

OPERATION JERICHO

MISSION OFFICIELLE DE L'UNSC



—
Mission officielle de l'UNSC pour *Halo : Héros et Hérétiques* (V4)

Basé sur un jeu de *BUNGIE STUDIOS*

—

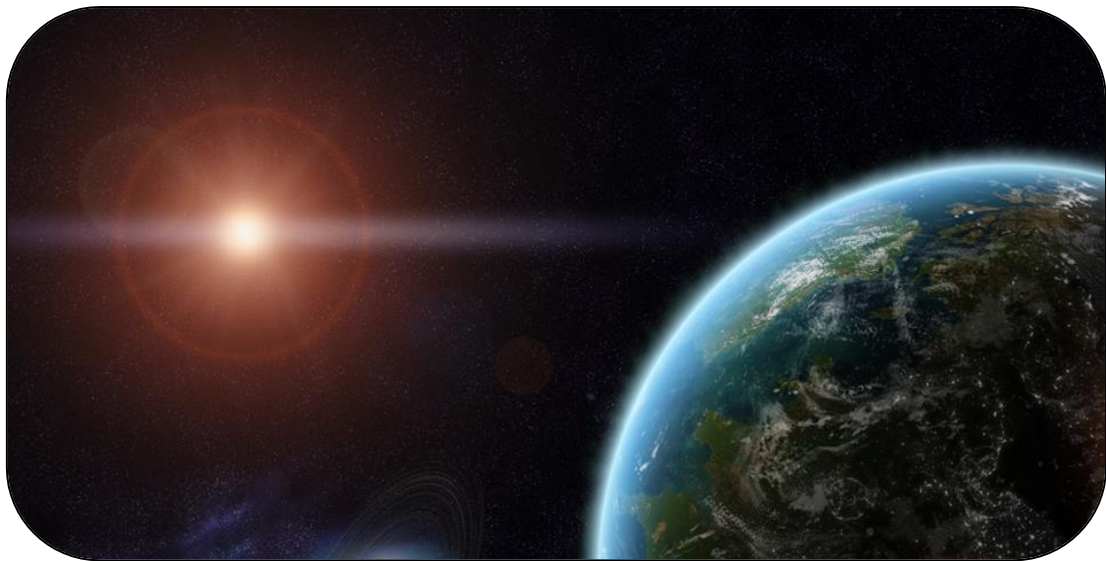
INTRODUCTION ET REGLES SPECIALES

IMPORTANT : DOCUMENT POUR MAITRE DE JEU

Ce document est réservé uniquement au Maître de Jeu car il contient toutes les informations concernant le déroulement d'une aventure et ne doit pas être porté à la connaissance des joueurs afin de les laisser découvrir l'histoire uniquement en cours de partie.

Cette aventure est une mission officielle pour *Halo : Héros et Hérétiques* écrite par le créateur de ce jeu de rôle, Jack-115. Elle peut se dérouler à n'importe quel moment de la carrière d'une équipe de joueurs faisant partie de l'UNSC du moment que les conditions suivantes sont remplies :

- Les personnages des joueurs n'ont aucune mission en cours et sont en permission
- Les mondes d'Anthyosa et d'Algolis (secteur du Halo Miroitant), n'ont pas encore été attaqués par l'Alliance covenant ou par les hérétiques
- Les personnages possèdent un alignement neutre, loyal ou héros.



REGLES SPECIALES DE SCENARIO :

1. Personnages endurcis :

Etant donné la relative difficulté de cette mission et son niveau d'importance pour l'UNSC, il est préférable que les personnages des joueurs aient déjà rempli avec succès quelques missions héroïques contre l'Alliance et surtout contre les rebelles. Cela est nécessaire non seulement pour avoir des personnages d'assez bon niveau (échelon 3 minimum sur leur plan de carrière), mais aussi pour justifié le fait qu'ils aient été choisis pour cette opération. Le niveau de difficulté doit bien entendu dépendre de leurs capacités, mais l'aventure sera d'autant plus intéressante s'il est possible de leur présenter quelques sérieux obstacles.

2. Cartes et cinématiques :

Afin de diriger l'aventure dans le sens prévu par ce scénario sans trop faire dévier la narration, cette mission comporte de nombreuses cinématiques durant lesquelles vous narrez un événement aux joueurs sans qu'ils puissent intervenir jusqu'à ce que la cinématique soit terminée. Toutes les cinématiques de cette mission sont présentées dans des encadrés gris pour vous permettre de bien les différencier du reste du scénario. Prévenez bien vos joueurs que, étant donné qu'il s'agit d'un scénario officiel avec une trame bien précise, ils doivent s'attendre à de nombreuses cinématiques.

De la même façon, afin de bien poser l'environnement de l'aventure, de nombreuses cartes sont disséminées dans ce document pour vous donner la disposition des différents lieux principaux que traverseront les joueurs. Certaines de ces cartes pourront être montrées aux joueurs pour leur expliquer où ils se trouvent tandis que d'autres contiennent des informations auxquelles ils ne doivent pas avoir accès (comme par exemple la disposition de forces ennemies qui les attendent).

3. Anthyosa :

Cette mission se déroule sur la colonie extérieure d'Anthyosa, qui a été décrite de façon extrêmement détaillée par l'équipe du forum **Halo Univers** dans le cadre du projet **Halo Evolved**. De ce fait, ce document vous résume également à partir de la page suivante les informations principales concernant cette planète et ses caractéristiques de façon à ce que vous puissiez en maîtriser tous les aspects au cours de cette aventure. Pour les autres missions se déroulant par la suite sur Anthyosa, qu'il s'agisse d'autres missions officielles écrites par notre équipe ou d'aventures que vous avez vous-même inventées, nous vous demandons de vous référer aux informations contenues dans ce document pour conserver la cohérence entre les différents scénarios. Vous pouvez néanmoins les retrouver sur notre wiki officiel (<http://rs-halo-evolved.wikispaces.com/>). Les joueurs sont autorisés à prendre connaissance des données concernant cette planète pour se préparer à leur mission, ce qui vous évitera d'être obligé de tout leur décrire au fur et à mesure de façon détaillée.

4. Points de provocation :

Le scénario se base principalement sur une opération de provocation contre les rebelles sur une colonie extérieure de l'UEG afin de les amener à réagir et donc à trahir leur présence, donnant des pistes à exploiter par les joueurs pour leur enquête. A partir du chapitre 4 de cette aventure, chacune des actions de l'équipe peut leur faire cumuler **des points de provocation** dont vous gardez le nombre secret. Ces points représentent le niveau de défi qu'ils affichent face aux forces rebelles qui les observeront dès leur débarquement sur Anthyosa et, lorsque le nombre de point cumulé dépasse certaines valeurs limites, cela déclenche des événements particuliers. Faites bien attention à analyser l'impact de chacune des actions des joueurs pour être certain de ne rien rater et donc de bien faire avancer le scénario.



LIEUX DE LA MISSION : ANTHYOSA

Affiliation : UNSC, colonies extérieurs

Système : Alpha Bootis (le Halo Miroitant)

Ordre dans le système : 3

Diamètre : 4600 Km

Gravité : 1.3 G

Temps de révolution : 362 Jours

Temps de rotation : 26h25mins

Inclinaison de l'axe : 22.3°

Température moyenne : 30°C

Satellites naturels : Aucun

Capitale : New Carthage

Population : environ 20 millions d'habitants

Activités principale : carrefour de routes commerciales (avant l'insurrection), site industrielles importants (en cours de reconstruction)

Milices locales affiliés à l'UNSC : UMA (Formation de nouvelles force de sécurité) 900 Soldats

Activité rebelle : Insurrection

Ascenseurs orbitaux : 2 (dont 1 en construction suite a la guerre)

Spatiodocks : 1

Gouverneur : Général 5 étoiles Hiéronymus Garance



Unités militaires de l'UNSC :

La plupart des unités présentes sont issue du corps expéditionnaire envoyé pour écraser l'insurrection de 2498 formant à présent une force d'occupation qui ne quittera pas la planète avant d'avoir éliminé le dernier rebelle. Cependant, dans le cadre de la politique de la réconciliation de la Colonie avec l'UNSC des régiments dont les hommes sont issus de la colonie ont été formés, certains ont même le droit d'administrer indépendamment des secteurs mais l'ONI veille bien a ce que ces hommes fassent correctement leur travail.

HISTOIRE :

Cette planète – et le système auquel elle appartient – fut découverte en 2390 par le Capitaine Geoffrey McOrson. Celui-ci c'était perdu alors qu'il cherchait un raccourci pour atteindre les autres colonies extérieures, c'est ainsi qu'il trouva ce monde qui suscitera tant de convoitises.

Le monde à l'origine était dépourvu d'une atmosphère respirable pour l'homme, une terra formation de 10 ans afin de retirer les éléments nocifs pour les humains. Après cela la colonisation du système ce fit rapidement grâce à de multiples investissements des compagnies de transport spatiale, cependant du fait des conditions de vie assez difficile pour l'homme la colonisation fut limitée.

En 2430, la colonisation du monde s'accéléra pour plusieurs raisons : La première parce qu'on a découvert des gisements de métaux précieux ce qui permit l'implantation d'entreprises, la seconde car la CMA et l'UEG étaient rentré en opposition. La planète risqua de très près de passer sous le contrôle de cette dernière, en raison de l'activité importante de pirates, un consensus fut trouvé : La seconde planète du système appelée Tauron passa sous le contrôle de l'UNSC. L'Administration coloniale locale investit donc dans la formation de militaire et la construction d'infrastructure militaire (station d'observation, vaisseaux de combats).

Au fil des années la planète connut un boom démographique et économique très important, cependant les rixes entre UNSC et CMA enflammait les foules qui étaient fidèle a leur administration locale. Ainsi en 2492 quand Far Isle fut entièrement détruite par un bombardement nucléaire, la population se révolta automatiquement en multipliant les manifestations contre l'autorité Terrienne. Cependant grâce à la Police et

aux actions du gouverneur local (Jacob Phil). Les émeutes cessèrent et la paix civile fut revenue pendant un instant. Mais le mal était fait, les actions de vandalisme contre les infrastructures de l'UEG se multiplièrent. En 2497, avec l'absorption de la CMA par l'UNSC, les émeutes reprirent à nouveau ; Encore pire, Jacob Phil fut arrêté par les représentants de la Terre pour « Trahison » car un régiment d'ODST provenant de cette planète avait fait désertion

C'est ainsi que débuta l'insurrection.

INSURRECTION :

Le 10 Février 2497, le Gouverneur Jacob Phil fut arrêté par les représentants de la Terre pour trahison. En effet ce dernier avait fourni du matériel à des pirates et autre terroriste contre l'UNSC, au même moment, l'URF était née sur Paris IV, de plus le gouverneur en question était populaire sur la planète grâce à une politique économique et social juste. C'est ainsi qu'une insurrection débuta, les généraux locaux se soulevèrent et leur première action fut de renvoyer les conseillers terriens. Au même moment, une foule (soutenue par l'armée locale) libéra le gouverneur.

Le 30 Février, un groupe de combat composé de trois croiseurs avec à son bord trois régiments de Marines fut envoyé. Les commandants pensaient que la majeure partie de l'armée était encore fidèle au pouvoir central, grosse erreur : Les hommes débarqués furent accueillis par un déluge de feu et les vaisseaux reçurent des salves de missiles qui les endommagèrent. L'expédition fut un échec, au même moment Phil déclara La colonie Anthyosa comme "*libre de la tyrannie terrienne*".

Le 05 Mars, la VIème flotte arriva dans le système avec à son bord un corps expéditionnaire, une fois de plus les missiles performants et les vaisseaux coloniaux furent utilisés contre les vaisseaux de l'UNSC. Cependant grâce aux actions combinées des ODST et des hommes du colonel Garance (le seul à ne pas s'être révolté) 25% des systèmes de défense spatiaux furent détruits permettant un débarquement au sol.

Pendant une année, les forces de la CMA et de l'UNSC se livrèrent de terribles batailles, mais progressivement par un blocus infranchissable et l'épuisement des ressources, les armées renégates furent brisées. L'acte solennel fut la prise de New Carthage qui dura dix jours et tua 142 Marines. Le 10 Juin 2498, le drapeau de l'UEG flottait sur le Palais du gouverneur. Ce dernier fut condamné arrêté et condamné à mort.

Au total trois frégates, un destroyer et 3.500 soldats de l'UNSC furent tués pour environ 7.000 sympathisants rebelles et/ou agents de l'URF (chiffres officiels). A cela s'ajoute la mort de 5.000 civils tués par des « *dommages collatéraux* ».

OCCUPATION :

Mais cette victoire était amère, en effet 80% des infrastructures économiques de la planète furent anéanties. De plus les insurgés, bien que vaincus, continuent de lutter contre l'UNSC par des actions de guérilla. En réponse à cela, le chef du corps expéditionnaire : le général Cameron Jefferson, mena une politique de répression pure et dure marquée par des exécutions de civils et d'arrestation arbitraire, cependant la rébellion continua et le coût de l'occupation revenait de plus en plus chère à l'UNSC.

Ainsi l'UMA fut mobilisé, ces mercenaires ont été envoyés pour faire le « sale travail » à la place des marines, mais ces mercenaires mettaient de l'huile sur le feu en agissant encore plus violemment.

Mais en 2500 le vent tourna : Suite à de multiples protestations à l'encontre des actions de Jefferson, le conseil de sécurité décida de lui ôter le commandement du corps expéditionnaire. A sa place le Général Hiéronymous Garance –le rare officier de Anthyosa à ne s'être pas rebellé- fut installé au commandement, traître pour certains et sauveur pour d'autres il n'en est pas moins que cet officier mena une politique d'assouplissement de l'état d'urgence : Il abaissa le couvre feu de plusieurs heures, les arrestations arbitraires et répression cessèrent et les mercenaires furent cantonnés à des secteurs de sécurité précis. A cela s'ajoute une politique de reconstruction des infrastructures, les usines furent placés sous le contrôle de l'état terrien (pour plus de sécurité) et protégés par des mercenaires.

Il mène également une politique de réintégration de Anthyosa dans le système de l'UEG en formant de nouvelles unités de soldats issue de ce monde, trois régiment de Marines ont été créés entre 2500 et 2510 mais la prudence reste de mise.

Cette politique eut pour conséquence la diminution des actes terroristes, mais l'insécurité règne toujours. Cependant le général tient bien à ce que ce bain de sang se termine au plus vite.

Géographie :

Après la prise de la planète par les forces de l'UNSC, celle-ci a été redécoupé en régions militaires de tailles diverses en fonction de la population. On peut identifier deux grands continents.

Le premier, **Hélis**, est le plus grand mais surement le moins peuplé. La raison est que le climat et les reliefs y sont inhospitaliers. C'est ici qu'on trouve le désert de Gharn situé à l'hémisphère de la planète, mais aussi les chaînes de Montagnes de Highan ou on retrouve tout type de minerais, La seule ville importante est Midnight, située au pied du mont Acastius.

Le second, **Babylonia**, est le centre de population le plus important car c'est ici que sont concentrés les villes, c'est aussi le grenier à blé de la planète. La capitale est New Carthage.

LIEUX IMPORTANTS :**Capitale New Carthage :**

Centre politique et démographique et politique de la planète, c'est aussi le plus grand bidonville du système. En effet la pauvreté issue de la guerre a fait que des milliers de gens s'entassèrent dans ces zones peu fréquentables. Il n'est pas rare de trouver un ; deux ou parfois dix cadavres alignés dans une rue, les trafics en tous genres sont multiples également.

La ville est organisée ainsi : dans la périphérie externe, les bidonvilles, les multiples voies ferrés et les ports pour le transit de marchandises. En effet, étant la capitale économique du monde, c'est ici que transit la totalité des marchandises. La police veille à la sécurité de ce secteur de par son importance économique (on entend souvent la nuit des explosions) et pour lutter contre le marché noir.

Les Quartiers résidentiels : ils regroupent l'ensemble de la bourgeoisie de la ville. C'est ici qu'on trouve les écoles, musées et autre lieux de culture et loisir ; mais cette zone n'en est pas moins épargnée par les crimes et actes terroristes. Les notables de la ville sont des cibles de choix pour demander des rançons et cette zone est gangrenée par la mafia, ce qui fait que l'UMA et autres sociétés paramilitaires privées sont présents en force pour protéger ces zones.

La Zone verte : Le cœur administratif de la planète, c'est une forteresse de deux kilomètres carrés. Il est gardé par un Bataillon de l'UNSC Army (issue du corps expéditionnaire de l'invasion), appuyé par deux hélicoptères FALCON, dix Warthogs, huit VTTB et cinq char scorpions, ce secteur est souvent pilonné par des tirs de mortier rebelle mais personne ne retrouve les fautifs. Elle est protégé par deux régiments de Marines (corps expéditionnaire)

Midnight :

Il s'agit de la seconde ville de la planète en termes de taille et d'importance. Elle se situe au pied du mont Acastius (point culminant à 7000m), lui-même encerclé par la chaîne des Highans. Elle reprend le même modèle que la ville de New Carthage, c'est-à-dire une périphérie où se situent les populations pauvres et un centre névralgique. C'est ici que sont acheminées les principales extractions de minerais, la ville est composée à 70% de personnel travaillant dans les mines. Un important réseau ferroviaire liant la ville aux autres installations secondaires a été construit et réparé après la guerre, cependant il est sujet à de multiples attentats. Dans la chaîne de montagnes, on retrouve de nombreux villages miniers, mais aussi une forte présence militaire pour protéger les installations de possibles assauts rebelles. Actuellement, un ascenseur orbital est en cours de construction.

SITUATION ACTUELLE DE MIDNIGHT

Contrairement aux pages précédentes, les informations notées ici sont réservées au seul maître du jeu, car elles décrivent en détail la situation de la ville de Midnight ainsi que plusieurs points clés du scénario de cette mission. Il est très important d'en avoir connaissance dès le début de l'aventure, car les joueurs vont devoir enquêter pour récupérer ces informations par morceau et ainsi découvrir ce qui se trame dans cette ville. Nous avons réparti ces informations en plusieurs catégories selon les personnes auprès desquels l'équipe de joueurs peut obtenir ces informations. Afin de rendre l'enquête assez longue et intéressante, nous avons morcelé ces données en plusieurs points pour montrer qu'elles doivent être récupérées de préférence au travers d'informateurs et/ou de preuves différentes.



Connaissances de la police et de l'armée de l'UNSC :

- En raison d'une présence toujours plus grande des agents de la rébellion – et plus récemment de leurs puissants soutiens de l'URF – la population mécontente des quartiers pauvres se montre de plus en plus violente chaque semaine depuis quelques mois. Les saccages, attentats, vols à main armées et injures aux forces de l'ordre sont donc devenus courants, ce qui fait que beaucoup de membres des classes moyennes et supérieures ont fait appel à de plus en plus de mercenaires pour assurer leur sécurité et celle de leurs biens.
 - Bien que l'URF ait participé à quelques opérations contre l'UNSC sur Anthyosa il y a plusieurs mois, cela fait un bon moment qu'on entend plus du tout parler d'eux mais il est clair qu'ils n'ont pas quitté la planète. Cela veut sans doute dire qu'ils préparent quelque chose, et quoi que ce soit c'est sûrement très mauvais pour l'UNSC.
 - Il est très difficile d'obtenir la coopération de la population fidèle à l'UNSC, car elle a peur d'être persécutée ou même massacrée par les révolutionnaires. Personne n'ose se présenter au commissariat pour témoigner, ni même faire de dénonciation anonyme, ce qui rend la tâche de la police et de l'armée extrêmement difficile.
 - Un trafic d'arme de grande importance se trouve dans cette ville, et bien que plusieurs cargaisons ont déjà été interceptées par les forces de l'ordre, on ignore combien d'autres livraisons sont passées au-travers des mailles du filet. Il s'agit principalement d'armement léger pour fantassin et d'explosifs légers, très certainement destinés à équiper la population civile pour en faire une armée révolutionnaire.

Connaissance de la population civile :

- Il est de notoriété commune que les rebelles recrutent parmi la population après chaque manifestation pour grossir leurs rangs avec les mécontents et les familles des victimes d'inévitables bavures policières. Ce recrutement serait apparemment effectué dans les quartiers périphériques où réside principalement la population pauvre de Midnight.
- La rébellion semble également être appuyée en secret par une partie de la classe bourgeoise qui se fait très discrète. On dit que même certaines personnalités très importantes et très riches de diverses sociétés privées établies sur la colonie détournent une partie non négligeable de leurs ressources pour financer les mouvements indépendantistes.
- Plusieurs personnes affirment avoir vu des individus qu'ils connaissaient comme étant des hommes de main de sociétés privées aider les séparatistes lors d'une émeute ou d'un attentat. Le lien entre ces mercenaires et la rébellion reste très floue d'après la rumeur, d'autant que jusqu'ici personne n'a osé aller rapporter cette information à la police car soit les gens soutiennent la rébellion, soit ils ont une peur bleue d'être considérés comme des traîtres au peuple et assassinés à la première occasion.
- **Uniquement si l'aventure se déroule en 2537 ou après :** des rumeurs disent que les rebelles disposeraient d'armes légères covenantes qu'ils auraient achetées à des pirates et des hérétiques. Certains disent avoir entendu des tirs de plasma dans les zones industrielles abandonnées situées au Nord-Est de la ville.

Connaissance des rebelles :

ATTENTION : ces informations sont des indices majeurs pour comprendre ce qu'il est advenu de l'UNSC *Vendetta* et de son équipage ainsi que le plan d'attaque que préparent les rebelles sur Anthyosa. De ce fait nous avons associé chacune de ces informations à l'un des différents événements qui sont déclenchés lorsque les joueurs accumulent certaines valeurs limite de points de provocation dans le chapitre 4 du scénario. Veillez donc à ce que ces informations soient obtenues au bon moment pour entretenir l'intérêt des joueurs et conserver la cohérence du scénario.

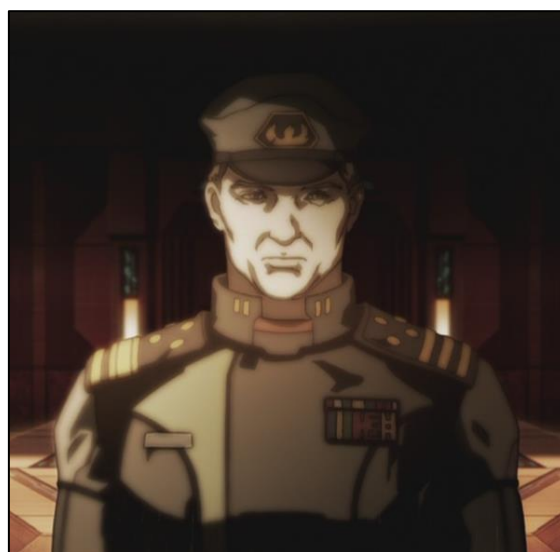
- **15 points de provocation :** L'UNSC *Vendetta* a été abordé par les rebelles et ces derniers ont exécuté presque tout l'équipage, ne laissant en vie que le capitaine, ainsi que trois officiers et deux soldats ODST. De manière idéale, cette information doit être obtenue au travers de l'évènement déclenché
- **20 points de provocation, rebelles membres de l'UMA uniquement :** le responsable d'une grande entreprise de transport, Jeremiah Warren, fait passer un grand nombre de soldats de l'URF pour des mercenaires de l'UMA grâce à de faux contrats. Ces hommes sont officiellement chargés de protéger sa demeure personnelle située dans le secteur résidentiel, ainsi que les entrepôts de sa société, *Warren Transports*, située à la périphérie de la ville.
- **25 points de provocation :** Les rebelles ont besoin de *Vendetta* pour pouvoir lancer une frappe nucléaire furtive sur la flotte de défense d'Algolis pour en neutraliser les vaisseaux de guerre et les stations de défense orbitales par le biais des impulsions électromagnétiques. Or seul le capitaine possède les codes de lancement des ogives qu'il a mémorisé, et c'est pourquoi il est détenu avec plusieurs de ses membres d'équipages qui sont torturés pour le forcer à parler. Les rebelles comptent lancer un assaut de dimension planétaire sur cette colonie militaire pour affaiblir considérablement les forces de l'UNSC dans cette région, facilitant grandement l'activité des divers mouvements indépendantistes.
- **30 points de provocation, rebelles membres de l'URF ou de l'UMA uniquement :** Les survivants du *Vendetta* sont détenus dans les fondations de la résidence privée de Warren, tandis que ses entrepôts servent de repère pour les forces de l'URF qui coordonnent la rébellion sur Anthyosa. L'URF a conclu un pacte avec l'Inquisition des prophètes de l'Alliance, qui consiste à fragiliser les forces de l'UNSC dans ce secteur pour épargner à l'Alliance une trop coûteuse guerre. En échange de cette aide, les rebelles ont obtenu la promesse qu'ils pourraient conserver toutes les colonies humaines de cette région à condition de ne plus en coloniser d'autres (mais les émissaires de l'Inquisition leur ont bien entendu menti pour pouvoir récupérer les reliques forerunners de ces mondes plus facilement une fois l'UNSC affaibli, et les rebelles n'ont même pas conscience de l'existence de ces reliques).

PERSONNAGES NON-JOUEURS IMPLIQUÉS

Cette aventure fait intervenir plusieurs PNJ importants qu'il est nécessaire de présenter rapidement ici pour que vous puissiez les présenter en détail aux joueurs lors de leurs diverses intervention ainsi que pour les incarner le plus possible en accord avec leur profil psychologique. Veuillez cependant à ne pas révéler certaines informations sensibles à leurs sujets pour éviter de gâcher la surprise des joueurs par rapport au déroulement du scénario de l'aventure. Par soucis de simplicité, nous avons présenté ci-dessous les différents PNJ concernés par ordre d'apparition. Nous vous encourageons à réutiliser ces PNJ pour d'autres aventures impliquant les joueurs ayant accompli cette première mission.

1. CAPITAINE DE VAISSEAU ROLAND SILVERBRIDGE

Nom : Silverbridge
Prénom : Roland
Grade : capitaine de vaisseau
Affiliation : UNSC, ONI section 1
Niveau d'accréditation ONI : 6
Age : 53 années standards
Taille : 1m78
Poids : 74kg
Peau : claire
Cheveux : gris
Yeux : gris argentés
Signes particuliers : aucun



Apparence physique :

N'ayant jamais participé à des opérations sur le terrain, le capitaine Silverbridge présente une stature assez modeste plus proche de celle du bureaucrate que du combattant vétéran ayant gagné ses galons par la seule bravoure de ses actes. Son regard sévère et son visage dur sont la conséquence directe de sa préoccupation presque malade à la sécurité de sa précieuse colonie militaire d'Algolis et, par extension, de toute la région du Halo Miroitant.

Profil psychologique :

Le capitaine Silverbridge fait partie des officiers les plus sûrs et les plus zélés opérant dans le secteur du Halo Miroitant pour le compte de l'ONI. Après vingt-sept années de service pour la section 1 où il a participé à plusieurs opérations parmi les plus dangereuses, les plus risquées ou les plus horribles, il a développé une haine viscérale pour les rebelles et ceux qui partagent leurs opinions. Sa personnalité extrêmement dure s'affiche également à travers la façon dont il considère les soldats et autres membres de l'UNSC opérant sous ses ordres, car il a déjà montré plusieurs fois qu'il était capable de sacrifier plusieurs escouades et jusqu'à une compagnie entière si cela permettait de mettre en échec les projets des séparatistes dans son secteur. C'est néanmoins ce qui l'a fait monter en grade et a fait de lui l'homme que l'on appelle presque systématiquement pour les opérations délicates, à haut risque, et de très grande importance pour l'amirauté. Se retrouver sous son commandement est donc rarement un bon signe...

Profil RPG :

A	CC	CT	E	F	FM	I	P	R	S	Com
34	37	48	35	36	84	67	36	33	45	85

Equipement : uniforme d'officier de la section 1, pistolet M6D et badge de l'ONI.

2. CAPORAL MAX SOMERSET

Nom : Somerset

Prénom : Max

Grade : caporal

Affiliation : UNSC, ONI section 2

Niveau d'accréditation ONI : 3

Age : 31 années standards

Taille : 1m81

Poids : 78kg

Peau : claire

Cheveux : noirs

Yeux : noirs

Signes particuliers : cicatrice à la main gauche, entre le pouce et l'index, causée par une agrafeuse automatique de bureau.

Antécédents :

Le caporal Max Somerset a toujours souhaité être agent de terrain pour les services de renseignement de la Navy, mais ses faibles aptitudes physiques et plusieurs troubles psychologiques non identifiés s'apparentant à des égarements passagers ont fait qu'il n'a pu entrer que dans la section 2 chargée du contrôle de l'information sur le domaine de l'UEG. N'ayant fait que travailler dans un bureau sur la colonie de Crytal depuis le début de sa carrière, il s'est néanmoins entraîné pendant des années pour se préparer à passer les tests d'agent de terrain de la section 1. Après avoir échoué trois fois à ces tests, il s'apprêtait à tenter l'expérience une quatrième fois lorsque sa demande de mutation fut mystérieusement acceptée par un coup de destin et qu'il fut réquisitionné pour une mission spéciale dans la région du Halo Miroitant. Si l'un des joueurs est un officier de l'ONI dont le grade est supérieur ou égal à celui d'enseigne, il peut apprendre en consultant les bases de données que cette décision est née d'une inversion entre deux dossiers parmi les candidats pour servir d'agent de liaison dans l'aventure que vont vivre les joueurs. Un test de hacking informatique réussi à -40 permet également d'obtenir ces informations, mais de manière beaucoup plus risquée pour l'avenir des personnages.

Apparence physique :

Max donne de lui-même une image assez chétive et frêle et on peut avoir facilement du mal à croire qu'il soit un combattant, chose compréhensible puisqu'il n'a acquis ce titre que depuis seulement quelques jours. Il affiche néanmoins un visage sérieux et déterminé, plein de confiance en lui-même et cela en dépit des nombreuses bourdes qu'il commet (le plus souvent sans s'en rendre compte), ce qui rend alors son apparence générale plutôt comique dans certaines situations.

Profil psychologique :

Pour ceux qui connaissent, l'image principale de ce personnage est inspirée de celle de Max la Menace, agent gaffeur et maladroit qui réussit néanmoins toujours à accomplir sa mission. Il peut être un véritable boulet par moment (de préférence dans les moments sans grand danger), mais si jamais l'équipe se trouve en difficulté cela peut parfaitement être lui qui sauve tout le monde de façon aussi impressionnante que terriblement chanceuse, voir totalement par hasard et sans l'avoir voulu (du moins c'est l'image qu'il faudra donner aux joueurs). Il apportera donc une certaine touche d'humour dans cette mission pour le moins dangereuse et complexe afin de détendre l'atmosphère, tout en guidant inconsciemment le reste de l'équipe dans la bonne direction lorsqu'ils sont perdus et ne savent pas où aller.



**INFORMATION ULTRA-SECRETE
MAÎTRE DU JEU UNIQUEMENT**

L'agent Max Somerset est en réalité un membre de la section 0 de l'ONI, et son identité réelle n'est connue que du chef de cette branche ultra-secrète des services de renseignement de la Navy, dont on ne sait absolument rien. Il a été désigné comme agent de liaison pour l'opération Jericho par manipulation des fichiers de candidats potentiels et création d'une fausse identité, ce qui fait qu'il joue le jeu du pauvre employé de bureau qui rêvait de devenir agent de terrain. Les joueurs ne devront découvrir cette information qu'à la fin du scénario (et de préférence par eux-mêmes s'ils connaissent suffisamment l'univers de Halo), lorsque l'agent Somerset disparaîtra mystérieusement sans laisser de traces une fois la mission terminée (ou échouée). Nous vous donnons cette information pour expliquer l'existence des deux profils ci-dessous ainsi que la raison de sa présence dans cette opération. En tant que MJ, vous êtes autorisé à utiliser tous les moyens à votre disposition pour veiller à ce qu'aucun des joueurs ne découvre cela avant la fin de la mission, y compris par l'emploi de l'argument ultime des jeux de rôle : le TGCM (« *Ta Gueule, C'est Magique* »).

Profil RPG :

Selon que la situation est critique ou non pour les joueurs ou pour la mission, Max présente l'un ou l'autre des deux profils ci-dessous qui correspondent respectivement au rôle qu'il joue pour bernier les joueurs, et à celui qui reflète ses véritables capacités d'agent de la section 0.

Situation normale :

A	CC	CT	E	F	FM	I	P	R	S	Com
21	27	41	37	38	24	43	40	33	42	30

Situation critique :

A	CC	CT	E	F	FM	I	P	R	S	Com
68	77	87	64	65	99	87	74	84	79	90

Equipement :

Note : les talents et compétences ci-dessous marquées d'un astérisque (*) ne doivent être pris en compte qu'en situation critique.

Talents :

-

Compétences :

-

3. JOACHIM BOKMA

Nom : Bokma

Prénom : Joachim

Grade : aucun

Affiliation : civil d'Anthyosa, employé administratif de *Warren Transports*

Niveau d'accréditation ONI : aucun

Age : 27 années standards

Taille : 1m72

Poids : 70kg

Peau : noire

Cheveux : noirs

Yeux : bruns

Signes particuliers : cicatrices au bras droit et sur le flanc droit causé par un accident de voiture en 2521

Antécédents :

Joachim est le fils unique d'une famille de colons d'Anthyosa arrivés en 2472. Son père a travaillé dans les installations minières de Midnight et sa mère travaillait dans l'administration du gouvernement local, ce qui lui a permis de grandir dans un cadre assez modeste. Mais tous deux sont morts en 2521 dans un tragique accident de voiture qui n'a nullement été provoqué par des activistes rebelles mais par une brusque crise d'épilepsie survenu chez sa mère alors qu'elle conduisait. Joachim se trouvait à l'arrière lorsque c'est arrivé mais il a survécu. N'ayant aucune autre famille sur Anthyosa, après avoir hérité des biens de ses parents il acheva ses études le plus vite possible et prit un emploi en tant qu'employé de bureau dans l'entreprise *Warren Transports*.

Lorsque les émeutes ont commencé à Midnight, Joachim s'est fait très discret et a préféré ne pas se faire remarquer, observant les événements de loin avec un œil critique. Puis quand l'URF est arrivé sur la planète pour fortifier le mouvement anti-UNSC, le garçon a vu la situation de sa ville natale empirer progressivement. Un jour, alors qu'il discutait avec plusieurs de ses proches amis, leur discussion les amena à réaliser qu'il fallait qu'une partie de la population civile s'oppose aux actions des rebelles et aider l'UNSC à conserver son pouvoir sur cette colonie, car si leur monde devenait indépendant il serait alors isolé et vulnérable, incapable de se défendre si les covenants venaient un jour à les attaquer. C'est ainsi qu'ils fondèrent le mouvement des Patriotes qui, au fil des mois, s'étendit lentement dans la ville de Midnight avant de créer des cellules dans la capitale de New Carthage et jusqu'à d'autres colonies du secteur du Halo Miroitant.

De par sa position et sa grande maturité d'esprit, Joachim est le dirigeant des Patriotes sur Anthyosa et, bien qu'il préfère éviter de contacter les cellules de résistants des autres colonies pour ne pas attirer l'attention sur lui, les autres cellules respectent entièrement son autorité. Cette responsabilité ne lui a cependant pas monté à la tête et il continue de vivre une existence en apparence très simple dans sa vie publique pour continuer de jouer le rôle du simple citoyen moyen employé d'une grande entreprise.

Apparence physique :

Joachim Bokma est un jeune homme d'apparence très simple, légèrement athlétique mais dont la force principale se trouve dans son esprit. En temps normal, lorsqu'il se trouve en public, il donne l'image d'un simple jeune employé de bureau comme les autres, naïf et crédule, mais quand il travaille pour les Patriotes il affiche un visage d'un immense sérieux et dans lequel on peut lire une volonté inébranlable. Sa peau très noire héritée de sa famille est pour lui un avantage lorsqu'il souhaite passer inaperçu ou qu'il cherche à se rapprocher des mouvements rebelles, car les gens pensent rarement qu'il puisse être un pro-UNSC.

Profil psychologique :

Joachim a été éduqué par ses parents selon des principes nobles et presque chevaleresques, ce qui explique que les actions des Patriotes se résument à la surveillance, l'espionnage et la collecte de renseignements au sujet des forces séparatistes dans le secteur du Halo Miroitant. Il refuse d'opérer par la violence, la menace ou la corruption comme le font les rebelles, et c'est son caractère inné de leader charismatique qui a fait que les autres membres des Patriotes partagent eux aussi les mêmes principes et respectent donc une sorte de code d'honneur. Joachim souhaite défendre les intérêts de l'UNSC dans cette région car il sait que la situation de la guerre contre les covenants est trop grave pour que l'humanité soit divisée par des mouvements indépendantistes, et c'est pourquoi il fera tout son possible pour combattre les rebelles à sa manière.

SCENARIO DE MISSION

Nous détaillons ici enfin le scénario complet de cette mission, qui peut durer entre deux et trois séance selon leur longueur et l'implication des joueurs. Certains passages tels que les chapitres 2 et 4 laissent une assez grande liberté d'action aux joueurs tandis que d'autres possèdent un fil narratif clair qu'il faudra plus ou moins réussir à faire comprendre aux membres de l'équipe pour éviter au maximum qu'ils s'en éloignent. Le risque qu'ils se mettent à quitter brusquement le fil narratif du scénario n'étant pas nul, vous êtes autorisé à déclencher des cinématiques (voir règles spéciales de ce scénario page 3) pour les remettre dans le droit chemin car sinon il vous faudra user de beaucoup d'improvisation pour espérer amener l'aventure à une fin.



1. RASSEMBLEMENT

Cette première partie sert d'introduction à la mission et permet de réunir les différents personnages des joueurs et leur présenter leurs objectifs avant que les choses sérieuses ne commencent. C'est donc une mise en bouche pour leur expliquer à quel point la situation est grave et que les conséquences d'un échec serait assez regrettable pour l'UNSC, donc pour leur carrière. Il est nécessaire de bien leur faire comprendre la gravité de l'instant, et si jusqu'à présent leurs précédentes missions n'avaient eu qu'un impact très léger sur le contexte géo-militaire de l'univers de Halo, ils doivent vite réaliser que cette fois-ci ils jouent dans la cour des grands.

Au début de cette aventure, les joueurs sont en permission sur une planète dépendant du lieu où s'est déroulée leur dernière mission, et qui sera de préférence un monde assez urbanisé (de préférence la capitale du secteur dans lequel ils se trouvent). A ce moment, ils peuvent choisir ce qu'ils sont en train de faire pendant cette permission : chacun décrit où il se trouve, avec qui et ce qu'il fait. Traitez chaque histoire séparément, de préférence en faisant intervenir au bout d'un moment un événement intéressant, comme par exemple une bagarre dans un bistrot ou un accident de voiture pour rendre plus spectaculaire l'intervention inattendue des forces de l'ordre accompagnées d'un homme en costume noir qui s'avance vers le(s) joueurs.

Faites la même chose séparément pour les différents joueurs dans l'ordre qui vous semblera le plus adapté, en passant au joueur suivant dès que l'homme en costume noir apparaît et sans leur donner la possibilité d'agir. Faites varier légèrement l'apparence de ces mystérieux inconnus, de préférence avec une couleur de cheveux ou une coupe différente, voir une petite barbichette ou même une cicatrice sur le visage de

l'un d'eux, cela afin de montrer qu'il s'agit clairement d'individus différents. Puis, lorsque c'est fait pour tous les membres de l'équipe, donc lorsqu'ils se retrouvent tous à peu près dans la même situation, vous incarnez subitement tous les hommes en noir d'un seul coup pour montrer la simultanéité de l'évènement et en augmenter l'impact psychologique. Pour tous les joueurs, l'inconnu leur montre un badge sur lequel se trouve l'emblème de l'ONI, section 1, et leur déclare simplement **« Votre permission est suspendue. Suivez-moi. »**

Les différents personnages sont alors, chacun de leur côté, conduits vers une navette de transport Pélican située non loin de leur position de départ et qui quitte immédiatement la surface de la planète pour rejoindre en orbite une corvette furtive de l'ONI, l'*UNSC Overwatch*. Si l'un des personnages pose une question à l'inconnu qui le guide, celui-ci ne répond pas ou se contente de dire un truc du genre **« vous n'avez pas besoin de savoir cela pour le moment »**. Pendant son parcours, l'agent de l'ONI qui accompagne le futur chef d'équipe prends à part un membre d'équipage pour lui dire : **« Tous les éléments ont été récupérés. Dites au capitaine d'effectuer notre transition sub-spatiale dans les plus brefs délais »**. Puis tous les joueurs sont laissés seuls dans la salle de briefing du vaisseau où ils se rencontrent alors pour la première fois. On peut leur donner un peu de temps pour se présenter entre eux avant la suite des évènements.

La porte arrière de la salle de briefing s'ouvre brusquement et le colonel **Roland Silverbridge** se dirige vers le centre de l'estrade. En raison de son affiliation aux services de renseignement de la section 1, seuls les joueurs faisant eux aussi partie de l'ONI peuvent l'identifier au travers d'un test d'Intelligence à -20. Derrière lui avance le caporal **Max Somerset**, qui est vêtu soit d'un uniforme de marines soit d'une tenue d'ODST selon que les joueurs comptent parmi les troupes de choc de l'UNSC NavSpecWeap ou non. Même s'il est en tenue d'ODST, il ne porte pas de casque donc les joueurs peuvent observer son visage et sa seule arme apparente est un pistolet M6D accroché à sa hanche droite par un holster. Il se tient immobile derrière l'officier à la manière d'un garde du corps. Lorsqu'il estime que les joueurs sont suffisamment attentifs, Silverbridge annonce :

« Messieurs, je suis le capitaine de vaisseau Roland Silverbridge et j'ai été désigné pour vous briefer personnellement. J'espère que vous comprenez que si l'ONI a pris la peine de vous retirer à vos permissions bien méritées, c'est que la situation n'est pas brillante pour l'UNSC. Avant d'aller plus loin, je dois vous préciser que vous n'aurez pas accès à toutes les données de l'équation, plusieurs documents de cette affaire étant classés secrètes, et donc que je ne pourrais pas forcément répondre à toutes vos questions même si je dispose des informations appropriées. Sachez néanmoins que vous avez été sélectionnés parmi tous les soldats disponibles en raison de vos compétences à chacun, aussi j'espère que vous saurez accomplir votre devoir avec professionnalisme et faire honneur à la réputation de vos corps d'armée respectifs. Alors maintenant que vous êtes bien à votre aise, je vais vous expliquer rapidement ce que vous faites sur ce vaisseau. »

(diapo n°1 : zoom de la carte stellaire au niveau de la région du Halo Miroitant)

« Comme vous le savez certainement, voici plusieurs mois que des rapports font état d'une forte présence rebelle dans la région du Halo Miroitant et qui menacerait le pouvoir de l'UEG de façon plus que sérieuse. Ces forces seraient apparemment composées de mouvements indépendantistes locaux bien organisés et disposant d'un très important soutien de l'URF. Plusieurs d'entre vous ont déjà accompli plusieurs opérations contre ces forces ennemies, donc je pense que vous avez une assez bonne idée du niveau de menace qu'elles représentent. Afin de les contrer au plus vite, l'ONI a mobilisé plusieurs de ses vaisseaux furtives dans le cadre d'une grande opération d'espionnage, nom de code JERICHO. »

(diapo n°2 : image de l'UNSC Vendetta)

« L'UNSC Vendetta, commandé par le capitaine Gerald Strauff, est l'une des corvettes furtives impliquées dans l'opération JERICHO. Sa dernière transmission radio date désormais d'il y a plus de deux semaines alors qu'elle se trouvait en orbite de la colonie d'Anthyosa, sur laquelle des agents avaient été envoyés pour infiltrer les milieux susceptibles d'abriter des cellules rebelles. Sans le moindre avertissement, cette corvette et l'ensemble des agents qu'elle avait déployés ont cessé d'émettre, et à présent les huiles commencent à craindre que leur situation soit

sérieusement compromise. Bien que les officiers de ce vaisseau soient tous des agents vétérans de l'ONI, la possibilité qu'une partie d'entre eux soit passée à l'ennemi reste une possibilité, aussi inquiétante soit-elle. C'est cette possible trahison qui a obligé l'ONI à faire appel à nous, car si des officiers du Vendetta ont effectivement trahi l'UNSC, alors l'identité et la sécurité de l'ensemble du personnel de l'opération JERICO est sérieusement compromise. Plusieurs d'entre eux ont déjà été retirés des milieux qu'ils avaient infiltrés afin de les mettre en lieu sûr le temps que toute cette affaire soit clarifiée, toutefois ils sont encore nombreux à se trouver actuellement dans des endroits peu accessibles et à n'avoir pas encore été contactés jusque-là. C'est pourquoi la survie de tous ces agents peut grandement dépendre de la réussite de votre mission. »

(diapo n°3: carte stellaire de la région du Halo Miroitant)

« Mais ce n'est pas la seule raison : en effet, il a été confirmé par plusieurs sources de l'opération JERICO que les forces rebelles de cette région préparent une attaque de grande envergure contre l'une des colonies du Halo Miroitant, mais ni la localisation exacte ni l'objectif exact de cette attaque ne sont encore connus. Inutile de vous dire que cela inquiète très fortement l'état-major local et jusqu'au conseil de sécurité de la Terre, dont la réaction fut d'ordonner une offensive préventive contre les positions rebelles afin d'empêcher cette attaque, ou au moins de la retarder pour permettre à l'ONI d'en savoir plus. »

(diapo n°5 : liste des objectifs)

« C'est ici que vous intervenez. Vous allez être largués sur Anthyosa pour y suivre la trace des agents du Vendetta, mais il ne s'agit nullement d'une opération sous couverture : vous porterez vos armures et votre matériel de combat pour vous permettre d'agir de façon plus directe. Ainsi vous pourrez user pleinement de votre autorité sur les civils pour obtenir leur collaboration, mais surtout pour provoquer les éléments rebelles locaux et ainsi créer de nouvelles pistes à explorer. Votre mission présente en tout trois objectifs : tout d'abord vous devez collecter le maximum d'informations concernant l'offensive ennemie, en particulier quelle planète est visée et ce que comptent y faire les rebelles exactement. Autre objectif principal, vous devez découvrir quelle est la situation du Vendetta et de ses membres d'équipage. S'ils sont en vie mais qu'ils ont effectivement trahi l'UNSC, vous avez ordre de les neutraliser et d'assurer la sécurité des identités des autres agents de l'ONI par n'importe quel moyen. S'ils sont emprisonnés ou dans l'attente de secours, vous devrez leur porter assistance afin de les placer en sécurité dans les plus brefs délais. Votre objectif secondaire est ensuite de localiser les éléments les plus importants des forces rebelles sur Anthyosa et de leur causer un maximum de dégâts, cela de la façon qui vous semblera la mieux adaptée. Veillez cependant à éviter au maximum les dommages collatéraux : l'image de l'UNSC est déjà suffisamment mauvaise dans ce secteur, inutile de donner plus d'arguments pour la sale propagande des rebelles. »

« Pour vous aider dans votre mission, l'ONI a détaché l'un de ses... euh... employés de bureau de la section 2, pour servir d'agent de liaison dans le cadre de cette mission : [il lève sa main en direction de l'homme à ses côtés] le caporal Max Somerset. Il n'a aucune expérience du terrain et a donc été obligé de subir une formation... accélérée, mais au moins il ne risque pas d'être identifié par l'ennemi, car dans le cas contraire il serait vite considéré comme une cible prioritaire. Il vous accompagnera à titre de simple observateur et de conseiller tactique concernant les protocoles de l'ONI, au cas où vous devriez contacter ou affronter d'autres agents. Vu qu'il a été choisi sur plus de trois cent candidats potentiels, j'ose espérer qu'il sera à la hauteur de la tâche. J'espère également que vous ferez plus amplement connaissance durant notre trajet de manière à établir d'assez bonnes relations, le travail d'équipe va certainement être très important. »

« Maintenant, est-ce que vous avez des questions ? »

Les joueurs peuvent ici poser quelques questions auxquelles vous pouvez répondre dans la limite de ce qu'ils sont autorisés à savoir. S'ils n'en posent aucune, vous pouvez faire intervenir Max Somerset pour demander des infos sur ce qui vous semble être le plus important pour l'équipe. Voici quelques paramètres de la mission qu'ils sont autorisés à connaître :

- **Dernier emplacement connu des agents du Vendetta** : dans la ville minière de Midnight, située au pied du mont Acastius sur le continent de Helis. Ils enquêtaient sur l'éventuel soutien de membres de la bourgeoisie locale envers la rébellion, et leur disparition pourrait éventuellement indiquer qu'ils étaient sur la bonne voie.
- **Lieu et méthode de largage** : la place Evercall des quartiers résidentiels de Midnight par navette pélican pour provoquer les rebelles. Etant donné que de toute manière ils s'attendent à ce que l'UNSC envoie des troupes enquêter sur le destin du *Vendetta*, inutile de chercher à faire dans la discrétion, d'autant que cela aidera l'équipe à provoquer les forces séparatistes locales.
- **Durée du voyage sub-spatial** : cette valeur dépendra de la planète où se trouvaient les joueurs pendant leur permission. S'ils viennent d'une région voisine du Halo Miroitant, le voyage prendra entre cinq et dix jours, mais s'ils sont plus loin alors cela peut prendre deux semaines complètes. S'ils trouvent le temps trop long et souhaitent accélérer les choses, l'*Overwatch* est équipé de tubes cryogéniques à leur disposition.
- **Équipement disponible** : L'armurerie de l'*Overwatch* a été approvisionné pendant que les agents de l'ONI venaient réquisitionner au début de l'aventure afin qu'ils puissent s'équiper au mieux pour leur mission. Il y a là plusieurs prototypes d'armement et d'équipement de combat dans des proportions très réduites mais néanmoins suffisantes, ainsi qu'un grand nombre de matériel très pointus qui leur donneront un net avantage sur le terrain. Le technicien de bord peut également améliorer leurs armures pour y apporter plusieurs modifications si la durée du voyage le permet. (**Note** : certains équipements ne seront présents que si, au moment où se joue cette mission, la guerre contre l'Alliance covenant est suffisamment avancée pour que l'UNSC ait développé certaines technologies particulières).
- **Autorisation de tirer** : uniquement pour se défendre ou pour éliminer les éventuels traîtres s'il n'y a pas d'autre solution. La situation sur Anthyosa est déjà suffisamment explosive en raison de son histoire et de la criminalité locale très importante, et l'UNSC ne peut donc pas se permettre de bavures.
- **Soutien local** : la police locale a reçu pour ordre de coopérer avec l'équipe de joueurs pour la durée de la mission dans la limite du possible et du raisonnable. Les quartiers résidentiels regorgent de troupes de sécurités privées et autres mercenaires, mais il n'est pas certain qu'ils accepteront de se mouiller volontairement dans cette affaire, c'est pourquoi l'agent Somerset possède l'autorité nécessaire pour réquisitionner leur aide si la situation l'exige. En dernier recours, la base militaire de Foxtrot-11 située à trois kilomètres au Nord de la ville peut intervenir en cas de problème grave avec des escadrons de Falcons pour amener des renforts de marines et/ou vous offrir une extraction d'urgence.

Lorsque plus personne n'a de question, vous pouvez leur donner quartier libre jusqu'à la fin du voyage.

2. TRANSIT

La plupart des sections de l'*Overwatch* sont interdites aux joueurs car réservées aux membres d'équipage et/ou aux officiers supérieurs, toutefois les joueurs peuvent se rendre aux endroits suivants :

L'armurerie : probablement le premier endroit qu'ils souhaiteront visiter. C'est là qu'est entreposé l'ensemble du matériel réquisitionné pour la mission et qu'ils peuvent choisir librement pour former leur liste d'équipement. Pour faire plus simple, nous allons lister ci-dessous les équipements qui **ne sont pas disponibles** dans cette armurerie parmi le matériel accessible aux membres de l'UNSC, autrement dit les joueurs peuvent piocher tout ce qui ne se trouve pas dans cette liste. Vous remarquerez que presque toutes les armes lourdes et l'ensemble des armes fixes sont interdites pour ce scénario car elles sont à la fois trop encombrantes et trop voyantes. Les équipements marqués d'un ou de plusieurs astérisques (*) peuvent être néanmoins disponibles si la guerre contre l'Alliance covenant est plus ou moins avancée. Le degré d'avancement de cette guerre nécessaire pour « débloquer » tel ou tel équipement est représenté par le nombre d'astérisques à raison de dix ans de guerre par astérisque.

- Fusils : fusil de combat BR-55 (*) et fusil de combat BR-55-HB (**)
- Fusils de précision : fusil à ondes compressées et fusil antichar STANCHION (trop encombrants)
- Armes lourdes : lance-missile Jackhammer, lance-flamme, laser spartan (***)
- Armes fixes : toutes
- Equipements divers : holopad, charges de démolition, plastique explosif et charge EMP (*)
- Equipement de combat : grenade-bouclier (**), brouilleur (*)

C'est également l'endroit où les joueurs pourront rencontrer l'armurier de bord, le caporal Edgard Manrow, qui est chargé d'améliorer leurs armures dans la limite du temps disponible. Il peut apporter une seule amélioration à une seule armure par jour de voyage, ce qui fait que les membres de l'équipe vont devoir peut-être partager le temps disponible pour que chacun obtienne l'essentiel de ce dont il a besoin. Ces améliorations sont gratuites, mais seront automatiquement retirées des armures des joueurs à la fin de l'aventure, tout comme le matériel qu'ils auront pris à l'armurerie.

Les quartiers de l'équipage : en raison du besoin d'économie de place pour rendre la corvette la plus petite et compacte possible, ces quartiers sont assez réduits et très fonctionnels avec des lits superposés et quelques maigres espaces de vie pour les membres d'équipage. Les joueurs peuvent néanmoins y trouver un peu de place pour se détendre, éventuellement discuter avec le personnel de l'*Overwatch* ou même organiser des jeux de hasard s'ils trouvent des intéressés et qu'aucune rivalité entre corps d'armée n'intervienne. Néanmoins comme le personnel de bord est employé par l'ONI, il n'est pas de nature très bavard ni même très convivial et un bon score en test de Sociabilité sera certainement nécessaire.

La cantine de bord : de la même manière que les quartiers de l'équipage, cette section est très sobre et fonctionnelle. Les joueurs peuvent s'y rendre pour se sustenter, bien que les repas qui y sont servis ressemblent plus à de la soupe de protéines concentrées qu'à autre chose. C'est également un bon endroit pour faire des rencontres et discuter.

Les baies d'observation (bâbord et tribord) : ces deux lieux ne possèdent rien de bien particulier si ce n'est l'opportunité d'observer les vagues d'énergie entourant le vaisseau durant son transit dans le sous-espace. Etant donné qu'il y a assez de personnes qui passent par là, c'est un bon endroit pour s'isoler si des joueurs ont envie de parler en privé ou de se livrer à des passe-temps personnels.

La salle cryogénique : lorsque les joueurs auront vu tout ce qu'ils souhaitent voir, ils voudront probablement se rendre dans cette salle pour être placés en cryogénie et ainsi économiser leur corps pendant le reste du voyage. La procédure standard exige qu'ils entrent nus dans leurs caissons individuels, cependant les plus courageux peuvent décider de garder leurs sous-vêtements sur eux au risque de passer un réveil désagréable en l'échange de leur pudeur.

3. DESCENTE

Si les joueurs ont décidé de se placer en cryogénie, ils sont réveillés juste après que l'*Overwatch* n'émerge du sous-espace au-dessus du plan spatial du système Alpha Bootis, à environ quatre cent millions de kilomètres d'Anthyosa. Si au contraire ils ont passé la durée du voyage normalement, ils seront probablement très dispersés lorsque le vaisseau terminera sa transition. Quoi qu'il en soit au moment du retour dans l'espace normal, la voix du capitaine Silverbridge retentit dans les haut-parleurs :

« Ici le capitaine. Nous sortons du sous-espace. Arrivée en orbite haute d'Anthyosa estimée à soixante-dix minutes. Que les membres de l'équipe d'intervention se présentent au hangar à navette avec leur équipement dans quarante minutes. Terminé »

Si les joueurs mettent trop de temps pour se préparer, faites intervenir à nouveau le capitaine pour préciser le temps qu'il leur reste afin de faire augmenter la pression. Le passage à l'armurerie sera l'occasion pour Max Somerset de leur faire quelques démonstrations involontaires de sa maladresse. Dix événements possibles sont donnés ci-dessous, et vous pouvez soit en choisir un directement soit lancer un D10 pour laisser le hasard décider :

1. Il enfle son armure dans le mauvais sens et se demande pourquoi il ne parvient plus à se pencher pour enfiler ses bottes, appelant à l'aide le joueur le plus proche.
2. En serrant sa ceinture, il a soudain une remontée de son dernier repas. Choisissez au hasard l'un des joueurs qui doit faire un test de Réflexe ou de Perception à -10. En cas d'échec, Max lui vomit sur ses bottes et il subit alors un malus de -10 en Sociabilité à cause de l'odeur pendant environ une heure.
3. Il se coupe l'index de la main gauche en voulant vérifier le tranchant de son couteau de combat. Craignant une infection (son père est mort du tétanos), il se précipite vers le médecin de l'équipe ou à défaut celui qui porte le plus de matériel médical et le supplie de traiter la plaie tout de suite.
4. Il serre trop fort la sangle de son casque (ou la pression interne de son armure s'il porte celle d'un ODST) et les joueurs doivent faire chacun un test de perception pour réaliser que son visage vire au blanc. Si tous échouent, son visage passe au bleu et ils peuvent refaire le même test de perception avec un bonus de +10. S'ils échouent à nouveau, Max s'effondre brutalement sur le sol et reste évanoui pendant dix bonnes minutes, du moins si aucune mesure particulière n'est prise pour le ramener à lui.
5. En voulant placer une dose de sensojet dans l'une de ses sacoches tactiques, il se l'injecte par erreur et commence subitement à avoir des hallucinations car il ne réagit pas bien du tout à cette substance. Cela l'amène à tenir des propos incohérents et pour la plupart très fantaisistes pendant environ une heure.
6. Il teste son communicateur en se branchant sur la fréquence de l'équipe, mais son volume d'émission est tellement fort que chaque joueur doit faire un test d'Endurance pour ne pas être frappé de surdité temporaire sur l'une de ses oreilles pendant approximativement une heure.
7. Après avoir mis son pistolet M6C SOCOM dans son holster de hanche, il s'amuse un moment à le dégainer et à le rengainer plusieurs fois comme un cowboy, jusqu'à ce qu'il dégaine si vite que le flingue lui échappe de la main [mimiez le fait qu'il essaye de le rattraper plusieurs fois, jonglant involontairement avec jusqu'à réussir à s'en saisir, puis lâchez un gros soupir de soulagement].
8. Il s'avance vers le chef de l'équipe avec son MA5C dans les mains et lui demande « **Excuse-moi, pourrais-tu me montrer où se trouve le cran de sûreté sur cette arme ? Je ne voudrais pas tirer par erreur sur...** » [interrompez votre phrase avec un PAN fort et violent pour indiquer que le coup est parti tout seul]. Une balle file à travers l'armurerie et siffle aux oreilles d'un autre joueur pour aller s'écraser dans un mur à deux centimètres d'une caisse de grenades...
9. Il active par erreur une grenade à fragmentation et tout le monde se jette immédiatement à couvert... mais rien ne se passe. Sans en être inquiet, Max saisit l'engin explosif et l'observe calmement sous le regard hébété des joueurs et de l'armurier Manrow avant de le lancer à ce dernier en lui disant d'un air sérieux « **Cette grenade semble être défectueuse. Il faudrait envoyer un rapport à la chaîne de fabrication.** »
10. **Le MJ peut choisir deux événements parmi les précédents, qu'il déclenche dans l'ordre qu'il souhaite.**

Une fois que tout le monde est équipé et présent sur le hangar à navettes, le capitaine Silverbridge les y rejoint pour leur donner ses dernières instructions :

« Messieurs ! Vous allez être largués par navette Pélican sur la place Evercall, située au cœur de l'un des plus importants secteurs résidentiels de la ville de Midnight. C'est là que les agents infiltrés du Vendetta se trouvaient la dernière fois qu'ils ont envoyé leur rapport de situation, donc c'est là que vous aurez le plus de chance de suivre leurs traces. Je rappelle les points les plus importants vus pendant le briefing : vos deux objectifs principaux sont de découvrir le lieu et l'objectif de la prochaine attaque rebelle ainsi que de connaître le statut du Vendetta et de son équipage. Si vous retrouvez ces derniers, tuez ou capturez les éventuels traîtres et portez secours aux autres. Et si accessoirement vous pouvez diminuer les forces rebelles sur cette colonie, ne vous gênez pas. Evitez au maximum de causer des dommages collatéraux et tâchez d'opérer avec le plus de professionnalisme possible. Le destin de nombreux agents de l'ONI et peut-être de l'ensemble de ce secteur est entre vos mains. Est-ce que je me suis bien fait comprendre ? [ici, laissez répondre les joueurs] **Alors maintenant embarquez ! Bonne chance ! »**

La rampe d'embarquement d'une navette Pélican s'ouvre à ce moment tandis que les moteurs de l'engin reprennent vie dans un vrombissement de plus en plus fort. Les joueurs doivent prendre place sur les différentes places de la soute et attacher les sangles de sécurité, à l'exception du chef d'équipe qui est invité à prendre place sur le siège d'observation situé derrière le pilote pour profiter de la vue du cockpit. De là, il a une vision d'Anthyosa depuis la haute atmosphère et peut alors contempler sa surface bleu et verte qui est assez semblable à celle de la Terre. Alors que la navette accomplit sa descente, le chef d'équipe peut voir apparaître l'immense chaîne de montagne sphérique, le Highan, vers laquelle se dirige l'appareil et le joueur peut remarquer qu'un endroit particulier de cette chaîne est recouvert par un nuage qui ne semble pas naturel. Lorsque la navette traverse ce nuage particulièrement dense, il découvre une ville se trouvant au pied de l'une des plus grandes montagnes de cette région, le mont Acastius, et comprend que ce nuage est provoqué par les colossaux complexes métallurgiques à la périphérie de la ville qui relâchent dans l'atmosphère des quantités impressionnantes de fumées. A ce moment, une paire d'appareils de combat Falcon apparaissent sur votre flanc gauche. Quelques instants plus tard, la radio du cockpit se met à grésiller et une voix masculine se fait entendre dans le poste :

« Navette en approche, ici tour de contrôle de la ville de Midnight. L'espace aérien de cette zone est sous contrôle de l'UNSC Army. Veuillez décliner votre numéro d'identification et la raison de votre présence. »

« Transporteur Echo-703, répond le pilote, immatriculation 4725-0703-E, en mission pour la section 1 de l'ONI. Code d'autorisation Juliet, Echo, Romeo, India, Charlie, Hotel, Oscar. »

« ... Code d'autorisation conforme. Nous allons vous escorter jusqu'à la place Evercall. Faites attention, les forces de sécurité civile nous informent d'une émeute en cours de pacification. »

« Merci bien, on vous suit. »

Lorsque la navette arrive au-dessus de la place Evercall, cette dernière est noire de monde. Des milliers de personnes sont en train de manifester de façon particulièrement violente, en grande partie des pauvres qui ont envahi ce secteur depuis les zones périphériques, et on peut voir au loin quelques maigres effectifs des forces de l'ordre qui essaient de les disperser.



4. PROVOCATION

Le pilote abaisse la rampe arrière de la navette pour laisser tout le monde observer l'émeute, puis stabilise l'appareil à une vingtaine de mètres du sol et annonce « **Y a trop de monde, j'ai pas la place pour me poser. Vous allez devoir descendre en rappel. Ça devrait faire assez provocateur comme entrée en matière pour votre mission.** »

Quatre minuscules trappes s'ouvrent alors à l'arrière du plafond de la soute, et de chacune de ces trappes apparaît subitement un câble de rappel qui descend jusqu'au sol de la place. Si les joueurs ne les empruntent pas suffisamment vite, plusieurs émeutiers commencent à saisir les câbles et tentent de déstabiliser la navette. S'ils ne réagissent pas ou qu'ils ont peur, le pilote détache les câbles qui tombent alors entièrement sur la place, ce qui libère donc la navette, puis l'équipe devra se déployer sur le toit d'un bâtiment mais ils ne gagneront alors qu'un unique point de provocation.

Dans le cas où ils descendent en rappel vers la foule (**2 points de provocation**), éventuellement en bousculant les émeutiers qui ont saisis les câbles (**2 points de provocation supplémentaires**), ils devront aider les forces de police locales à disperser la foule (**entre 1 et 5 points de provocation selon la violence de la méthode employée**). Une fois que c'est fait, un officier de la police se présente devant le groupe et leur demande :

« Qui est le responsable de cette escouade ? [laissez ici le chef d'équipe se présenter] Enchanté ! Je suis Peter Drekk, capitaine de la police municipale de Midnight. Je tiens à vous remercier pour ce sacré coup de main que vous nous avez donné. Ces satanés protestataires se montrent de plus en plus hardis ces derniers temps et poussent leurs émeutes un peu plus loin chaque jour, manipulés par ces satanés agents de la rébellion. A ce train-là, on ne pourra plus assurer la sécurité du centre administratif de la ville sans l'aide de l'armée. »

Le chef d'équipe et le capitaine Drekk peuvent ici discuter un petit moment avant que l'officier ne soit rappelé au commissariat pour son rapport sur l'émeute. Cela permet à l'équipe d'obtenir déjà quelques informations intéressantes sur la situation locale précisé dans l'encadré de la page suivant. Pendant ou après la discussion, suggérez aux membres de l'équipe de provoquer les rebelles pour les amener à se montrer au grand jour.

A partir de ce moment, vous pouvez laisser le chef d'équipe et ses subordonnés entièrement libres de décider ce qu'ils font, et chacune de leurs actions peuvent leur faire cumuler des points de provocation. Comprenez que nous ne pouvons pas couvrir l'ensemble des actions pouvant faire gagner des points de provocation. Nous avons fait en sorte de couvrir les plus probables et celles qui sont directement liés aux événements du scénario, mais il est fort probable que les joueurs puissent se montrer très originaux et inventifs dans la manière de provoquer les rebelles. Vous devrez alors déterminer vous-même le nombre de points de provocation qu'ils gagnent en vous basant sur les différents exemples ci-dessous :

- Insulter un civil/mercenaire ou agir de manière provocante : **1 point**
- Faire évacuer des squatteurs et/ou des mendiants : **1 point**
- Réquisition de matériel, justifié ou non : **1 point**
- Forcer un ou plusieurs civils à respecter le couvre-feu : **1 point**
- Disperser des manifestants (après le débarquement) : **2 points**
- Tapage nocturne (volontaire ou non) : **2 points**
- Détruire ou livrer aux forces de l'ordre une cargaison d'armes de contrebande : **3 points**
- Combat armé : dépend de l'intensité du combat. Pour chaque combat, n'utilisez que le facteur le plus élevé parmi ceux-ci-dessous (vous ne pouvez pas les cumuler dans un même affrontement). Cependant, l'usage d'arme de tir avec silencieux retire automatiquement un point de provocation.

- | | |
|--|--|
| 1. Mains nues : 2 points | 4. Fusillade (les deux camps tirent) : 4 points |
| 2. Armes blanches : 3 points | 5. Explosion : 5 points |
| 3. Coups de feu non répons : 3 points | |

Lorsque le nombre de points de provocation cumulés par l'équipe dépasse les valeurs limites ci-dessous, cela déclenche les événements associés. A partir de 15 points, ces événements sont liés à des informations bien précises que doivent récupérer les joueurs pour comprendre ce qui se trame sur Anthyosa et nous vous les rappelons alors systématiquement. Vous êtes autorisés à augmenter la valeur des seuils de déclenchement de ces différents événements pour vous permettre de les écarter un peu plus dans le temps si les joueurs cumulent trop rapidement leurs points de provocation, mais par contre vous ne pouvez pas diminuer ces mêmes valeurs de seuils.

5 points de provocation : un groupe de sept gros bras passe par là et bouscule les joueurs, puis se met à leur chercher délibérément la bagarre en prétendant qu'ils n'auront pas le courage de tirer sur des civils non armés. Si cela débouche sur un combat et que celui-ci tourne trop rapidement à l'avantage des joueurs, l'un des gros bras peut éventuellement sortir un cran d'arrêt de sa poche, voir carrément un pistolet M6A.

10 points de provocation : dès que possible, tous les joueurs passent juste à côté d'un parking sur quatre étages. A ce moment-là, au moins l'un d'eux doit réussir un test de Perception ou de Réflexe pour prévenir le groupe qu'une voiture leur tombe dessus depuis le haut de ce même parking. Ce véhicule a été lancé par un groupe de sympathisants rebelles souhaitant éliminer les « ennemis de la liberté » et se rendent assez facilement.

15 points de provocation : un civil attire discrètement l'attention du groupe en leur faisant croire qu'il veut les aider à démanteler le réseau rebelle, et leur dit de le suivre vers un endroit plus discret où ils pourront discuter. En réalité cet homme est un agent des rebelles chargé d'influencer discrètement la population civile, et il mène les joueurs à une pièce sécurisée dans les sous-sols d'un bâtiment où il les enferme pour les mettre hors d'état de nuire aux projets de l'URF. La porte et les murs sont blindés et ne laissent passer aucun son ni fréquence radio. Lorsqu'ils réussiront à quitter la pièce, soit par la force soit en piratant le système de sécurité, ils voient que l'homme qui les a enfermés là est en train de téléphoner de l'autre côté de la porte et leur tourne le dos. Si les joueurs ont ouvert la porte discrètement, l'homme ne les remarque pas et continue sa discussion : **« Oui chef... non chef, aucun problème. Le plan s'est déroulé sans difficulté, ils sont totalement neutralisés, aucune chance qu'ils découvrent les prisonniers à présent... Bien compris chef, je reste là et j'attends les instructions. ».**

Information : Les rebelles ont capturé le capitaine Strauff pour lui arracher les codes d'activation des ogives nucléaires du *Vendetta*. Il est détenu avec quatre de ses proches membres d'équipages qui ont été épargnés pour être torturés à sa place et le forcer à parler sans risquer de le tuer dans l'opération. Le lieu de leur détention est inconnu.

20 points de provocation : Les rebelles mettent sur pied une embuscade contre les joueurs au beau milieu d'une rue avec des tireurs embusqués sur les toits et aux fenêtres, et des assassins dissimulés parmi la foule. Si aucun joueur ne réussit de test de Perception ou de Psychologie pour repérer l'embuscade, Max Somerset repère l'un des tireurs et hurle **« Embuscade !!!! »** en poussant le chef d'équipe vers le couvert le plus proche. Ces ennemis sont des soldats de l'URF, reconnaissables à leurs uniformes de marines teintés de rouge qu'ils portent par fierté sous leurs déguisements de civils. Mais au moment où ils engagent l'ennemi ils s'aperçoivent que les membres de l'URF sont équipés d'armes à plasma covenantes parmi les plus simples et les plus légères (pistolet, fusil et carabine à plasma). Un ou plusieurs de ces soldats renégats seront encore en vie à la fin du combat pour pouvoir être interrogés par les joueurs. Ils ont participé à l'assaut du *Vendetta* et révéleront donc les détails de l'abordage de la corvette furtive.

Information : L'*UNSC Vendetta* a été abordé par les soldats de l'URF grâce à un traître dans les rangs de l'équipage qui a relâché un virus informatique dans l'électronique du vaisseau pour désactiver les systèmes de furtivité, d'armement, de propulsion et de communication. Le personnel de sécurité, qui comptait deux escouades d'ODST, a été en grande partie neutralisé en verrouillant les ponts sur lesquels ils se trouvaient, et le reste de l'équipage n'a pas pu opposer une grande résistance. Concernant les armes à plasma qui leur ont été fournies, les soldats de l'URF ne savent pas grand-chose à part que leurs officiers supérieurs ont fait une sorte de marché avec les covenants en l'échange de ce matériel, mais ils ne savent ni pourquoi ni quelle était la quantité exacte d'armement impliquée.

25 points de provocation : Alors que les joueurs se trouvent dans la rue, un fourgon blindé de la société *Warren Transports* surgit d'un carrefour, poursuivi par un pick-up utilisé par des rebelles pour un braquage. Un rebelle placé sur la plate-forme du pick-up sort un lance-roquette Jackhammer M19 et tire sur l'arrière du fourgon dont le pilote perd alors le contrôle. Le véhicule blindé s'écrase contre le mur en béton d'un bâtiment tout proche et le pick-up s'arrête en dérapant juste à côté. Normalement, les joueurs ressentiront le besoin d'aider les occupants du fourgon à se défendre, mais même s'ils parviennent à capturer des rebelles vivants ces derniers ne savent rien d'utile. Par contre, les quatre mercenaires de l'UMA qui se trouvent dans le fourgon attaquent les joueurs au moment le plus opportun pour eux, et il faut absolument qu'à la fin du combat un ou plusieurs de ces mercenaires soient encore en vie pour pouvoir être interrogés.

Information : le responsable d'une grande entreprise de transport, Jeremiah Warren, fait passer un grand nombre de soldats de l'URF pour des mercenaires de l'UMA grâce à de faux contrats. La société de cet homme, *Warren Transports*, possède de très nombreux entrepôts, garages privés et bureaux à travers toute la ville de Midnight et le reste de la colonie d'Anthyosa (histoire d'empêcher les joueurs de trouver les prisonniers du *Vendetta* ou le repère principal de l'URF en fouillant les lieux un par un, mais tout en leur donnant des cibles plus faciles pour gagner des points de provocation).

30 points de provocation : dès que possible, l'un des joueurs se fait interpeler discrètement par un jeune civil à peau noire et d'apparence très modeste, qui se dissimule dans le décor à proximité, que ce soit dans l'ombre ou derrière un couvert. Il demande à leur parler dans un coin tranquille, et si nécessaire, déclenchez une cinématique pour s'assurer que ce PNJ puisse leur délivrer son message car c'est indispensable pour pouvoir continuer la mission.

« Ne vous inquiétez pas, je ne suis pas armé. Je m'appelle Joachim Bokma et je veux vous aider. Je fais partie des Patriotes, un mouvement secret pro-UNSC que j'ai créé avec plusieurs civils d'Anthyosa peu après les premières émeutes. Nous rassemblons des informations sur les rebelles et leurs sympathisants pour les dénoncer aux autorités, mais depuis plusieurs semaines c'est devenu trop dangereux en raison de la corruption de la police locale. Votre arrivée est l'occasion que nous attendions depuis longtemps. Vous voulez la tête des chefs de l'URF qui organise la révolte ici ? Je sais où ils se trouvent. »

Joachim donne alors aux joueurs les coordonnées d'un entrepôt de *Warren Transports* situé dans les quartiers périphériques à l'Est de la ville. S'ils le veulent, les joueurs peuvent poser quelques questions à Joachim pour en apprendre plus au sujet des Patriotes ou des forces rebelles dans cette région, ce qui pourra servir pour d'autres missions impliquant ces organisations :

- **Effectifs et moyens des Patriotes :** plusieurs centaines de personnes occupant des postes de niveau très variés dans des entreprises gouvernementales ou privées sur chaque monde du Halo Miroitant. Elles sont organisées en petites cellules s'apparentant à de simples cercles d'amis et rassemblent les informations qu'elles ont rassemblées. La plupart du temps, les membres des Patriotes se contentent de mémoriser ces informations pour éviter d'être découverts, mais dans certaines situations de grande importance ils peuvent avoir recours à des notes ou à des enregistrements pour rassembler des preuves.
- **Effectifs et moyens des rebelles :** d'importants mouvements séparatistes sont apparus progressivement sur les colonies d'Anthyosa, d'Eridanus II, Mamore, Madrigal et Ergame. Jusqu'à il y a quelques mois, ces mouvements étaient relativement inoffensifs et peu équipés, mais un important trafic

d'armement en provenance d'Eridanus II a tout changé. Depuis, ils sont devenus beaucoup plus violents, mieux organisés et ils recrutent à tour de bras parmi la population civile pour gonfler leurs forces. Il ne fait aucun doute qu'ils rassemblent une armée de la libération, et bien qu'il soit difficile d'estimer la date du soulèvement elle se compte très probablement en mois, voir même en semaines...

- **Niveau de présence de l'URF** : il semble clair que leur base principale dans cette région se situe quelque part dans le système Eridanus, et qu'elle est très bien dissimulée, mais l'URF possède également de nombreuses caches d'armes et repères secrets construits sur Anthyosa et Madrigal. Depuis ces avant-postes, ils organisent le trafic d'armement et mènent diverses opérations spéciales contre l'UNSC pour en affaiblir les forces ou pour suivre des objectifs encore inconnus.

- **Niveau de corruption des forces de l'ordre** : il est quasi-total sur presque toutes les colonies de cette région. Les forces de police sont remplies de personnel pro-rébellion ou qui acceptent de fermer les yeux pour un peu d'argent, et les quelques agents honnêtes s'ont obligés de se faire extrêmement discrets. Heureusement, les forces militaires présentes sur les colonies sont encore totalement fidèles à l'UNSC, mais elles n'interviennent que très rarement dans la gestion des émeutes civiles et restent en retrait pour le moment. Heureusement, il y a maintenant quelques semaines, les hautes autorités de l'UNSC ont remplacé plusieurs commandants des forces de l'ordre par des officiers de confiance comme le capitaine Peter Drekk pour agir plus fermement contre les rebelles mais aussi pour lutter contre la corruption de la police. La situation s'est alors légèrement améliorée et les Patriotes disposent d'interlocuteurs dans les rangs de la police, mais ils ne les contactent jamais directement et préfèrent rester anonymes pour ne pas prendre de risque.

- **Objectif des mouvements rebelles** : en dehors de virer l'UNSC de la surface de leurs colonies à grand coups de pieds dans l'arrière-train, rien ne semble transparaître dans les intentions des rebelles. Les différents mouvements locaux sont focalisés sur l'obtention de leur indépendance, mais il apparaît clairement que l'URF voit bien au-delà de ces petites libérations locales. Des centres d'archivage et des sites de surveillance ont subi des raids durant lesquels des données informatiques auraient aisément pu être volées. Malheureusement les Patriotes ne disposent pas de suffisamment de données pour émettre la moindre hypothèse sur le but caché de l'URF.

Une fois que les joueurs auront laissé Joachim partir, passez au chapitre suivant : CONFRONTATION.

5. CONFRONTATION

Nous atteignons ici le dénouement final de cette mission. Ci-dessous se trouve une carte détaillée de l'endroit désigné par Joachim Bokma, mais cet exemplaire ne doit pas être montré aux joueurs car il contient des indications réservées au MJ (pièges, ennemis, objets-clés, etc.). S'ils disposent d'appareils électroniques leur permettant d'afficher une carte tactique (ordinateur personnel, holopad d'IA, interface tactique de casque, etc.), vous pouvez leur montrer celle donnée en **ANNEXE 2** de ce document et qui ne contient aucune information scénaristique. Si les joueurs ne peuvent pas afficher cette carte, prenez de quoi dessiner uniquement les éléments que les personnages des joueurs peuvent voir de là où ils se trouvent.

CARTE TACTIQUE A REALISER

A ce moment-là, les joueurs peuvent avoir deux sortes de stratégie d'approche : tenter de s'infiltrer ou foncer dans le tas. Mais à moins que vous ne jouiez en mode de difficulté Facile, conseillez-leurs de faire au moins un mélange des deux pour ne pas être rapidement submergés par des escouades entières de marines renégats particulièrement hargneux.

INFILTRATION

Lorsque les joueurs ont le bâtiment-cible en vue, faites-leur effectuer un test de Vigilance ou de Perception pour les guider vers quelques points d'entrées potentiels (en dehors de la porte principale, bien entendue) qui présentent chacun leurs avantages et leurs risques. Les accès visibles dépendent du nombre de degrés de réussite obtenus :

- **Aucun degré de réussite** : La porte située en [] semble mener vers l'intérieur du bâtiment-cible. Cet accès est surveillé par une caméra fixe montée à trois mètres de hauteur sur le même mur, et une serrure
- **1 degré de réussite** :
- **2 degrés de réussite** :
- **3 degrés de réussite** :

Si les joueurs parviennent jusqu'à la salle [], ils peuvent voir l'officier de l'URF poser sa veste

ASSAUT

A ce point de l'aventure, les joueurs peuvent parfaitement décider d'oublier la subtilité et d'attaquer avec tout ce qu'ils ont. C'est d'ailleurs le premier moment où ils pourront éventuellement demander un soutien de la base militaire Foxtrot-11, et pour cela le chef d'équipe disposera d'un bonus de +15 sur son test de Commandement en raison de l'importance de leur mission. S'ils décident d'agir ainsi, la carte tactique risque de subir de nombreux changements en raison de la réaction des rebelles qui ne vont certainement pas se laisser faire, et le décor risque de se transformer rapidement en véritable champ de bataille. Cela demandera beaucoup de talent d'adaptation et d'imagination pour gérer un tel bazar.

Pour commencer, voici les renforts militaires que peuvent recevoir les joueurs en fonction du nombre de degrés de réussite sur le test de Commandement du chef d'équipe :

- **Aucun degré de réussite** : Deux navettes Pélican non armées transportant chacune une escouade de 12 soldats de l'UNSC Army et un warthog de transport modèle []. Autrement dit, de la chaire à canon.
- **1 degré de réussite** : Rajoutez un troisième Pélican transportant une escouade de 12 membres des Marines de l'UNSC et un Warthog de combat modèle [].

- **2 degrés de réussite** : Les navettes Pélicans disposent d'une mitrailleuse lourde sur le nez et de missiles sous les ailes.
- **3 degrés de réussite** : rajouter deux appareils de combat Hornet (sans mitrailleuse lourde à l'arrière) transportant chacun soldats des marines équipés de fusils DMR qui restent en altitude pour servir d'observateurs et de tireurs d'élite. Ils ne se poseront qu'en cas d'absolue nécessité.
- **4 degrés et plus** : remplacez les Hornet par deux appareils de soutien Falcon disposant sur l'un de leur flanc d'une mitrailleuse lourde fixe, et échangez les DMR des marines à bord par des fusils de sniper S2AM.

Selon l'évolution de la situation, si au départ les joueurs n'ont obtenu qu'un soutien très limité et qu'ils se font tailler en pièce par les rebelles, ce seront les renforts eux-mêmes qui demanderont à la base Foxtrot-11 l'envoi de soutien supplémentaire et vous pouvez alors procéder à une lente escalade de déploiement de forces sur la zone. Le chef d'équipe des joueurs n'a pas besoin de faire d'autres demandes de soutien. Cela aura pour avantage de faire monter la tension et de donner une plus grande ampleur à l'affrontement.

Si la situation devient très explosive, le chef d'équipe reçoit une communication du capitaine Silverbridge qui lui indique que l'*Overwatch* est en position géostationnaire au-dessus de la position de l'équipe et qu'il peut donc larguer de l'armement lourd par nacelles d'insertion orbitales. Mais pour cela, les joueurs doivent avoir un moyen de donner leur position exacte (coordonnées GPS, balise, transpondeur, etc.) afin que le largage soit le plus précis possible. Deux nacelles seront alors larguées (pour les niveaux de difficulté élevés, ajoutez une déviation aléatoires pour rendre leur récupération plus intéressante), et contiendront chacune la liste suivante :

- Un lance-roquette Jackhammer M41
- Une charge explosive C9
- Une caisse de quinze grenades à fragmentation M1
- Trois fusils à pompe M90 avec six boîtes de cartouche
- Une caisse de soin avec deux trousse de secours et trois doses de stimulant

1. **Sauver les survivants du Vendetta.**

Renseignement : L'*UNSC Vendetta* est dissimulé dans la ceinture de débris qui entoure la lune d'Anthyosa. La carte de données contient le code d'identification utilisé par les rebelles pour contacter les hommes qui contrôlent actuellement la corvette.

2. **Trouver et pirater la carte de données cryptées de l'officier de l'URF.** Comme les différents indices se trouvent presque tous au même endroit que l'officier de l'URF (en ___ sur la carte tactique), ce test peut être affecté d'un bonus ou d'un malus selon que les joueurs décident de fouiller uniquement cette pièce ou une zone plus large du bâtiment. Si ce test est réussi du premier coup, les joueurs obtiennent le renseignement ci-dessous immédiatement. Dans le cas contraire, chaque nouvelle tentative leur fait perdre une heure. Une réussite avec au moins trois degrés de réussite leur permet de trouver le cristal de données crypté de l'officier de l'URF. Cette carte (qui peut avoir été détruite ou endommagée durant d'éventuels affrontements) se trouve dans la veste en cuire que porte l'officier de l'URF lorsqu'il sort à l'extérieur pour avoir l'apparence d'un civil, cette même veste étant accrochée au porte-manteau de la salle situé en ___ sur la carte tactique. Décrypter les informations contenues sur cette carte nécessite de réussir un test de _____. Si ce test est réussi du premier coup, les joueurs obtiennent les renseignements immédiatement. Dans le cas contraire, chaque nouvelle tentative leur fait perdre une heure. Ils peuvent parfaitement décider d'emporter la carte pour la confier plus tard à un spécialiste en informatique de l'UNSC ou de l'ONI, mais cela retardera d'autant plus la découverte des informations qu'il renferme.

Renseignement supplémentaire : la charge nucléaire qui a été retirée du Vendetta a été embarquée sur un cargo marchand, le *Steamy Jones*, et fait actuellement route vers l'une des caches d'arme de l'URF dissimulée sur la colonie de Mamore. Les rebelles comptent la stocker afin de disposer d'une puissance de frappe nucléaire en réserve pour de futures opérations dans cette région.

3. **Capter et interroger l'officier de l'URF.** Il est situé en [] sur la carte tactique. Dans l'éventualité où les joueurs ne parviennent pas à le faire parler du premier coup, étant donné que la difficulté se situe plus dans le fait de réussir à le prendre vivant, vous pouvez faire intervenir l'agent Max Somerset pour qu'il mène un interrogatoire selon des techniques qu'il aurait « vues sur un enregistrement vidéo ». Cette intervention peut néanmoins être retirée si vous jouez en niveau de difficulté élevé.

Renseignement supplémentaire : Les rebelles de l'URF ont conclu un pacte avec l'Alliance covenante par l'intermédiaire d'émissaires de l'Inquisition des prophètes qu'ils ont rencontré en secret dans un système solaire inconnu dépourvu de planètes habitables. Ce pacte consiste à fragiliser les forces de l'UNSC dans ce secteur pour épargner à l'Alliance une trop coûteuse guerre. Ils comptent utiliser le *Vendetta* pour lancer une frappe nucléaire furtive sur la flotte de défense d'Algolis afin de neutraliser ses vaisseaux de guerre et les stations de défense orbitales par le biais des impulsions électromagnétiques, avant de transmettre aux covenants les coordonnées stellaires de la colonie pour qu'ils puissent lancer leur attaque. En échange de cette aide, les rebelles ont obtenu la promesse qu'ils pourraient conserver toutes les colonies humaines de cette région à condition de ne plus en coloniser d'autres (note : les émissaires de l'Inquisition leur ont bien entendu menti pour pouvoir récupérer les reliques forerunners de ces mondes plus facilement une fois l'UNSC affaibli, et les rebelles n'ont même pas conscience de l'existence de ces reliques).

4. DEBRIEFING

Ci-dessous, vous trouverez les récompenses en termes d'XP qui seront reçus par les joueurs selon les objectifs qu'ils auront réussi à remplir :

- Découverte de la localisation de l'attaque rebelle et de son objectif → **100 XP**
- Sauvetage des membres de l'UNSC *Vendetta* :
 - capitaine Gerald Strauff → **100 XP**
 - enseigne James Fryer → **25 XP**
 - enseigne Mossan Akhis → **25 XP**
 - caporal Ryan Stamper → **25 XP**
 - 2^{ème} classe Sara Dolwert → **25 XP**
- Elimination des forces rebelles sur Anthyosa :
 - Neutralisation ou capture du chef de l'URF → **100 XP**
 - Décrypter le cristal de données indiquant le transporteur de la charge nucléaire manquante → **50 XP**
 - Récupération de preuves sur le lien entre Warren Transport et l'URF → **50 XP**
 - Démantèlement du trafic d'armes → **50 XP**

- Décrédibilisations des actions rebelles devant le public → **25 XP**

- Avoir compris par soi-même que Max Somerset est un agent de la section 0 → **100 XP** (uniquement pour le premier joueur qui réalise cela).