covenants apprécient de pouvoir compter sur quelques troupes furtives habituées à opérer de manière subtile en terrain ennemi. Equipés de camouflages optiques qui les rendent particulièrement difficiles à repérer, ils sont extrêmement compétents pour infiltrer les dispositifs de défense adverse avant de le frapper au cœur en prévision d'une offensive plus conventionnelle.

RACE	PV	Ag.	Char.	Dext.	End.	Force	Intel.	Per.	Vol.	Classe d'armure	
										Normale	Au contact
Jiralhanae	35	38	32	42	55	55	34	37	50	10	6
Keg-yarn	20	54	42	31	35	37	27	54	45	14	10
Kig-yar	20	53	20	45	30	25	34	53	37	14	10
Sangheili	30	47	39	43	42	43	47	38	45	12	8
Unggoy	20	31	45	35	40	28	23	25	20	10	6

Bonus d'armure :

4

Equipement :

Armure d'ombre avec accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, camouflage optique primitif, interface tactique, combinaison anti-IEM.

Règles spéciales :

Stupide et Panique (unggoys uniquement), Guerrier (jiralhanaes, lekgolos et sangheilis uniquement)

## ECLAIREURS :

La reconnaissance du terrain est une chose extrêmement importante dans toute opération et, lorsque cela est possible, les officiers préfèrent confier cette mission à des spécialistes. Mais contrairement à leurs équivalents humains, les éclaireurs covenants agissent de manière assez offensive et sans la moindre discrétion, préférant privilégier la vitesse de déplacement pour surprendre leurs ennemis ou pour se replier rapidement si les choses se gâtent.

RACE	PV	Ag.	Char.	Dext.	End.	Force	Intel.	Per.	Vol.	Classe d'armure	
										Normale	Au contact
Jiralhanae	35	38	32	42	55	55	34	37	50	11	6
Keg-yarn	20	54	42	31	35	37	27	54	45	15	10
Kig-yar	20	53	20	45	30	25	34	53	37	15	10
Sangheili	30	47	39	43	42	43	47	38	45	13	8
Unggoy	20	31	45	35	40	28	23	25	20	11	6
Yanme'e	10	67	11	42	21	35	54	58	100	17	12

Bonus d'armure :

5

Equipement :

Armure de célérité avec accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique standard (sangheili), capteur de mouvements, harnais de sécurité, réacteurs dorsaux, combinaison antichoc, interface tactique.

Règles spéciales :

Stupide et Panique (unggoys uniquement), Guerrier (jiralhanaes, lekgolos et sangheilis uniquement)

## TROUPES NAVALES :

Que ce soit pour se protéger des abordages ennemis ou en accomplir soi-même, les vaisseaux covenants disposent presque toujours de troupes de combats spécialement entraînées et équipées pour le combat spatial. Pouvant se déplacer aussi bien en gravité artificielle qu'en gravité zéro, ces troupes sont particulièrement agressives en raison de leurs réserves limitées d'oxygène (ou de méthane) stockées dans leurs armures et qui leur imposent d'accomplir leur mission le plus rapidement possible.

RACE	PV	Ag.	Char.	Dext.	End.	Force	Intel.	Per.	Vol.	Classe d'armure	
										Normale	Au contact
Jiralhanae	35	38	32	42	55	55	34	37	50	9	3
Keg-yarn	20	54	42	31	35	37	27	54	45	11	5
Kig-yar	20	53	20	45	30	25	34	53	37	11	5
Sangheili	30	47	39	43	42	43	47	38	45	10	4
Unggoy	20	31	45	35	40	28	23	25	20	9	3
Yanme'e	10	67	11	42	21	35	54	58	100	12	6

Bonus d'armure :

6

Equipement :

Armure de conquête avec accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique standard (sangheili), réacteurs dorsaux (sauf yanme'e), respirateur, combinaison étanche, interface tactique, bottes magnétiques.

Règles spéciales :

Stupide et Panique (unggoys uniquement), Guerrier (jiralhanaes, lekgolos et sangheilis uniquement)

## DÉVOT SANGHEILI :

Lorsque la présence d'une relique forerunner sur le terrain est confirmée, sa récupération est confiée avant tout à des combattants spécialisés : les dévots sangheilis. Ces guerriers entièrement dévoués à la cause du Grand Voyage sont prêts à sacrifier leur vie pour protéger l'héritage de leurs dieux, et ce sont surtout des combattants extrêmement dangereux, capables de se frayer un chemin à travers des marées d'ennemis pour atteindre leur objectif.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
57	75	59	58	55	60	52	85

Classe d'armure	
Normale	12
Au contact	3

Bonus d'armure : 9 Points de vie : 35

Equipement : Armure de dévotion avec accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique ultra (sangheili), combinaison antichoc.

Armement : 2 fusils à plasma type-25, épée à plasma, lame énergétique de poignet, 2 grenades à plasma.

Règles spéciales : Guerrier, Troupe d'élite, Repli stratégique, Martyr

## OFFICIER DE TERRAIN :

Seuls les commandants sangheilis et jiralhanaes les plus compétents peuvent espérer devenir officier de terrain et avoir ainsi autorité sur des dizaines voire des centaines d'escouades pour coordonner des opérations de grande envergure. Cette responsabilité ne les empêche néanmoins pas de partir au combat et même souvent de se trouver en première ligne pour guider leurs troupes par l'exemple, faisant montre de leurs formidables aptitudes de combat.

RACE	PV	Ag.	Char.	Dext.	End.	Force	Intel.	Per.	Vol.	Classe d'armure	
										Normale	Au contact
Jiralhanae	65	51	62	57	68	72	56	50	75	13	3
Sangheili	55	57	78	64	52	57	61	52	79	13	3

Bonus d'armure : 7

Equipement : Armure de commandement avec accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique ultra (sangheili), interface tactique, capteur de mouvements, radio longue portée, transpondeur, combinaison antichoc.

Armement : Variable selon les préférences de l'officier, mais rassemblera toujours les meilleures armes disponibles.

Règles spéciales : Guerrier, Troupe d'élite, Repli stratégique, Suivez-moi !

## PIRATE / CONTREBANDIER KIG-YAR :

La piraterie et la contrebande sont des activités si profondément ancrées dans la culture kig-yar qu'il serait probablement impossible d'y mettre un terme sans exterminer leur espèce tout entière. Les pirates ne sont assurément pas aussi bien entraînés que les soldats de l'Alliance ou les combattants hérétiques, mais ils restent cependant sensiblement plus dangereux que les simples civils de leur race.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
48	20	41	28	23	32	47	33

Classe d'armure	
Normale	12
Au contact	4

Bonus d'armure : 6 Points de vie : 20

Equipement : Armure de conquête avec accroche magnétique de jambière (1), respirateur, combinaison étanche, bottes magnétiques, interface tactique (un pirate sur trois).

Règles spéciales : Panique

## GARDE DE SANGHELIOS :

Bien qu'ils possèdent le titre de gardes, ces combattants sont souvent utilisés par leur clan pour affronter les guerriers d'autres clans voisins lors des fréquentes guerres que se livrent les différentes communautés de Sanghelios. Ce sont des soldats très compétents qui ont la charge de protéger les civils d'absolument tous les dangers pouvant survenir.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
57	52	61	45	48	43	51	70

Classe d'armure	
Normale	12
Au contact	5

Bonus d'armure : 7 Points de vie : 40

Equipement : Armure de guerrier avec accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique renforcé (sangheili), capteur de mouvements, interface tactique, combinaison étanche et antichoc, gantelet de défense ultra.

Armement : 2 armes standard à plasma type 25, épée à plasma, matraque paralysante et 2 grenades soniques type-4.

Règles spéciales : Guerrier, Troupe d'élite, Repli stratégique Guerrier, Troupe d'élite

## KAIDON :

Les Kaidons sont les maîtres absolus des clans. Chaque clan est dirigé par un seul Kaidon qui est élu par le conseil des anciens et souvent mis à l'épreuve par des assassins envoyés par leurs opposants pour prouver leur légitimité. Ce sont des chefs au charisme exceptionnel et de formidables guerriers qui n'hésitent pas à mener leurs soldats en première ligne pour montrer l'exemple et abattre leurs ennemis par la seule force de leur fureur.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
57	78	64	52	57	61	52	79

Bonus d'armure : 10 Points de vie : 45

Equipement : Armure de commandement avec accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique ultra, interface tactique, capteur de mouvements, radio longue portée, transpondeur, combinaison antichoc.

Armement : fusil à plasma type-25 et épée à plasma.

Règles spéciales : Guerrier, Troupe d'élite, Repli stratégique Guerrier, Troupe d'élite, Légende vivante (1), Suivez-moi !

Classe d'armure	
Normale	15
Au contact	5

## GARDIEN DU TEMPLE :

Autrefois la caste de guerriers la plus respectée du peuple sangheili, les gardiens du temple sont aujourd'hui des hérétiques pourchassés par l'inquisition pour avoir décidé de contrer la réalisation du Grand Voyage en collectant les reliques forerunners avant les forces de l'Alliance. Mais en dépit de leur exil, les gardiens ont gardé leurs traditions élitistes et ne recrutent que les meilleurs guerriers parmi ceux qui acceptent d'entendre la vérité et de rejoindre leur cause. Peu d'individus peuvent rivaliser de dangerosité et de détermination avec ces fanatiques.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
67	75	68	60	65	70	56	90

Bonus d'armure : 10 Points de vie : 40

Equipement : Armure de gardien avec accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique ultra, gantelet de défense ultra, combinaison étanche, antichoc et anti-IEM.

Armement : 2 fusils à plasma type-25, lame énergétique de poignet, épée à plasma et 2 grenades à plasma. Peut éventuellement porter un Guel'han (voir Halo Encyclopédia chapitre II.11) dont les règles sont équivalentes à celles de la lance énergétique d'escorte.

Règles spéciales : Guerrier, Troupe d'élite, Repli stratégique

Classe d'armure	
Normale	13
Au contact	3

## GARDE D'ESCORTE SANGHEILI :

La garde d'escorte des prophètes est composée de guerriers d'élite entièrement dévoués à protéger les hauts dirigeants religieux de l'Alliance. Toujours vigilants, équipés spécialement pour la détection des intrus et la défense de position, ils sont le premier et le meilleur rempart entre les prophètes san'shyuums et ceux qui souhaiteraient attenter à leur vie.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
57	75	59	58	55	60	52	85

Bonus d'armure : 9 Points de vie : 40

Equipement : Armure d'escorte avec accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique ultra, gantelet de défense ultra, mode de vision infrarouge, nocturne et détection de mouvements, combinaison antichoc.

Armement : 2 fusils à plasma type-25, lance énergétique d'escorte, lame énergétique de poignet, 2 grenades à plasma.

Règles spéciales : Guerrier, Troupe d'élite, Repli stratégique, Martyr

Classe d'armure	
Normale	12
Au contact	3

## IV.5.3. Personnages spéciaux

### CONSEILLER SANGHEILI :

Bien que les conseillers soient des sangheilis ayant accepté de se charger des affaires politiques de l'Alliance en siégeant au Grand Conseil de Grande Bonté, ils n'en restent pas moins des combattants et des officiers vétérans d'innombrables batailles s'entraînant régulièrement aux arts du combat et de la guerre. Même si les chances qu'ils puissent participer à une opération militaire sont faibles, ils se tiennent toujours prêts à faire montre de leurs talents à quiconque mettrait en doute leurs capacités.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
63	75	66	62	64	68	51	89

Bonus d'armure : 10 Points de vie : 45

Equipement : Armure de conseiller avec accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique ultra radio longue portée, transpondeur, combinaison anti-IEM.

Armement : Epée à plasma.

Règles spéciales : Guerrier, Troupe d'élite, Repli stratégique Guerrier, Troupe d'élite, Légende vivante (2), Suivez-moi !

Classe d'armure	
Normale	13
Au contact	3

## INQUISITEUR SANGHEILI :

Les inquisiteurs sont des individus à la fois terrifiants et incroyablement charismatiques qui savent faire appel à la foi des soldats de l'Alliance pour combattre même dans les situations les plus désespérées tandis qu'ils traquent toute présence d'hérésie dans leur entourage. Leur principale arme et bouclier n'est autre que leur foi dans le Grand Voyage, mais ce sont également des guerriers de grand talent qui peuvent aisément défaire des escouades entières au nom des forerunners.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
63	75	66	62	64	68	51	86

Classe d'armure	
Normale	13
Au contact	3

Bonus d'armure : 10 Points de vie : 45

**Equipement :** Armure de commandement avec accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique ultra, interface tactique, capteur de mouvements, radio longue portée, transpondeur, combinaison anti-IEM, scanner, holopad.

**Armement :** 2 fusils à plasma type-25, épée à plasma, lame énergétique de poignet, 2 grenades à plasma, 2 grenades soniques type-4, matraque énergétique.

**Règles spéciales :** Guerrier, Troupe d'élite, Repli stratégique Guerrier, Troupe d'élite, Légende vivante (1), Suivez-moi !

## INQUISITEUR FANTÔME JIRALHANAË :

Officiellement, le rang d'inquisiteur est réservé uniquement aux sangheillis en raison de leur contrôle apparemment absolu sur la hiérarchie militaire de l'Alliance. Mais dans l'ombre, les grands prophètes san'shyuums ont créé leur propre unité d'inquisition secrète en utilisant la race plus facilement manipulable des jiralhanaes. Opérant sous la couverture de fausses identités, ces inquisiteurs fantômes ne peuvent pas se justifier par une quelconque autorité spéciale mais n'hésitent jamais à massacrer tous ceux qui sont soupçonnés d'hérésie si telle est la volonté des prophètes.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
51	64	57	74	78	59	47	85

Classe d'armure	
Normale	13
Au contact	3

Bonus d'armure : 10 Points de vie : 45

**Equipement :** Armure de commandement avec accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, interface tactique, capteur de mouvements, radio longue portée, transpondeur, combinaison anti-IEM, scanner, holopad.

**Armement :** 2 spikers type-25, marteau anti-gravité, 2 lames de combat, 2 grenades à fragmentation type-2 et 2 grenades soniques type-4.

**Règles spéciales :** Guerrier, Troupe d'élite, Repli stratégique Guerrier, Troupe d'élite, Légende vivante (1), Suivez-moi !





## IV.6. LES PNJ DES SENTINELLES FORERUNNERS

« *Nous sommes les gardiens.* »

— Shameful Anomaly, moniteur de l'installation 01

L'utilisation des sentinelles forerunners dans vos aventures est à utiliser avec précaution. Car bien que l'Alliance soit au courant depuis longtemps de l'existence de ces machines et des merveilleuses reliques qu'elles protègent, l'UNSC en connaît nettement moins sur le sujet. Les quelques connaissances à propos des forerunners sont gardées secrètes par les agents de l'ONI qui ne veulent absolument pas provoquer de panique parmi la population. Donc vous pouvez impliquer des sentinelles et les installations forerunners dans vos aventures, mais en précisant bien que leur existence doit rester secrète.

### IV.6.1. Règles spéciales des sentinelles

**Protocoles de confinement :** *Les sentinelles sont les gardiens des vestiges laissés par les forerunners depuis que ces derniers ont activé les Halos il y a plus de cent mille ans. Elles ont la charge de défendre ces installations contre les intrus, mais leur priorité absolue est d'empêcher le Parasite de se répandre.*

N'importe quelle forme du Parasite constitue une cible prioritaire pour les sentinelles, et ces dernières tireront à vue sur ces abominations. Elles ne se soucieront des autres ennemis éventuellement présents que si ces derniers les attaquent et qu'ils représentent un niveau de menace suffisamment élevé pour gêner leur mission de purification. Ce paramètre devra être estimé par le MJ en fonction de la situation.

**Corps de métal :** *Toutes les variantes de sentinelles sont fabriquées dans un matériau extrêmement solide qui ne se détruit pas facilement, ce qui en fait des ennemis particulièrement résistants à la plupart des armes standard.*

De par leur nature métallique, les sentinelles sont toutes considérées comme possédant la règle Blindée contre les dégâts n'étant ni *Energétiques* ni *Explosifs*, ni *Perforants*. Par contre, les sentinelles forerunners sont incapables d'effectuer des réactions.

### IV.6.2. Profils des sentinelles forerunners

#### SENTINELLE MINEURE :

*Constituant l'essentiel des forces défensives de n'importe quelle installation forerunner, les sentinelles mineures disposent de l'équipement minimal pour neutraliser les menaces les moins importantes ou pour résister le temps que des renforts arrivent. Disposant d'une intelligence artificielle intégrée de faible niveau, ces unités robotiques peuvent faire preuve d'un sens stratégique redoutable sans compter qu'elles connaissent le moindre recoin des structures placées sous leur protection.*

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
20	0	45	50	50	75	45	100

Bonus d'armure : 10

Points de vie : 20

Classe d'armure	
Normale	11
Au contact	1

**Équipement :** détecteur de mouvement, rayon de sentinelle mineur (voir ci-dessous) et bouclier énergétique régulier.

**Règles spéciales :** *Troupes d'élite*

#### **Rayon de sentinelle mineur / majeur :**

**Mode de tir :** tir automatique (rayon continu)

**Technologie :** arme à énergie

	Rayon mineur	Rayon majeur
<b>Résistance :</b>	6	4
<b>Charge :</b>	60	40
<b>Dégâts :</b>	12pts <i>Energétiques</i> / tir	17pts <i>Energétiques</i> / tir
<b>Portée effective :</b>	120 mètres	60 mètres

**Règle spéciale :** *Arme de coque.* Une rafale avec cette arme est considérée comme trois tirs au lieu de deux. Si la sentinelle est détruite sans exploser, cette arme peut être utilisée par un soldat d'infanterie en tant qu'arme standard à deux mains.

## SENTINELLE MAJEURE :

Légèrement mieux construite que la sentinelle mineure et équipée d'un armement sensiblement plus performant, la sentinelle majeure est une unité purement offensive qui a pour mission de neutraliser les menaces les plus importantes afin de laisser ses « petites sœurs » se concentrer sur les cibles moins importantes.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
35	0	45	50	50	75	45	100

Bonus d'armure : 10 Points de vie : 20

Équipement : détecteur de mouvement, rayon de sentinelle majeur (voir page précédente) et bouclier énergétique renforcé.

Règles spéciales : *Troupes d'élite*

Classe d'armure	
Normale	12
Au contact	2

## EXECUTEUR :

Conçu pour les engagements militaires de grande envergure contre le Parasite, ce modèle massif de sentinelle privilégie la résistance et la puissance de feu à la vitesse et la manœuvrabilité. Equipés pour neutraliser à la fois l'infanterie et les véhicules, l'Exécuteur est un adversaire redoutable qui reste généralement à bonne distance de l'ennemi sauf lorsqu'il cherche à broyer un char ou tout autre objet imposant entre ses bras mécaniques.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
15	0	50	80	80	75	60	100

Bonus d'armure : 14 Points de vie : 40

Équipement : détecteur de mouvements, radar, mitrailleuses à rayon jumelées (voir ci-dessous), lance-missile d'exécuteur (voir ci-dessous) et deux écrans énergétiques renforcés à l'avant.

Règles spéciales : *Troupes d'élite*

Classe d'armure	
Normale	15
Au contact	1

### Mitrailleuses à rayon jumelées :

Mode de tir : tir automatique

Technologie : arme à énergie

Résistance : 4

Charge : illimitée

Dégâts : 17pts de dégât *Energétiques* par tir

Portée effective : 200 mètres

Règle spéciale : *Arme de coque*. Ne peut pas être récupérée.

### Lance-missile d'Exécuteur :

Mode de tir : tir automatique

Technologie : arme à munitions solides

Dégâts : 35pts de dégât *Explosifs*

Réducteur d'armure : -2 (probabilité 8/20)

Portée effective : 250 mètres

Règle spéciale : *Aire d'effet*. Ne peut pas être récupérée.

## TOURELLE DE DÉFENSE FIXE :

Les plus importants points d'accès des structures forerunners sont généralement protégés par une ou plusieurs tourelles de défense dissimulées à proximité dans le sol, les murs ou le plafond. Ces gardiens silencieux restent en veille jusqu'à ce que leurs senseurs détectent une présence non-autorisée, déclenchant leurs protocoles de sécurité ordonnant l'élimination pure et simple des intrus.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
0	0	65	80	0	75	75	100

Bonus d'armure : 14 Points de vie : 50

Équipement : détecteur de mouvements, bouclier énergétique renforcé, rayons de sentinelle majeur jumelés.

Règles spéciales : *Troupes d'élite*

Classe d'armure	
Normale	14
Au contact	0

**Note :** la tourelle de défense fixe forerunner est une invention de *Reclaimers Studios* afin de diversifier les ennemis de cette faction et donner plus d'intérêt aux aventures où elle sera impliquée. Elle ne correspond en rien à la tourelle forerunner portable à déployer (accessoire de combat de Halo 3) qui n'est pas utilisable ou réalisable ici. Son apparence est donc totalement laissée à l'imagination des MJ et des joueurs.

## MONITEUR :

Toutes les installations forerunner de grande importance sont gérées par des intelligences artificielles de haut niveau, chargées d'entretenir ces structures en l'absence de leurs créateurs jusqu'à leur retour ou jusqu'à l'apparition de leurs héritiers. Pour les installations les plus importantes, ces IA sont enfermées dans un corps mécanique de Moniteur pour leur permettre de se déplacer et d'interagir plus facilement avec leur environnement.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
60	75	55	60	0	95	60	100

Bonus d'armure : 12

Points de vie : 50

Équipement : Détecteur de mouvement, scanner, radar, rayon de moniteur (voir ci-dessous).

Règles spéciales : *Troupes d'élite, Légende vivante* (6)

Classe d'armure	
Normale	15
Au contact	3

### Rayon de monitor :

Mode de tir : tir automatique (rayon continu)

Technologie : arme à énergie

Résistance : 3

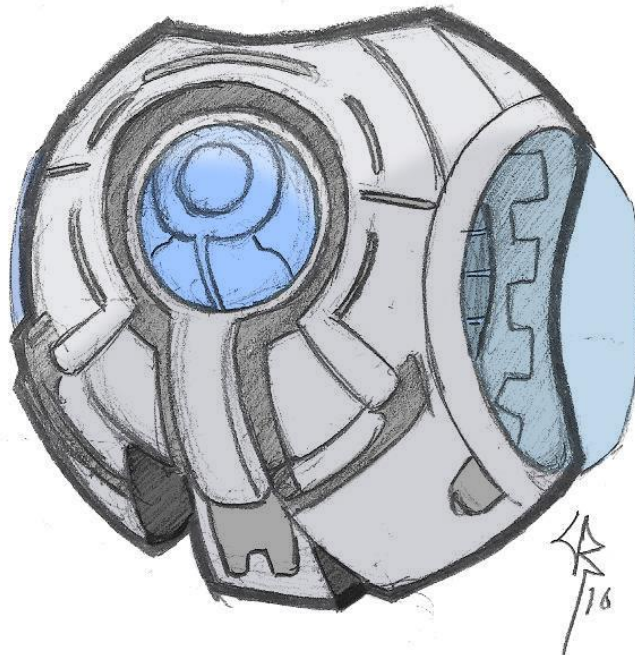
Charge : illimitée

Dégâts : 35pts de dégât *Energétiques* et *Explosifs* par tir

Réducteur d'armure : -6 automatique si le tir réussit, sinon -2 avec une probabilité de 2/20.

Portée effective : 500 mètres

Règle spéciale : *Arme de coque*. Ne peut pas être récupérée. Une rafale avec cette arme compte pour trois tirs au lieu de deux.



## IV.7. LES PNJ DU PARASITE

« *Je suis le monument de tous vos pêchés...* »

— Le Fossoyeur Primordial

Encore plus que les sentinelles, le Parasite est à utiliser avec une extrême précaution dans vos aventures. Nous savons à quel point certains joueurs aimeraient pouvoir affronter le Parasite à chacune de leurs aventures, mais si vous connaissez suffisamment l'univers de Halo, vous comprendrez que cela est impossible. Car bien que l'Alliance soit au courant depuis longtemps de l'existence cette terrible menace, l'UNSC en sait nettement moins sur le sujet (ce qui vaut mieux pour l'humanité car elle est nettement moins bien équipée pour combattre cet ennemi).

Il est donc fortement recommandé de ne pas impliquer le Parasite pour les aventures de l'UNSC avant d'avoir une équipe de personnages de très haut niveau, à moins d'avoir une excellente raison pour que la nouvelle de l'existence d'un tel ennemi n'arrive jamais aux hautes autorités humaines.

### IV.7.1. Règles spéciales du Parasite

**Arme biologique :** *Le haut niveau d'adaptation et d'expansion du Parasite en fait un ennemi extrêmement dangereux, un fléau infectieux capable de conquérir des planètes entières à partir de seulement quelques spores. Cependant, ses combattants possèdent une faiblesse qui est la relative fragilité de leurs corps décomposés, qui peuvent brûler assez facilement.*

Les formes du Parasites sont très résistantes contre les armes à munitions solides car elles ne causent que des dégâts localisés, tandis que les armes à énergie ou à plasma sont beaucoup plus efficaces dans le sens où elles brûlent leurs cibles. Du coup, les formes du Parasite suivant cette règle sont considérées comme possédant la règle *Blindé* contre tous les dégâts n'étant ni *Energétiques*, ni *Incendiaires*, ni *Explosifs*.

**Zombie :** *La faculté de parasiter les corps des races humanoïdes est sans aucun doute ce qui fait du Parasite une menace si grande. Et le fait qu'un même corps puisse être réutilisé tant qu'il n'est pas tombé en lambeaux pose un énorme problème aux soldats ne possédant pas les armes adaptées.*

Les formes du Parasite suivant cette règle peuvent revenir à la vie avec tous leurs points de vie si une forme d'infection du Parasite reprend possession de leur corps tant que celui-ci n'est pas détruit. Pour détruire un corps de forme parasitée, il faut lui causer 30pts de dégâts supplémentaires une fois qu'il est hors de combat. De plus, la règle *headshot* ne s'applique plus à la tête de l'individu, mais à l'endroit où la forme d'infection est accrochée à l'intérieur de son corps. Cet emplacement varie selon la race de l'individu parasité.

**L'Esprit de la horde :** *L'étape ultime de l'évolution du Parasite est la formation d'un Fossoyeur, une méga-entité qui rassemble toutes les consciences de ses innombrables soldats afin de coordonner toutes leurs actions. Affronter un Fossoyeur signifie faire face à des armées d'organismes de combats douées d'une intelligence redoutable et enrichies de la connaissance de milliards d'individus.*

Un proto-Fossoyeur ou un Fossoyeur contrôle toutes les actions de toutes les formes du Parasite d'une même colonie et reçoit toutes les informations que celles-ci collectent sur leur environnement via un lien télépathique. En termes de règle, si un ennemi ou un objectif vital est repéré, toutes ces entités le savent immédiatement et réagissent de façon parfaitement coordonnées. Ces entités partagent également les mêmes connaissances issues des mémoires de toutes les créatures qui ont été parasitées, ce qui fait que chaque individu contrôlé par le Fossoyeur ou le proto-Fossoyeur est considéré comme possédants toutes les Formations à leur niveau le plus élevé et possède automatiquement une valeur d'Intelligence de 100 sur son profil.

**Souche pure :** *Bien que la principale force utilisée par le Parasite pour conquérir l'univers soit les corps même de ses ennemis, il existe des souches plus évoluées ne nécessitant pas la possession d'une quelconque créature pour devenir une menace sérieuse. De plus, ces formes pures sont capables de changer rapidement de morphologie, adaptant leur structure corporelle selon les besoins de la situation.*

Les formes du Parasite possédant cette règle sont capables de passer librement d'une forme pure à une autre autant de fois qu'elles le veulent. Cela leur prend un tour de jeu complet pendant lequel elles doivent rester immobiles et ne peuvent absolument rien faire d'autre. Tout le long de cette transformation, l'individu conserve le profil et les règles de sa forme précédente. Par contre, les points de vie qu'il peut avoir perdus avant la transformation ne sont pas soignés (*Exemple : un éclaireur n'a plus que 12 points de vie car il en a perdu 8 lors d'un combat ; il se transforme en Destructeur ; ses points de vie passent donc de 12 à  $50 - 8 = 42$  PV*). Les créatures possédant cette règle sont également insensibles à la règle *headshot*.

## IV.7.2. Les profils du Parasite

### INFESTATION :

La première phase d'expansion du Parasite est basée sur la création de formes d'infection capables de prendre possession de corps appartenant à certaines races, les asservissant à leur volonté en détruisant leur personnalité et contrôlant leur réseau nerveux pour en faire un instrument du Parasite. Ces formes d'infection, aussi appelées spores, compensent leur extrême fragilité par leur nombre souvent écrasant et leur terrible efficacité à parasiter leurs hôtes.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
47	0	0	12	05	32	47	100

Classe d'armure	
Normale	12
Au contact	12

Bonus d'armure : 0 Points de vie : Variable (voir ci-dessous)

Équipement : aucun

Règles spéciales : aucune

• **Fonctionnement :** Pour simplifier les affrontements, les formes d'infection du Parasite sont regroupées en **Infestations**. Chaque Infestation représente un groupe de formes d'infection agissant de façon coordonnée et effectuant donc les mêmes actions. Le nombre de ces créatures composant une Infestation peut être très variable, allant de la spore individuelle à un groupe de plus d'une centaine d'entités. Ce nombre est totalement laissé à l'imagination du MJ qui peut décider de regrouper ou de diviser des Infestations s'il en a envie.

• **Vie :** Du fait de leur grande fragilité, chaque forme d'infection ne possède que 1 point de vie, et chaque tir d'arme réussi ne touche qu'une seule créature. Cependant, l'explosion d'une spore peut déclencher une réaction en chaîne au sein de l'Infestation. C'est pourquoi chaque tir réussi contre une Infestation tue 1D10 formes d'infection. Une arme possédant la règle *Aire d'effet* en tue 4D10.

• **Dégâts :** Si une forme d'infection parvient à atteindre un personnage, cela peut entraîner des effets très divers selon la nature et l'équipement du personnage :

- Les personnages équipés d'un bouclier énergétique corporel actif reçoivent 5pts de dégât *Tranchants* par forme d'infection qui les touche, 10pts en Légendaire. Les formes d'infection touchant un bouclier énergétique explosent automatiquement à son contact.

- Les PNJ n'étant ni des lekgolos ni des sentinelles (ou toute autre entité robotique) et ne disposant pas d'un bouclier énergétique actif sont immédiatement parasités si une seule forme d'infection les touche. Ils mettent ensuite deux tours complets pour se transformer en soldats parasités (voir page suivante).

- Les personnages lekgolos ou robotiques ne sont pas parasités, mais par contre toute forme d'infection qui les touche s'accroche vigoureusement à eux et leurs cause 5pts de dégât par tour (10pts en Légendaire) tant qu'elle n'est pas détruite. Ces dégâts sont considérés comme étant portés par des attaques au contact et ne sont donc pas réduits par l'armure de la victime. Détruire une forme d'infection accrochée sur soi ou sur un allié se fait au moyen d'une action diverse, qui n'est donc pas comptée comme une attaque. Détruire toutes les créatures accrochées sur soi nécessite un tour complet durant lequel on ne peut rien faire d'autre.

- Les personnages de joueurs et les personnages spéciaux, quelle que soit leur race, ne peuvent pas non plus être parasités pour des raisons d'intérêt du jeu et subissent alors les mêmes dégâts que ceux cités dans le cas précédent.



### SOLDAT PARASITÉ :

Certaines races humanoïdes sont des cibles privilégiées par le Parasite car ses spores sont capables d'infecter les membres de ces races afin de les contrôler et de les transformer en zombies remplissant le rôle de soldats ou d'ouvriers pour la horde du Parasite. Ces formes parasitées sont particulièrement dangereuses du fait des excroissances griffues ayant poussés sur leurs bras qui augmente considérablement leur niveau de menace en combat au corps à corps.

RACE	PV	Ag.	Char.	Dext.	End.	Force	Intel.	Per.	Vol.	Classe d'armure	
										Normale	Au contact
Humain	20	24	0	31	48	43	51	35	100	7	2
Jiralhanae	35	12	0	25	72	75	52	31	100	8	3
Keg-yarn	15	47	0	32	45	49	46	48	100	9	4
Kig-yar	15	42	0	57	43	36	56	49	100	9	4
Sangheili	30	33	0	36	65	68	54	32	100	8	3
Unggoy	20	23	0	35	52	44	58	36	100	7	2
Yanme'e	10	51	0	24	32	42	49	67	100	7	5

Bonus d'armure : 5 (2 seulement pour les Yanme'e)

Équipement : Dépend directement de la nature de l'individu parasité. Le bonus d'armure reste cependant à 5 pour représenter le fait que les mutations ont fait sauter certaines plaques de protection. Certains soldats sangheilis ou jiralhanaes parasités peuvent porter des boucliers énergétiques corporels.

Règles spéciales : *Martyr, Arme biologique, Zombie, L'Esprit de la horde*

## FORME PORTEUSE :

Lorsque des soldats infectés survivent trop longtemps sous cette forme, ils se transforment progressivement en véritables usines biochimiques servant à produire une grande quantité de spores et ainsi terminer le cycle de reproduction du Parasite. Les spores sont contenues dans le corps de cette forme porteuse et s'en échappent toutes en même temps lorsque la période de gestation est terminée. Il est cependant possible que, si elle se sent menacée, la forme porteuse décide de s'autodétruire par un mécanisme chimique qui libère toutes les spores qu'elle a réussi à créer jusque-là.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
21	0	0	76	34	32	47	100

Bonus d'armure : 0

Points de vie : 20

Équipement : aucun

Règles spéciales : *Martyr, Arme biologique, l'Esprit de la horde*

- **Dégâts** : une forme porteuse explose toujours en mourant. Cette explosion cause 2D20 pts de dégât *Contondants* à tout ce qui se trouve à 5 mètres de distance ou moins.

- **Libération des spores** : L'explosion d'une forme porteuse libère automatiquement une Infestation de 15 spores si elle n'est pas causée par certaines armes capables de détruire ces spores dès leur libération. Pour des raisons de simplicité, nous considérons que dès qu'une forme porteuse est tuée par une arme possédant la règle *Aire d'effet*, ses spores sont détruites dans le même temps. Une forme porteuse peut aussi décider d'exploser volontairement lors de son tour d'action.

Classe d'armure	
Normale	6
Au contact	6

## SOUCHE PURE :

Lorsque la horde du Parasite a atteint une certaine masse et s'est suffisamment développée, elle est capable de produire d'elle-même des organismes combattants à partir de la biomasse qu'elle a assimilée. Cela lui permet de renforcer ses armées avec des spécialistes beaucoup plus compétents que les soldats parasités par les spores. De plus, le niveau d'adaptation de ces créatures est telle qu'elles sont capables de passer d'une forme de combat à une autre en quelques instants, ce qui leur permet de s'adapter rapidement à toute nouvelle situation dans laquelle ils peuvent se trouver.

FORME	PV	Ag.	Char.	Dext.	End.	Force	Intel.	Per.	Vol.	Classe d'armure	
										Normale	Au contact
Destructeur	50	12	0	0	87	89	48	32	100	11	1
Eclaireur	20	54	0	0	32	41	64	64	100	10	5
Tireur	20	31	0	54	46	12	57	55	100	8	3

Bonus d'armure : 5 (10 pour le Destructeur)

Équipement : aucun

Règles spéciales : *Troupes d'élite, Repli stratégique, Souche pure, Arme biologique, l'Esprit de la horde.*

- **Forme destructeur** : ses coups sont toujours des attaques *au contact*, les dégâts portés par cette forme au corps à corps sont doublés par rapport aux dégâts normaux calculés suivant sa valeur de Force et sont considérés comme *Antichars*. Cette forme de souche pure peut également choisir de passer un tour complet pour créer une Infestation de 5 spores qu'elle crache par la bouche.

- **Forme éclaireur** : grâce aux crochets de ses pattes, cette forme peut s'accrocher à n'importe quelle surface, qu'elle soit métallique, organique ou rocheuse. Elle est également capable d'effectuer des sauts d'une dizaine de mètres de haut pour atteindre même les zones les moins accessibles. Les dégâts qu'elle porte au corps à corps sont *Tranchants* et multipliés par 2.

- **Forme tireur** : grâce aux crochets de ses pattes, cette forme peut s'accrocher à n'importe quelle surface, qu'elle soit métallique, organique ou rocheuse. Elle projette des épines dont les tirs sont considérés comme équivalents à ceux de carabines à plasma jumelées.

## PROTO-FOSSOYEUR :

Afin d'accélérer son expansion, une fois qu'il a rassemblé suffisamment de force, le Parasite cherche à créer une entité pensante majeure qui contrôlera toutes les créatures de la horde. Le premier stade de création de cette entité est la forme *proto-Fossoyeur*. Son développement n'est permis qu'en assimilant un grand nombre d'êtres vivants disposant d'une grande intelligence lui permettant d'obtenir des capacités de réflexion dépassant l'entendement, ainsi qu'une aptitude de télépathie au fonctionnement encore totalement inconnue.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
0	64	0	76	72	83	68	100

Bonus d'armure : 8

Points de vie : 100

Équipement : aucun

Règles spéciales : *Troupe d'élite, Arme biologique, l'Esprit de la Horde*

- **Capacités de défense** : un proto-Fossoyeur ne peut pas se déplacer et la biomasse qu'il doit assimiler pour son développement en véritable Fossoyeur lui est apportée par les créatures infectées qu'il contrôle. Cependant il possède jusqu'à sept tentacules, chacun long de cinq à douze mètres, qu'il utilise pour se défendre des éventuels ennemis qui voudraient le détruire. Chaque tentacule peut être détruit individuellement et possède 50 Points de vie. Les dégâts portés par ces tentacules au corps à corps sont multipliés par 3 et sont considérés comme des dégâts *au contact*. Le proto-Fossoyeur peut également enrouler ses tentacules autour de sa masse principale pour s'en servir de bouclier pendant qu'il rassemble la horde, faisant ainsi passer sa Classe d'Armure à 17 avec les avantages des armures lourdes.

- **Règles spéciales communes** : *Légende vivante (3)*

Classe d'armure	
Normale	8
Au contact	0

## FOSSOYEUR :

La transformation d'un proto-Fossoyeur en Fossoyeur se fait de manière très lente, et il est assez difficile de définir la frontière entre ces deux formes redoutables. Toutefois il est parfaitement clair que la menace que représente un Fossoyeur pleinement accompli est sans égale. Son corps est une arme biologique monstrueuse capable de vaincre des armées entières tandis que la colossale quantité de savoir qu'il a assimilé et son contrôle absolu sur les créatures de la horde en fait un stratège dont l'intelligence n'a d'égale que sa voracité.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
27	97	0	91	93	100	100	100

Bonus d'armure : 13

Points de vie : 666

Equipement : aucun

Règles spéciales : *Troupes d'élite, Légende vivante (7), Arme biologique, l'Esprit de la Horde*

Classe d'armure	
Normale	15
Au contact	2

• **Fonctionnement :** contrairement à un proto-Fossoyeur, un Fossoyeur est capable de se mouvoir plus ou moins lentement en rampant à la manière d'un vers ou d'un serpent. Il a toujours besoin d'assimiler d'autres créatures pour assurer sa survie mais peut entrer en état de dormance pour survivre à un manque de nourriture pendant une période apparemment illimitée. Le rayon d'action de sa télépathie est inconnu à ce jour, mais il est clair qu'il dépasse largement la distance de plusieurs parsecs, ce qui lui permet de contrôler des forces se trouvant dans d'autres systèmes solaires même très éloignés si aucun autre Fossoyeur n'est présent.

• **Capacités de défense :** Un Fossoyeur possède plusieurs dizaines de tentacules de longueurs variables dont la face inférieure est garnie de ventouses, ce qui fait que le MJ peut décider librement combien de tentacules apparaissent et à quel endroit de la zone de combat. Les dégâts portés par ces tentacules au corps à corps sont multipliés par 3 et sont considérées comme des attaques *au contact* et possédant la règle *Antichar*. De plus, le corps du Fossoyeur lui-même produit en permanence des millions de spores qui forment un brouillard plus ou moins épais à des kilomètres à la ronde et réduit alors la visibilité (malus à déterminer par le MJ).



BUNGIE

## IV.8. LES PNJ SPARTANS

« Les spartans ne meurent jamais ? Si seulement c'était vrai... »

— Dr Catherine Elizabeth Halsey

Les combattants spartans sont les plus formidables soldats que l'humanité ait pu former, et bien qu'ils soient très limités en effectifs, chacune de leurs interventions fait renaître l'espoir dans le cœur des défenseurs de la Terre et de ses colonies. Il n'est nul besoin de présenter ici ceux qui ont rendu célèbre l'univers de Halo, mais cependant il est nécessaire de préciser quelques consignes d'utilisation.

Avant toute chose, les profils qui suivent sont destinés uniquement pour créer des PNJ, et non pour des personnages de joueur. Comme nous l'avons précisé dans le [chapitre II.1](#), les spartans toutes générations confondues sont interdits d'utilisation aux joueurs pour des raisons d'intérêt du jeu afin que vos aventures restent intéressantes et cohérentes avec l'univers de Halo. Il est de la responsabilité du MJ de faire respecter cette règle d'or.

Concernant l'utilisation des spartans comme PNJ au cours d'une aventure, cela dépend de la relation qu'ils auront avec les personnages des joueurs. Si ce sont des alliés, cet emploi est un peu délicat car il faut éviter que les joueurs se sentent complètement inutiles aux côtés de ces dieux de guerre. Donnez-leurs des objectifs multiples pour obliger les spartans à déléguer des tâches aux joueurs, ou faites-les intervenir uniquement en renfort d'urgence pour sauver leur peau lors d'un passage très difficile de leur mission. Encore une fois, il s'agit de faire marcher votre imagination pour donner à ces spartans l'image de sauveurs invulnérables qu'ils ont acquis tout au long de la guerre.

Si vous utilisez les spartans en tant qu'ennemis des joueurs, alors ils constitueront très probablement des nemesis à affronter pour réussir leur mission, ou alors vous pouvez les placer à un endroit particulier pour créer un obstacle infranchissable et forcer les joueurs à contourner une zone. Dans le cas où les joueurs doivent affronter des spartans, ces adversaires sont toujours considérés comme des PNJ spéciaux et, afin de rester cohérent avec l'univers de Halo, les spartans-II doivent toujours survivre aux combats dans lesquels vous les insérez (pour cela, il est nécessaire d'ignorer une partie des histoires racontées dans les épisodes [Halo Legends](#)).

### IV.8.1. Les règles spéciales des spartans

**NavSpecWar :** *La Naval Special Warfare est l'organisme spécialement conçu pour les spartans-II afin de leur donner une autorité supérieure sur les troupes régulières de l'UNSC et ainsi leur permettre d'accomplir leurs opérations sans être gênés par des ordres « parasites ». Sur simple présentation de leur identité et de leur ordre de mission, les spartan-II peuvent prendre le commandement de n'importe quelle force militaire alliée qui doit alors les assister ou les laisser accomplir leurs objectifs sans les gêner.*

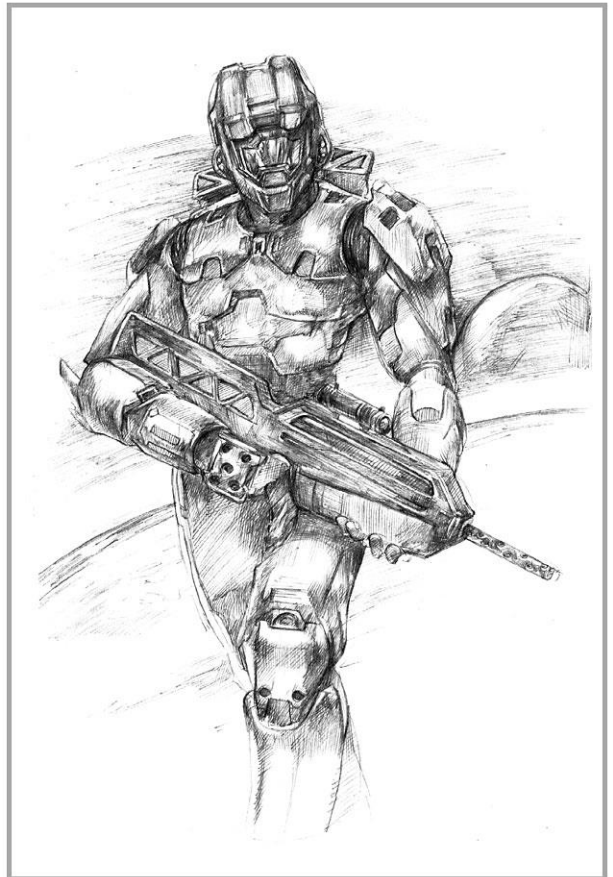
Un spartan-II disposant d'ordres de mission en règle peut prendre le commandement de n'importe quelle troupe tant qu'aucun officier supérieur n'est présent pour contester son autorité.

**Démon :** *Un spartan-II est toujours impressionnant dans son armure MJOLNIR. L'image de ces guerriers est vite devenue un symbole d'espoir et de courage pour les troupes de l'UNSC, tandis que les diverses races de l'Alliance les ont immédiatement désignés comme des démons, des obstacles placés par les dieux pour tester leur foi et pour prouver qu'ils sont dignes d'accomplir le Grand Voyage.*

Tout PNJ covenant ayant en vue un spartan-II ou un spartan-III le considère immédiatement comme une cible prioritaire. Par contre, les PNJ ungoys n'étant pas dirigés par un membre d'une race « supérieure » doivent effectuer un test de Volonté dès qu'ils voient un spartan-II. En cas d'échec, ils fuient automatiquement.

**Gel hydrostatique :** *L'armure MJOLNIR dispose d'un système de gel hydrostatique permettant de chauffer ou refroidir la combinaison dans les conditions extrêmes et d'absorber les chocs trop violents.*

Un spartan-II peut survivre sans équipement supplémentaire dans les milieux à températures extrêmes et ignorer les chocs assez violents. Pour représenter la limite des chocs ignorés, nous considéreront qu'un spartan-II peut supporter jusqu'à une chute de 50 mètres en atterrissant sur un sol dur sans aucun dommage. Au-delà de cette limite, c'est le MJ qui décidera des dégâts subis.





**Interface neuronale :** Une armure MJOLNIR possède un ordinateur miniature intégré qui gère la plupart de ses fonctions mécaniques, et qui se connecte aux implants neuraux du spartan afin que celui-ci puisse maîtriser entièrement son armure par sa simple pensée.

Tant qu'un personnage spartan-II ou un spartan-III a son casque d'équipé, il effectue toutes les actions suivantes instantanément tant qu'elles sont effectuées avec l'équipement de base du spartan : *changer le système de vision, activer/désactiver les bottes magnétiques, injection de stimulant, activer/désactiver la radio, utiliser la commande à distance.* Ces actions ne comptent donc jamais dans la limite d'actions possibles par tour et elles ne nécessitent l'usage d'aucune des deux mains du spartan pour être accomplies car elles sont gérées par les circuits internes de l'armure.

**Poings d'acier :** Les augmentations corporelles combinées avec l'interface neuronale de l'armure MJOLNIR ont doté les spartans-II d'une force exceptionnelle, capable de percer le blindage d'un char à main nue ou de fracasser le crâne d'un homme sans efforts. Cela fait d'eux des adversaires redoutables au corps à corps, surtout lorsqu'ils utilisent leurs poings...

Les dégâts causés par un spartan-II ou un spartan-III au corps à corps sont toujours doublés par rapport aux dégâts calculés suivant sa valeur de Force.

**Spartans :** Lors de leur entraînement, les spartans ont appris à affronter leur peur, à la maîtriser, et même à l'utiliser comme stimulant pour continuer le combat. Car ils doivent continuer la lutte coûte que coûte, et ne jamais fuir.

Tous les spartans sont immunisés contre la peur, quelle que soit son origine. Ils n'ont donc jamais à effectuer de test de Volonté pour résister à la peur ou à l'intimidation, mais par contre ils devront toujours en faire pour résister à la persuasion, la colère, et autres influences possibles sur leur mental, ainsi que pour rester concentrés sur une tâche lorsqu'ils subissent des dégâts durant une action prolongée se concentrer.

## IV.8.2. Les profils des spartans

### SPARTAN-I :

Le premier projet de l'UNSC pour la création de super-combattants, nommé au départ projet ORION, a plus été un test pour la conception des améliorations corporelles appliquées pour le programme SPARTAN-II qu'une véritable intention de former une nouvelle élite de combat. En effet, sur les nombreux membres de l'armée régulière à s'être portés volontaires, seule une très petite proportion d'entre eux a survécu aux injections, ce qui a conduit plus ou moins à l'échec du programme. Les survivants aptes au service ont été employés en tant qu'unité de combat spéciale pour quelques missions de haute importance, mais les profonds troubles psychologiques qui sont apparus plus tard comme effets secondaires des augmentations chez nombre d'entre eux a forcé la dissolution de ce groupe. Les derniers membres encore en état de servir l'UNSC continuèrent cependant le combat contre les rebelles et, plus tard, contre les covenants.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
77	77	77	77	77	77	77	77

Bonus d'armure : 7

Points de vie : 30

Classe d'armure	
Normale	14
Au contact	7

**Équipement :** Armure TCA avec accroche magnétique dorsale, 2 accroches magnétiques de jambière, casque intégral, combinaison antichoc, communicateur, interface tactique, torche électrique.

**Règles spéciales :** *Troupes d'élite, Légende vivante (4), Suivez-moi !*

### SPARTAN-II :

Les spartans-II sont des combattants d'élite, les meilleurs des meilleurs de tout ce que possède l'UNSC en ce qui concerne les forces terrestres. Chacun d'entre eux possède un tableau de chasse plus impressionnant qu'une division entière d'ODST, et leur seule présence sur le champ de bataille suffit à apporter le courage dans le cœur de leurs alliés en même temps que la terreur dans la gorge de leurs ennemis. Mais cependant, leur nombre est extrêmement réduit. Sur les soixante-dix candidats sélectionnés pour le projet, seul trente-trois d'entre eux sont devenus de véritables spartans juste avant le début de la Grande Guerre contre les covenants qui sont alors devenus leur nouvelle cible.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
77	77	77	77	77	77	77	77

Bonus d'armure : 15

Points de vie : 70

Classe d'armure	
Normale	18
Au contact	3

**Équipement :** Armure MJOLNIR Mark IV avec accroche magnétique dorsale, 2 accroches magnétiques de jambière, bottes magnétiques, capteur de mouvements, commande à distance pour explosifs, communicateur, combinaison thermo-isolante, anti-choc, anti-IEM et étanche, holo-pad, injecteur, interface tactique, micro-ordinateur, radio longue portée, respirateur, scanner, torche électrique, transmetteur.

**Armement :** *Variable, mais en raison de leur grande valeur stratégique, les S-II ont toujours accès au meilleur équipement disponible.*

**Règles spéciales :** *Troupes d'élite, Légende vivante (7), Suivez-moi !*

### SPARTAN-III :

Développé dans le plus grand secret par la division Bêta-5, une section spéciale de l'ONI fondée par le colonel Ackerson et connu de seulement une poignée de personnes, le programme SPARTAN-III avait pour objectif de former rapidement et en masse des super-soldats beaucoup moins coûteux que les spartans-II et donc sacrificiables. De 2536 à 2552, trois compagnies de spartans-III furent formées, chacune forte de 300 combattants d'élite.

Agilité	Charisme	Dextérité	Endurance	Force	Intelligence	Perception	Volonté
77	77	77	77	77	77	77	77

Bonus d'armure : 4

Points de vie : 30

Classe d'armure	
Normale	18
Au contact	14

Equipement : Armure SPI avec accroche magnétique dorsale, 2 accroches magnétiques de jambière, caméra miniature, capteur de mouvements, communicateur, interface tactique, combinaison anti-IEM, semelles magnétiques, mode de vision Infrarouge, Nocturne et V.I.S.O.R.), scanner, camouflage optique primitif

Règles spéciales : *Troupes d'élite, Légende vivante (2)*



## 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

Nous y voilà, la 4<sup>ème</sup> édition de *Halo : Héros et Hérétiques* est terminée, associée à la première édition de notre encyclopédie de *Halo Evolved*. Avec cette version, nous pensons avoir enfin atteint une version stable qui pourra perdurer pendant de nombreuses années, et qui constituera donc une excellente base à partir de laquelle nous construirons de nombreux autres projets, à commencer par des missions officielles et des scénarios d'aventures.

Cela fait maintenant plus de quatre ans que nous avons commencé ce projet de jeu de rôle, et il nous aura fallu beaucoup de volonté, d'implication et d'imagination pour parvenir à le mener à bien. Mais ce fut un travail des plus agréables car il faisait appel à notre passion et à notre désir d'apporter le meilleur de ce que nous pouvions donner à la communauté des fans de Halo. Malgré le fait que chaque membre de l'équipe avait soit un travail soit des études en cours, ainsi qu'une vie sociale à gérer en parallèle, à aucun moment nous n'avions douté de notre réussite. Ce fut également un travail extrêmement enrichissant dans de nombreux domaines et qui a fait ressortir le meilleur de nous-même, chacun dans nos spécialités respectives.

Maintenant que nous avons cristallisé notre chef-d'œuvre sous la plus belle forme que nous puissions imaginer, nous nous tournons vers une infinité de possibilités pour l'avenir de *Halo : Héros et Hérétiques* et de *Halo Evolved*. En plus des innombrables scénarios d'aventures que nous pourrions construire à présent, nous ambitionnons également de grandes choses pour ce jeu et pour ce qu'il représente à nos yeux : une alternative au nouvel univers Halo de 343 Industrie.

En effet, depuis sa création par *Bungie Studios* en 2001, Halo est devenue une grande licence dans le domaine du jeu vidéo. Et comme plusieurs grandes licences dans ce domaine (parmi lesquelles je compte par exemple *Resident Evil*), il est en train de dévier dangereusement et de perdre sa magie initiale pour des intérêts purement commerciaux, séparant la communauté des fans en deux catégories : les puristes et les autres. Cette déviance est encore plus marquante avec la récupération en 2011 de la licence Halo par 343 Industries, filiale de Microsoft, dont les créations font évoluer le background d'une façon dangereusement différente par rapport à l'œuvre de Bungie. Notre espoir avec *Halo : Héros et Hérétiques* et *Halo Evolved* n'est autre que rassembler les puristes et faire entendre notre voix pour que l'univers officiel de Halo soit remis en question et qu'il puisse redémarrer sur de nouvelles bases.

A cette fin, nous continuerons notre travail avec la même vigueur et le même enthousiasme, mais nous aurons besoin de toute l'aide que peut offrir la communauté. Dessinateurs, programmeurs, monteurs vidéo, écrivains, traducteurs, concepteurs techniques et encore bien d'autres spécialistes seront les bienvenus pour rejoindre *Reclaimers Studios* sur notre forum officiel et apporter leur contribution. Parmi nos principaux objectifs, nous comptons réaliser rapidement un grand nombre de scénarios pour *Halo : Héros et Hérétiques*, mais aussi continuer à enrichir l'univers de *Halo Evolved* et surtout traduire l'ensemble de nos créations en anglais afin que les fans anglophones puissent eux aussi en profiter. Par ce rassemblement de talents et de volontés, nous espérons parvenir à concevoir quelque chose de suffisamment grand et de suffisamment apprécié par la communauté des fans pour négocier directement avec 343 Industries et, peut-être, faire publier nos créations de manière officielle et avoir notre mot à dire sur l'évolution de la licence de Halo.

Nous vous souhaitons à tous de vivre de formidables aventures au travers de ce jeu de rôle et espérons sincèrement pouvoir continuer à travailler pour le plaisir de la communauté des fans dans les meilleures conditions possibles.

Jack-115, Fondateur de *Reclaimers Studios*

### Liens utiles :

- Site officiel de *Halo : Héros et Hérétiques* : <http://www.halo-heros-heretiques.fr/>
- Forum officiel de *Reclaimers Studios* : <http://reclaimersstudios.forums-rpg.com/>
- 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 :**

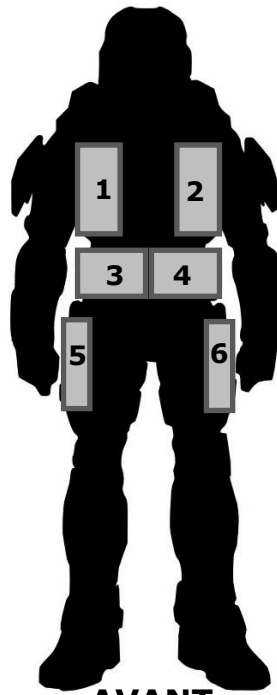
**5 : Jambière droite :**

**6 : Jambière gauche :**

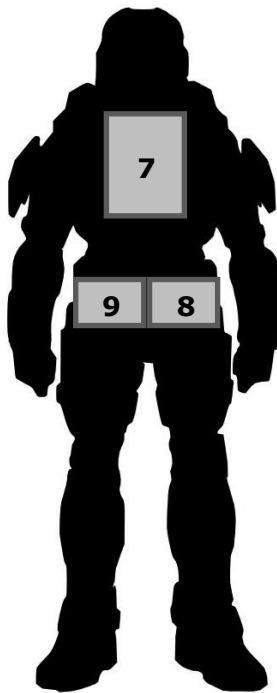
**7 : Dos :**

**8 : Ceinture arrière gauche :**

**9 : Ceinture arrière droite :**



**AVANT**



**ARRIERE**

*Poids total porté :*

*Limite :*

**Paquetage :**

**Sac marin/ container :**

*Poids total :*

