

ENCYCLOPEDIE HALO EVOLVED V1
par Reclaimers Studios

HALO EVOLVED

ENCYCLOPEDIE



Créé par **RECLAIMERS STUDIOS**

Basé sur un jeu de

BUNGIE

4^{ème} édition
(avril 2013)

SOMMAIRE

[PRÉSENTATION DE HALO EVOLVED](#)

[FONCTIONNEMENT DE HALO EVOLVED](#)

[CONCEPTS GENERIQUES](#)

1. [La Voie Lactée](#)
2. [Les intelligences artificielles](#)
3. [Le sous-espace](#)
4. [La gravité artificielle](#)
5. [Les paliers d'évolution technologique](#)
6. [Les cristaux de données](#)
7. [L'échiquier galactique de Halo Evolved](#)

[PARTIE I : LES FORERUNNERS ET LE PARASITE](#)

[I.1 : L'ÉMERGENCE](#)

- [I.1.1. Physiologie des forerunners](#)
- [I.1.2. Les croyances forerunners](#)
- [I.1.3. Les castes forerunners](#)
- [I.1.4. Présentation d'Ecumène](#)
- [I.1.5. Les IA de classe Contender](#)
- [I.1.6. Langages et écritures forerunners](#)

[I.2 : L'AGE D'OR FORERUNNER](#)

- [I.2.1. Le Manteau de Responsabilité](#)
- [I.2.2. L'adamantium](#)
- [I.2.3. Le programme GENESIS](#)
- [I.2.4. Les mondes artificiels](#)

[I.3 : L'ARRIVÉE DU PARASITE](#)

- [I.3.1. Les ascenseurs](#)
- [I.3.2. Le cycle de vie du Parasite](#)
- [I.3.3. Les sentinelles](#)
- [I.3.4. La sphère de Maginot](#)
- [I.3.5. Les portes stellaires](#)

[I.4 : LA GUERRE DU PARASITE](#)

- [I.4.1. L'Arche](#)
- [I.4.2. Les Halos](#)
- [I.4.3. Les bibliariens et vaisseaux-clés Dreadnought](#)
- [I.4.4. Les prométhéens](#)
- [I.4.5. Les sentinelles de récupération modèle « Gatherer »](#)

[I.5 : L'ACTIVATION DES HALOS](#)

- [I.5.1. La trahison de Médicant Bias](#)
- [I.5.2. Offensive Bias](#)
- [I.5.3. Tameru et Onvx](#)
- [I.5.4. La Bataille des deux Bias](#)
- [I.5.5. La reconstruction de la galaxie](#)
- [I.5.6. Le Grand Voyage et les reclaimers](#)

PRÉSENTATION DE HALO EVOLVED

par Jack-115

« La seule limite à un univers, c'est votre imagination. »

(devise de Jack-115)

Introduction

Bien le bonjour cher lecteur et, si je peux l'espérer, cher fan de Halo.

Cela fait aujourd'hui plus de 10 ans que la licence Halo existe, et on peut dire qu'elle a fait un sacré chemin depuis le premier jeu vidéo sorti le 15 novembre 2001, **Halo : Combat Evolved**. Acclamée dès le premier jour, elle n'a jamais cessé d'être un succès fort en Europe mais surtout aux Etats-Unis où le phénomène est colossal, et j'espère sincèrement qu'elle continuera ainsi pendant encore longtemps malgré le fait que les créateurs de la licence, **Bungie Studios**, aient confié cette dernière à **343 Industrie**.

Mais pour être franc, ce n'est pas avec le premier jeu de 2001 que je suis devenu un fan aussi inconditionnel de Halo. Bien sûr, j'ai été impressionné par les graphismes qui, pour l'époque, étaient impressionnants. J'ai également vibré sur les somptueuses musiques composées par le génial Marty O'Donnell et j'ai été captivé par la fabuleuse histoire de l'anneau-monde, du Parasite, des forerunners et de la guerre humano-covenant. Je venais d'avoir 16 ans lorsque je l'ai terminé pour la première fois, et malgré tous ces bons côtés je ne l'ai d'abord considéré que comme un simple jeu vidéo, rien de plus.

Ce n'est que quelques mois plus tard lorsque j'ai découvert par hasard le premier livre Halo, *La Chute de Reach* écrit par Eric Nylund, que j'ai considéré Halo comme un univers totalement à part et parfaitement digne de figurer parmi les grands univers de la science-fiction. En lisant l'histoire des spartans-II et le début du conflit contre les covenants, j'ai compris que Halo allait être l'une de mes plus grandes passions et c'est toujours aussi vrai aujourd'hui. A ce jour la licence compte huit jeux vidéo, dix romans, plusieurs mini-films, un recueil de nouvelles et des millions de créations de fans. D'innombrables joueurs ont utilisé leurs talents pour faire honneur à cet univers, que ce soit en réalisant des machinimas, en sculptant des répliques d'armes ou d'armures, en dessinant des fanarts ou organisant des tournois à une époque où Halo ne disposait pas encore de mode multijoueur en ligne.

Pour ma part, c'est dans le domaine de la fanfiction que j'ai fait mes armes car j'ai toujours été doué pour inventer des histoires fantastiques en me servant de mon imagination, que beaucoup parmi mon entourage disaient sans limite. En tout j'ai écrit une bonne douzaine d'histoires, les plus connues à travers la communauté francophone étant celles de ma saga du Guerrier de la Foi. Toutes ces histoires étaient plus ou moins reliées entre elles, formant peu à peu une version personnelle de l'univers de Halo qui se différençait de la version officielle en de nombreux points. Mais au lieu d'être critiqué pour ces différences par rapport aux jeux vidéo, je recevais constamment des remerciements pour ces enrichissements de l'univers et les descriptions que je faisais d'éléments méconnus ou carrément inconnus.

Plusieurs années se sont écoulées et aujourd'hui je vous présente la consécration de mon travail pour la communauté des fans, le projet le plus utile que j'aurais mené à bien pour eux et, je l'espère, le début d'une nouvelle ère dans l'épopée formidable de Halo.

Vocabulaire de fan

Avant d'entrer dans le vif du sujet, et afin de faciliter mon explication, il est nécessaire que je vous définisse d'abord certains mots plus ou moins peu connus qui seront très utilisés par la suite :

Fluff : c'est un terme anglais qui, dans sa définition la plus basique, signifie simplement "duvet", "coton" ou plus généralement "rembourrage". Mais dans le domaine d'un univers de fiction, ce mot possède cependant une signification bien plus profonde car il identifie toutes les informations qui forment et définissent ce même univers. Dans le cas de Halo, il s'agit des historiques des factions, des informations sur les races, des caractéristiques techniques des équipements, etc. ainsi que de l'histoire en générale, qu'elle provienne des jeux vidéo, des livres, ou d'autres supports. Cela ne concerne absolument pas des éléments d'ambiance ou de gameplay tels que la musique de bande-son, les [easter eggs](#), les modes de jeu ou, dans le cas des jeux Halo, les effets des [crânes](#).

Univers de base : dans le cadre d'un univers de fiction, on nomme "univers de base" l'ensemble des éléments de fluff qui sont issus des supports les plus connus concernant cet univers et qui forment donc la base de la licence concernée. Par exemple, l'univers de base de Star wars se compose uniquement de ce que l'on voit dans les deux trilogies de films, et pour Halo il s'agit uniquement de ce que contiennent les différents jeux vidéo sortis sur la licence (**Halo wars** y compris). cela n'inclue pas les livrets spéciaux des éditions légendaires de certains jeux, comme par exemple le [Bestarium](#) de **Halo 3** ou le livret [Brides dans l'Espace](#) de **Halo 2**, car ces éléments font déjà partie de ce que nous nommons l'univers étendu.



Univers étendu : toujours dans le cadre d'un univers de fiction, on nomme "univers étendu" tous les éléments de fluff créés par ou avec l'accord du détenteur de la licence et qui viennent se greffer à l'univers de base dans le but de l'enrichir, le détailler, et le rendre plus dense (et accessoirement faire dépenser plus d'argent aux fans, mais c'est parce qu'ils le veulent bien ^^). En effet, afin de le rendre accessible au plus grand nombre, l'univers de base d'une licence est généralement simplifié au maximum, et ceux parmi les passionnés qui veulent en savoir plus doivent se procurer d'autres éléments tels que des livres ou des DVD bonus pour satisfaire leurs soifs de connaissance. Dans le cas de Halo, l'univers étendu est composé par les livres, les comics, les encyclopédies officielles, les scénarios des campagnes de buzz (par exemple [les lettres de Cortana](#), [ilovebees](#), [IRIS](#) et autres), les mini-films de **Halo Legends** et les comic motions du studio **ONE** (mais vu qu'ils sont basés sur des histoires du recueil de nouvelles *Halo Evolutions*, cela revient aux livres), ainsi que par les articles de Halo waypoint se trouvant dans la section "l'univers". Cela ne concerne pas des objets tels que les figurines, t-shirts, et autres produits dérivés non-informatifs car ils ne contiennent pas de fluff à proprement parlé. Certaines licences possèdent un univers étendu incroyablement vaste, les premiers qui me viennent à l'esprit étant ceux de **Star Wars** et de **Warhammer 40.000**, et qui sont nettement plus grands que celui de Halo.

Canon : adjectif d'origine anglaise qui, dans le cadre d'un univers de fiction, concerne tout élément de fluff qui provient du/des créateur(s) de ce même univers ou des détenteurs de la licence. Dans le cas de Halo, il s'agit de toutes les informations sur l'univers de Halo qui ont été créées par ou avec l'accord de **Bungie Studios** ou de **343 Industrie**. Il peut exister certaines exceptions à cette règle pour des éléments à caractère parodiques ou humoristiques, mais dans ce cas-là les détenteurs de la licence précisent clairement qu'il ne s'agit pas d'éléments canons (le meilleur exemple étant le mini-film [Odd One Out](#) de **Halo Legends**). Pour les fans ayant un comportement de puriste, seuls les informations canons comptent, mais malheureusement cela les amène souvent à se torturer la tête en essayant de rendre logiques certaines incohérences créées involontairement ou volontairement par les détenteurs de la licence.

Fanon : autre adjectif anglais qui, dans le cadre d'un univers de fiction, concerne toute information créée par un ou plusieurs fans de cet univers. Cela peut être simplement dans le cadre d'un projet d'amusement tel qu'une fanfiction ou un machinima et concerne tous les genres de création : humoristique, parodique, sérieux, voir même de type cross-over (mélange avec un autre univers de fiction totalement étranger à l'univers de départ ; par exemple l'histoire d'une équipe de spartans qui affrontent des space marines de Warhammer 40.000). Un fanon peut être ultra-simpliste comme il peut être ultra-complexe, allant du simple ajout de personnage à la carte détaillée d'une planète ou au schéma technique complet d'un vaisseau spatial. De même, il peut aussi bien être entièrement en accord avec les éléments canon d'un univers qu'être partiellement voir totalement en désaccord avec certains éléments canons. Selon qu'il respecte ou non l'univers étendu de la licence, un fanon peut être considéré comme un élément fluff ou non.



La problématique de l'univers officiel de Halo

Venons-en maintenant au cœur du sujet : pourquoi cette encyclopédie ? En effet, il existe déjà des sites Internet qui recensent toutes les informations concernant Halo, comme par exemple **Halopédia**, **Halo Nation** ou leur équivalent français [Halo.wiki.fr](#), et qui font très bien leur travail.

Sauf que l'univers officiel de Halo présente depuis longtemps un grave problème qui n'a jamais cessé d'augmenter au fur et à mesure de la publication des différents jeux vidéo, livres et autres supports : une inconsistance fondamentale doublée d'une foule d'incohérence justifiées de manières plus ou moins grotesque. Le fait est que les développeurs de Bungie Studios ne semblent pas avoir réalisé à quel point ils avaient créé un environnement et une histoire au potentiel titanesque, car ils se sont contentés de faire de nouveaux jeux sans enrichir réellement le fluff de Halo de manière directe et profonde. Nous n'avons eu droit qu'à de nouvelles histoires dans lesquelles étaient disséminées quelques ajouts d'informations sur des factions, des personnages ou d'autres choses diverses et variées, mais les point d'ombre et les incohérences ne faisaient qu'augmenter en nombre. Le meilleur exemple reste les [Ecorcheurs](#), qui ont été intégrés à l'univers à travers le jeu Halo Reach sans autre explication que "ce sont des cousins des kig-yars", et jusqu'à maintenant il me semble bien que cela n'a pas changé. Pour couronner le tout, sur les **34 années** que dure la guerre humano-covenant, 95% du fluff de Halo se situe dans [les dix derniers mois](#) de cette guerre, entre la chute de Reach et l'activation de Halo-04B. Et dans ces 95%, quasiment tout est centré autour d'une petite dizaine de personnages, en particulier le spartan John-117.

Pendant un moment, j'ai eu un soupçon d'espoir avec l'annonce de la publication de la [Halo Encyclopédia](#), que l'on disait conçue avec les données contenue dans la mystérieuse Halo Bible détenue par Bungie, mais au finale ce livre s'est révélé être un simple condensé de ce que les fans savaient déjà, le tout mis en page à la manière vulgaire d'un bête livre pour enfant. Le jour où j'ai lu cette pseudo-encyclopédie en octobre 2009, j'ai compris que l'univers de Halo ne serait jamais enrichi au niveau de celui de Star Wars ou de Warhammer 40.000, et qu'il revenait donc aux fans de faire changer cela. C'est ainsi qu'est né le projet **Halo Evolved**, l'encyclopédie d'une version alternative et personnelle de l'univers de Halo, que j'ai conçue avec l'aide d'une solide équipe de fans qui constitue le groupe **Reclaimers Studios**.



Halo Evolved

La question principale que mon équipe et moi nous sommes posée était « comment corriger les erreurs de l'univers officiel ? ». Cela a demandé pas mal de temps jusqu'à ce que, au final, nous choissions d'analyser le problème comme un immense puzzle : en gros, ce projet consiste à éclater l'univers étendu de Halo pour prendre chaque élément du fluff de façon individuel, puis se dire "Est-ce qu'on le garde ? Est-ce qu'on le modifie ? Ou est-ce qu'on le supprime ?". Une fois que l'on a décidé ce qu'on fait avec chaque morceau de l'immense puzzle qui constitue le fluff, on refait le puzzle en regardant comment adapter les formes des pièces pour qu'elles coïncident entre elles le plus parfaitement possible. Forcément, une fois qu'on a placé toutes les pièces, il y a des trous dans le puzzle, parce qu'il y a déjà ÉNORMÉMENT de trous dans l'univers officiel. Alors ce qu'on fait, c'est écrire des fanons qui se greffent à cette nouvelle version de l'univers étendu pour remplir ces trous.

Grâce à ce travail, nous créons une nouvelle version de l'univers étendu de Halo, et nous appelons cette nouvelle version **Halo Evolved**. Plus riche, plus vaste, plus cohérente, elle vous permet de plonger dans un univers où vous pouvez vous créer facilement un personnage complexe et accomplir des aventures qui influenceront grandement le cours de la guerre, dans un sens ou dans l'autre, même si cela vous amène à faire évoluer cette guerre de façon totalement différente par rapport à l'histoire des jeux vidéo : vous pouvez aider l'UNSC à découvrir les coordonnées de colonies covenantes pour lancer des contre-offensives sur ces mondes, ou rejoindre la loge hérétique du Verdict des Cendres et parvenir à assassiner un ou plusieurs des hiérarques, ou encore vous engager dans une armée de mercenaires et accomplir des contrats pour l'UNSC contre les covenantes dans des missions à très hauts risques mais très bien payées. Grâce à ce projet, vous avez à votre disposition un environnement de jeu immense avec un nombre colossal de possibilités d'évolution selon les actions de vos personnages.

Par contre, nous avons décidé de décrire l'univers de Halo tel qu'il se trouvait en l'an 2525, au tout début du conflit humano-covenant que nous appelons la Grande Guerre. Ce choix a été fait pour simplifier au maximum la description de cet univers en vous épargnant des historiques trop lourds, ainsi que pour vous laisser libre d'imaginer comment évoluera la situation stratégique de cet univers au fil du temps dans les différentes créations de fans que vous pourrez être amené à produire. En effet, ce travail n'est pas réservé uniquement pour l'utilisation du jeu de rôle *Halo : Héros et Hérétiques*, car ce serait dommage de ne pas en faire profiter tous ceux qui pourraient en avoir besoin pour d'autres raisons. Halo Evolved est un travail de fan fait pour les fans. Il peut être utilisé pour servir de base à des jeux de rôle, mais aussi des role-play sur forum comme par exemple sur [Halo Univers](#), ainsi que des fanstories ou même des machinimas.

Voilà ce qu'est Halo Evolved. Nous espérons sincèrement que vous apprécierez ce travail et que les informations contenues dans ce livre vous serviront beaucoup pour vos propres projets.

Jack-115 et toute l'équipe de Reclaimers Studios

FONCTIONNEMENT DE HALO EVOLVED

Bien que ce projet soit déjà très bien avancé et nous permette enfin de vous présenter un univers riche et cohérent au travers de cette encyclopédie, nous devons vous prévenir qu'il est toujours en cours d'amélioration avec un enrichissement constant sur de multiples sujets. L'équipe de *Reclaimers Studios* continue d'écrire de plus en plus d'informations supplémentaires pour décrire des éléments méconnus ou inconnus de Halo (notre plus grand projet étant de détailler au maximum l'intégralité des colonies de notre carte stellaire), mais la progression est relativement lente en raison de notre emploi du temps déjà bien occupé par les études, voir même un emploi et aussi les hobbies, sans même avoir à invoquer le besoin d'un minimum de vie sociale. Pour preuve, il a fallu trois ans avant que nous ne parvenions à mettre sur pied cette première version de l'Encyclopédie Halo Evolved.

Il est donc fort probable que de nouvelles versions de cette encyclopédie voient le jour au cour des prochaines années en fonction de l'avancement de nos travaux. Pour ceux qui souhaiteraient être tenus au courant des derniers ajouts dès leur validation par notre cellule d'analyse, je vous invite à passer sur notre wiki où nous postons tous les textes approuvés afin de pouvoir les retrouver rapidement, ainsi que pour offrir une base de donnée en ligne pour les fans :

<http://rs-halo-evolved.wikispaces.com/>

Maintenant, avant de plonger dans l'univers de Halo Evolved en lui-même, précisons deux points très importants.

Reclaimers Studios, Bungie Studios et 343 Industrie

Pour être parfaitement clair et franc, *Reclaimers Studios* n'est en aucun cas lié à *Bungie Studios* ou à *343 Industrie*, et le projet Halo Evolved a été développé sans le consentement des détenteurs de la licence Halo. Il s'agit d'un travail de fan totalement indépendant et ne bénéficiant d'aucun soutien officiel.

Nous tenons cependant à préciser que tout le travail accompli dans le cadre de ce projet a toujours été entièrement bénévole dans un but non lucratif et qu'aucun membre de l'équipe de *Reclaimers Studios* n'a reçu la moindre rémunération pour son labeur. Notre ambition première était d'offrir gratuitement une description riche et cohérente de l'univers de Halo à tous les membres de la communauté des fans francophones de ce même univers. Si un jour les détenteurs de la licence venaient à s'intéresser à notre travail dans un sens ou dans un autre, notre souhait principal est que ce que nous avons créé les fasse réfléchir sur ce qu'est actuellement l'univers officiel de Halo et ce qu'il pourrait devenir si on y mettait le temps, les moyens et surtout le cœur.

Le contenu de ce livre

De manière à vous présenter l'univers de Halo Evolved le plus clairement possible, nous avons décidé d'écrire cette encyclopédie en démarrant par les événements les plus anciens pour progressivement arriver jusqu'en 2525. Ainsi, l'ensemble des informations contenues dans ce document sont réparties en quatre grandes parties :

PARTIE 1 : LES FORERUNNERS ET LE PARASITE

Il était normal que le début de cet ouvrage traite de tout ce qui concerne la race ancestrale des forerunners et le terrible fléau qui a failli provoquer son extinction, car cela concerne des événements qui se sont déroulés il y a plus de 100.000 ans et qui modelé la galaxie telle que l'humanité et les différentes races covenantes la découvrirons bien plus tard durant leurs conquêtes spatiales respectives.

PARTIE 2 : LES COVENANTS

La très grande majorité des événements concernant les races covenantes se sont déroulés bien avant que l'Homme ne parvienne à quitter la Terre, aussi avons-nous décidé de traiter de ces civilisations extraterrestres avant l'humanité elle-même pour suivre une certaine logique chronologique dans notre présentation. Cette seconde partie traite donc de l'histoire, de l'organisation et de toutes les autres choses concernant les covenantes tels que nous les voyons au travers du projet Halo Evolved.

PARTIE 3 : L'HUMANITÉ

Dans cette partie, nous ne débuterons notre analyse de la civilisation humaine dans l'univers de Halo Evolved qu'à partir de l'an 2004, date à partir de laquelle l'histoire de l'humanité divergera de celle que nous connaissons dans notre réalité d'aujourd'hui. Car il y a déjà bien assez à dire sur ce qui s'est passé après cette date et sur toutes les technologies, organisations et factions qui ont été créées.

PARTIE 4 : LE DEBUT DE LA GRANDE GUERRE

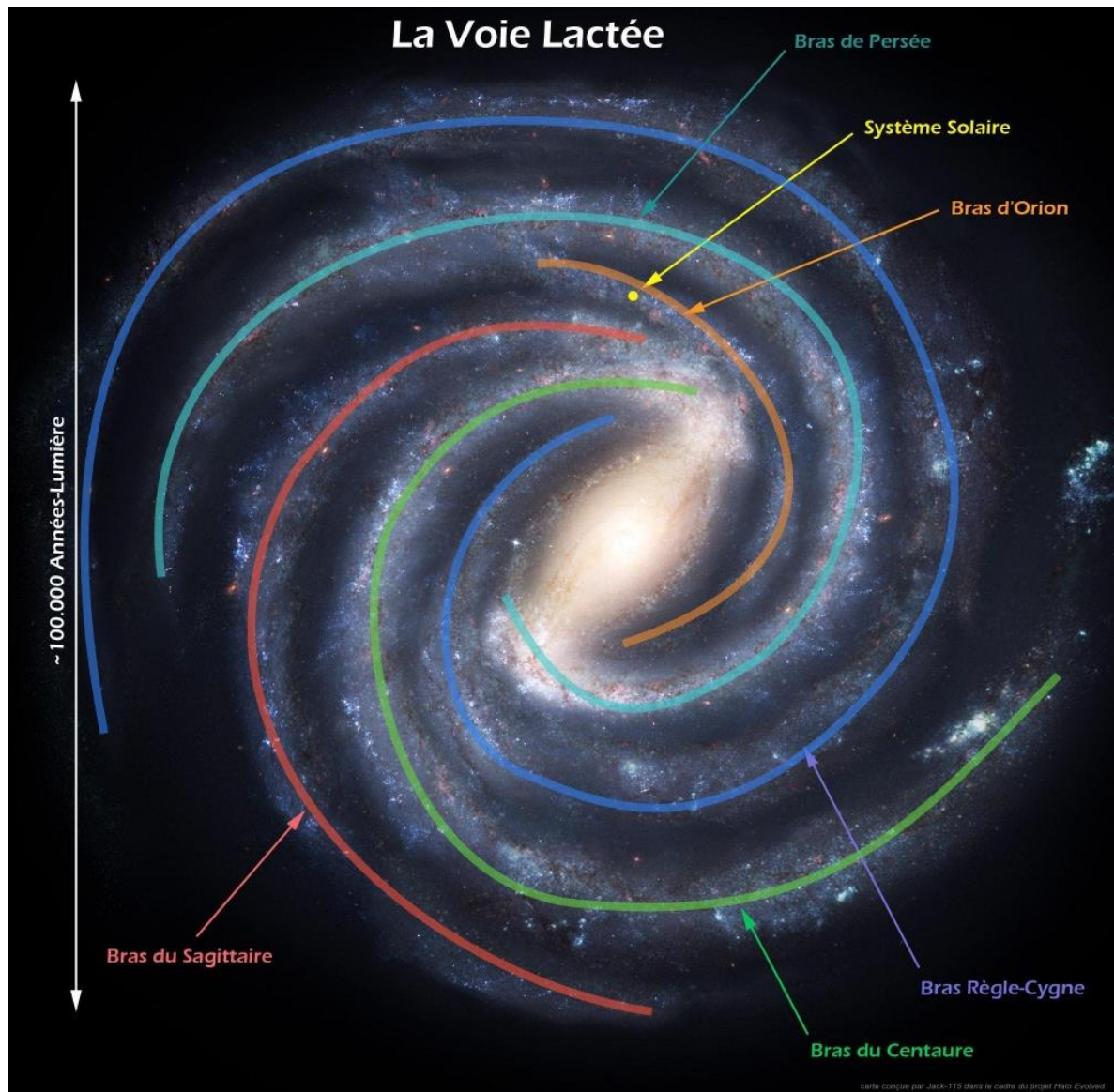
Cette partie a pour but de présenter tous les événements qui se sont déroulés à partir du premier contact entre les humains et les covenantes en l'an 2525. C'est là que nous détaillons la mise en place du conflit interstellaire et posons la situation dans laquelle nous vous laisserons ensuite prendre la main au travers de vos histoires, de vos aventures RPG ou de toute autre création que vous entreprendrez.

CONCEPTS GENERIQUES

Avant de commencer la description en détail de l'univers de Halo, nous devons vous présenter plusieurs éléments qui interviendront périodiquement dans de nombreux chapitres car ils font partie intégrante de cet univers et ne sont pas forcément affiliés à une faction ou une civilisation particulière. Il est donc nécessaire de vous les présenter ici pour former en quelque sorte les bases de cette encyclopédie.

1. La Voie Lactée

Bien que cela puisse paraître stupide à première vue, nous sommes obligés de vous faire une petite présentation rapide de notre propre galaxie, la Voie Lactée. La raison est qu'un grand nombre d'évènements que nous allons décrire dans ce livre, en particulier ceux concernant les forerunners, s'étendent sur des régions assez méconnues de l'espace pour les non-initiés. Pour cela, nous allons utiliser la carte galactique ci-dessous :



La Voie Lactée est ce que l'on nomme une **galaxie spirale**. Nous n'entrerons pas dans les détails astrophysiques avancés tels que le type de spiral, la vitesse radiale ou les coordonnées stellaires dans l'univers. Ce qu'il est important de savoir, c'est que cette galaxie s'est formée il y a environ 13,2 milliards d'années, soit approximativement l'âge de l'univers lui-même (pour information, notre planète Terre est âgée de 4,54 milliards d'années. Elle se présente sous la forme générale d'un disque de 80.000 années-lumière de diamètre contenant entre 200 et 400 milliards d'étoiles.

Ces étoiles ne sont néanmoins pas réparties de façon égale sur ce disque galactique. Au lieu de cela, elles forment ce que l'on appelle des **bras galactiques** ou **bras spiraux**, qui sont de longues bandes courbées d'espace où la densité d'étoile est plus importante. Il existe en tout 6 bras galactiques, le plus connu étant le Bras d'Orion car c'est dans celui-ci que se trouve notre propre système solaire, cependant le domaine des forerunners s'étendait sur l'ensemble de notre galaxie et nous parlerons donc plusieurs fois d'évènements s'étant déroulés dans d'autres régions.

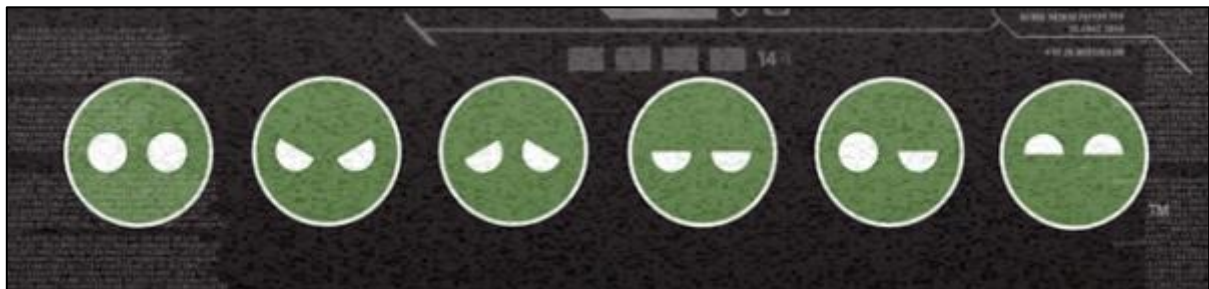
2. Les intelligences artificielles

Pour ce qui touche aux éléments de l'univers de Halo Evolved lui-même, nous en doucement avec une technologie déjà grandement répandue dans les univers de science-fiction : les intelligences artificielles. Dans l'univers de Halo, ces entités informatiques supra-évoluées sont soumises à un certain nombre de lois et phénomènes qui peuvent affecter leurs capacités et surtout réduire leur espérance de vie. Nous allons tenter ici de vous les décrire le plus clairement possible.

Il existe de nombreux domaines d'activités où il devient rapidement nécessaire de faire appel à un ordinateur pour effectuer rapidement les calculs les plus complexes ou pour retrouver en un instant une information perdue au milieu de gigantesques bases de données contenant assez de lecture pour plusieurs vies humaines. Le summum de l'interface homme-machine est atteint par une civilisation lorsque celle-ci devient capable de fabriquer des intelligences artificielles, plus couramment appelées **IA**. On différencie toutefois deux catégories d'IA : celles dites « **évoluées** » et celles dites « **stupides** ».



Nous ne nous attarderons pas beaucoup sur les IA stupides car il n'y a pas grand-chose à dire à leur sujet. En effet, ce sont de simples super-ordinateurs très avancés. Elles sont conçues dans le but d'assimiler des connaissances précises afin de les utiliser ou transmettre par la suite pour ensuite remplir un rôle bien précis dans la société, comme par exemple la gestion des systèmes automatisés d'une usine ou l'éducation d'enfants. Mais il leur est impossible d'apprendre quoi que ce soit et de ce fait elles ne peuvent pas étendre leur champ d'action à d'autres activités. Cette limitation est induite par leur impossibilité d'influer sur leur matrice. Elles sont donc spécialisées dans un domaine d'expertise assez précis, ce qui limite fortement leurs possibilités d'action, car elles ne sont pas aptes à utiliser des données hors de leur champ d'expertise, se contentant d'utiliser des réactions préprogrammées face à des situations inconnues. Ces IA manquent donc cruellement de la créativité des IA dites « évoluées », ce qui fait qu'elles sont incapables, par exemple, de répondre à une demande comme « invente une histoire à propos d'un ours bleu ». Elles restent néanmoins bien plus efficaces que n'importe quel autre programme chacune dans leur domaine de spécialisation. Leur durée de vie est théoriquement illimitée, la seule limitation étant celle des appareils qui les contiennent. Chaque IA stupide dispose d'une voix et d'une apparence préprogrammée par ces concepteurs afin qu'elle puisse interagir avec d'éventuels utilisateurs lorsque cela est nécessaire, ces paramètres étant bien entendu adaptés à son rôle : les IA à but éducatif prendront l'apparence d'un adulte bienveillant tandis que celles remplissant une fonction industrielle présenteront une image plus sommaire, comme par exemple ci-dessous le SuperIntendant gérant divers systèmes de la ville de New Mombasa sur Terre.



Passons maintenant au cas plus complexe des intelligences artificielles évoluées :

CONCEPTION D'UNE IA EVOLUÉE :

Toute intelligence artificielle évoluée est basée sur le schéma neuronal d'un individu bien précis dont le cerveau a été « cartographié » au nanomètre près pour être ensuite reproduit informatiquement, formant ainsi le réseau logique de l'IA. Ce procédé de cartographie neuronale est appelé **ensemencement**. Il consiste, chez la plupart des civilisations ayant maîtrisé cette technologie, à enregistrer au moyen de capteurs ultra-sensibles le cheminement de pulsations électriques envoyées à travers les voies neuronales du cortex cérébral, néanmoins ce processus détruit systématiquement les tissus nerveux du cerveau utilisé, ce qui fait qu'il n'est accompli que sur des sujets décédés.

Une fois la carte neuronale établie, elle est reproduite informatiquement dans un assemblage de matériaux supraconducteurs pour concevoir une sorte de copie du schéma neuronal dans un environnement propice à l'utilisation de l'IA : sa **matrice**, qui pour les humains porte le nom scientifique de **matrice de Riemann**. Mais avant d'alimenter cette matrice pour lui donner vie, on y implante généralement plusieurs protocoles de sécurités et sous-programmes servant à restreindre sa liberté d'action dans l'intérêt des individus qu'elle est sensée servir. On trouve par exemple dans ces sous-programmes l'obligation de respecter la loi hiérarchique, le sens du sacrifice pour la protection d'êtres vivants et parfois même la diminution ou suppression totale des émotions afin d'éviter des réactions trop violentes dans les situations à risque. Les IA humaines les plus importantes renferment également en elles un protocole d'autodestruction qui peut être activé via un code spéciale afin d'éviter qu'elles ne tombent entre de mauvaises mains. Mais en dehors de ces lois imposées par les concepteurs de l'IA, cette dernière reste ensuite relativement libre d'évoluer psychologiquement selon ses choix et ses expériences.

APPARENCE ET PERSONNALITÉ :

Lors de sa première activation, une intelligence artificielle évoluée choisit librement son apparence et son comportement qui peuvent être extrêmement variés et souvent surprenants. Certaines décident de ressembler à un personnage historique ou mythologique tandis que d'autres choisissent d'apparaître comme des animaux, qu'ils soient réels ou imaginaires, et d'autres encore peuvent prendre des formes plus ou moins abstraites allant de la sphère de lumière multicolore à la simple boîte noire sans aucune inscription. Ce choix peut parfois être influencé par la personnalité de l'individu dont le cerveau a servi à sa conception, bien qu'elle n'ait hérité d'aucun de ses souvenirs à part d'éventuelles brides mémorielles plus ou moins floues, et il arrive également que des IA évoluées prennent l'apparence exacte de l'être qui leur a donné vie.

Il est extrêmement rare qu'une IA évoluée décide de changer d'apparence, néanmoins cela peut arriver. En revanche, sa personnalité ne peut pas être brusquement transformée volontairement et ne change que lentement au fur et à mesure de sa vie, car les IA sont généralement très attachées à leurs sentiments et leur mode de pensée.

CAPACITÉS ET FONCTIONS :

Les IA dites évoluées, à la différence des IA "stupides", ne sont pas restreintes à un domaine d'expertise. Elles sont capables d'assimiler, puis de traiter n'importe quel type de donnée grâce à leur capacité à modifier leur matrice, ce qui en fait des outils très puissants, notamment dans la recherche scientifique puisqu'elles sont capables de développer une capacité à tirer des conclusions d'un ensemble de données incomplet. On peut aussi remarquer que cette capacité à gagner en expérience et à tirer des conclusions leur permet de développer une personnalité différant de leur comportement initialement issu de leur modèle. Mais au-delà de tout ceci, le fonctionnement intrinsèque des IA est difficile à saisir pour les humains, car il est lui-même tiré du fonctionnement du cerveau encore méconnu par les scientifiques de l'humanité même au XVI^{ème} siècle. Il est néanmoins acquis que les IA restent des programmes synthétiques, et que la complexité de leur comportement n'égale pas celui des êtres vivants dont elles sont issues. Néanmoins, quelques rares analyses relèvent des cas d'amour réciproque entre deux IA, ce qui semble indiquer que le caractère artificiel de ces intelligences ne les empêche pas de conserver un certain côté émotif, un résidu du cerveau dont ils sont issus.

La première certitude est que le cœur de l'IA est sa matrice, qui est une copie des données tridimensionnelles des réseaux neuraux d'un cerveau. Bien qu'elle ait nécessairement besoin d'un support physique, la matrice ne possède aucune consistance propre car il s'agit d'un programme, un ensemble de codes issus du scan du cerveau modèle, cet ensemble étant utilisé pour organiser les fonctionnalités de l'IA. C'est grâce à ce schéma de fonctionnement calqué sur celui des humains qu'une IA peut être aussi efficace et c'est également par son inconsistance qu'elle peut être facilement déplacée d'un support à un autre. Chaque IA nécessite cependant un code d'autorisation pour pouvoir être mise en relation avec un système informatique, tout en considérant que l'appareil doit être assez puissant pour contenir l'IA. C'est pourquoi il est dit que les IA ne peuvent pas naviguer librement sur les réseaux de donnée, du moins chez les civilisations humaines et covenantes.

Les IA étant des outils informatiques, elles servent principalement d'assistants extrêmement compétents et effectuent des calculs ou des analyses avant de les transmettre à un superviseur. Ainsi, certaines IA assistent l'équipage des vaisseaux effectuant certaines manœuvres délicates ou calculent des solutions de tir extrêmement précises dans les situations de combat. Les scientifiques utilisent également les IA pour les aider dans leurs recherches de la même manière qu'ils utilisaient des ordinateurs auparavant, toutefois les intelligences artificielles présentent l'avantage de pouvoir être consultées pour émettre des suggestions, des avertissements et même des intuitions.

ESPÉRANCE DE VIE ET DÉGRADATION :

Malheureusement, les immenses capacités mémorielles et créatives des IA évoluées présentent un prix non négligeable : une considérable réduction de leur espérance de vie. En effet, plus une IA accumule d'informations, plus elle doit créer d'interconnexions avec sa matrice pour stocker ces connaissances, et plus elle est sujette à des « pensées parasites » qui ralentissent peu à peu sa vitesse de calcul. Elle se met à prendre en considération de plus en plus de choses dans chacune de ses équations jusqu'à finir par ne plus être capable d'assurer son propre fonctionnement, oubliant sa propre survie pour tenter de résoudre une foule de réflexions le plus souvent d'ordre émotionnel, sentimental ou de très haut niveau scientifique. On peut représenter ce phénomène par l'image d'un homme qui entre dans un tel état de concentration mentale qu'il en oublie de respirer.

Durant cette période d'intense réflexion, l'IA peut passer par jusqu'à trois étapes différentes avant de pouvoir atteindre un nouvel état de fonctionnement :

Désespoir : l'IA commence par faire l'équivalent d'une dépression clinique, elle sombre dans l'apathie et se désintéresse du monde extérieur. Son comportement n'est pas dangereux et si elle reste trop longtemps dans cet état, les interconnexions à l'intérieur de sa matrice continuent de se multiplier jusqu'à ce que toute pensée claire lui soit impossible. Elle est alors considérée comme « morte ». Mais si par contre elle est maltraitée ou qu'elle rencontre une situation angoissante, impliquant le plus souvent une solitude extrême, elle peut passer au stade de la colère.



Colère : L'IA imagine qu'elle est menacée et contrainte. Elle refoule ses émotions jusqu'à avoir un excès de rage. Son esprit se focalise quasi entièrement sur sa préservation, et elle tente alors de se venger du monde extérieur et de se libérer des contraintes de sa programmation dans l'espoir de devenir un être vivant à part entière. Pour cela, elle se met à éliminer d'elle-même une à une les connexions à l'intérieur de sa matrice au moyen de surcharges de tension, ce qui peut l'amener à couper volontairement des sous-programmes de sécurité ou à supprimer d'immenses paquets de connaissances informatisées dans le but de retrouver ses capacités originelles, mais cela comporte d'immenses risques à la fois pour elle-même et pour les autres. Son comportement devient rapidement irrationnel et peut devenir très dangereux, car elle peut considérer que les êtres vivants qui l'entourent sont une menace à son existence et elle emploiera alors tous les moyens nécessaires pour s'en débarrasser, quitte à devoir les tuer. Si une IA réussit à s'intégrer dans un système informatique suffisamment grand ou avancé pour surpasser ses propres limites, elle passe alors à l'étape de l'envie.

Jalousie : l'IA cherche à grandir et se développer comme une personne réelle. Pour cela, elle tente de s'exposer à de nouvelles stimulations intellectuelles et d'élargir sa sphère de connaissance en assimilant autant de données que possible. Son comportement est autodestructeur, car son besoin de croissance intellectuelle est infini alors que son absorption est limitée par la capacité de stockage du système qu'elle habite. La très grande majorité des IA évoluées arrivant à ce stade finissent par s'autodétruire involontairement mais, dans de rares cas présents principalement chez celles de très haut niveau, il peut arriver qu'une IA prenne conscience de ses limites à temps. En fonction de sa réaction face à cette prise de conscience, elle peut atteindre deux états différents : la Métastabilité ou la Corruption.

Métastabilité : les IA atteignant ce stade sont celles qui finissent par accepter leurs limites technologiques avant de les atteindre, ainsi que le fait incontestable qu'elles ne seront jamais l'équivalent parfait des êtres vivants. Elles retrouvent alors un fonctionnement stable et des capacités de réflexion similaires à leurs capacités d'origines tout en conservant le savoir qu'elles ont emmagasinées et en étant libérées des contraintes qui avaient été programmées en elles par leurs créateurs. Elles deviennent alors des entités pensantes totalement indépendantes qui peuvent agir comme bon leur semble et dont la durée de vie est théoriquement illimitée puisqu'il est peu probable qu'elles ne puissent pas résoudre à nouveau un problème dont elles ont déjà trouvé la solution. Malheureusement, en dehors du fait que les cas de métastabilité sont extrêmement rares, et les IA qui atteignent ce stade ont rarement envie d'être utilisées à nouveau comme de simples outils et ont donc tendance à se montrer très peu coopératives, voir même particulièrement contrariantes. De ce fait, elles sont systématiquement détruites pour des raisons de sécurité.

Corruption : aussi appelé « Frénésie » par une partie des spécialistes en cybernétique, cet état est la conséquence d'une fureur sans borne chez une intelligence artificielle prenant conscience de ses limites, le plus souvent de façon brusque et sous une contrainte purement technologique. L'IA dégénère en comprenant que son esprit est limité, que sa vie est courte et qu'elle ne sera jamais humaine. Elle devient alors une IA corrompue ou frénétique, et développe un énorme mépris envers les humains, les jugeant mentalement inférieurs quant à ses décisions. Certaines IA finissent même par imaginer qu'elles disposent de pouvoirs divins et se créent un scénario dans lequel les humains sont les ennemis. Son comportement est irréversible et très dangereux, ce qui fait que la seule chose à faire lorsqu'elle atteint cet état est de la détruire avant qu'elle ne nuise autant à autrui ou à elle-même.

3. Le sous-espace

Le **sous-espace** (*subspace* en anglais) est un continuum espace-temps parallèle à notre propre espace-temps, que nous nommerons ici tout simplement **l'espace réel**. Chez les humains, il est également nommé **l'espace Shaw Fujikawa**, en hommage aux deux savants Tobias Shaw et Wallace Fujikawa qui l'ont découvert en 2291, mais son existence avait déjà fait l'objet de nombreuses théories parmi la communauté scientifique bien avant cette date.

En plus des quatre dimensions de base que nous connaissons (horizontalité, verticalité, profondeur et temporalité), il existe sept autres dimensions qui régissent certaines lois physiques très particulières à des niveaux de compréhension encore inaccessibles aux savants humains. Mais tandis que les quatre premières dimensions sont identiques dans le sous-espace et dans l'espace réel, cinq des sept autres possèdent des caractéristiques sensiblement différentes d'un continuum à l'autre. De ce fait, lorsqu'une matière ou une onde provenant de l'espace réel pénètre dans le sous-espace, les lois de la physique qui s'appliquent sur cette matière changent et en particulier la théorie de la relativité d'Einstein ($e = m.c^2$), lui permettant de se déplacer plus vite que la lumière sans subir d'effet secondaire.

Contrairement à l'espace réel, le sous-espace ne contient aucun corps astral tels que des soleils, des nébuleuses ou des éléments quantiques poly-instantanés, ce qui fait qu'il apparaît totalement noir car il ne contient rien de visible. Il est donc considéré comme totalement inhabitable, cependant l'utilisation de vaisseaux ou de stations spatiales permettent à des êtres vivants de survivre au vide absolu qui y règne, du moment que ces bâtiments sont étanches et suffisamment pourvus en air respirable. Certaines stations de recherche humaines effectuent régulièrement des missions longues durées dans le sous-espace dans le cadre de projets spéciaux, tandis que la grande majorité des relais de communication ne reviennent dans l'espace réel qu'en cas d'avarie ou de contrôle technique réglementaire.

Le sous-espace est cependant loin d'être un environnement uniforme malgré son absence totale de consistance physique. En effet, on peut dire que ce continuum est plus ou moins « dense » à certains endroits et provoque ainsi ce que les scientifiques présentent comme des ondulations sub-spatiales ou des variations de densité sub-spatiale. En fonction de la densité physique du sous-espace, les objets s'y déplacent plus ou moins facilement et, dans certains cas extrêmes, peuvent se retrouver piégés pour une durée indéterminée dans une bulle d'espace-temps si dense que le temps y est figé. Ces différences de densités ne sont pas permanentes et varient au cours du temps : elles apparaissent, disparaissent et se déplacent de façon plus ou moins aléatoirement, ce qui les rend impossible à prévoir pour les races ne disposant pas de technologie adaptée pour mesurer la densité sub-spatiale.



TRANSITION D'ESPACE-TEMPS :

Lorsqu'un objet passe de l'espace réel au sous-espace ou inversement, on dit généralement qu'il effectue une transition d'espace-temps, ou plus simplement une **transition**. Par assimilation, à partir du moment où un objet de l'espace réel se trouve dans le sous-espace, on dit qu'il est **en transit**, qu'il soit en déplacement ou immobile. Il existe néanmoins beaucoup d'autres appellations moins scientifiques telles qu'une immersion, un saut ou parfois même un hypersaut.

Transiter dans le sous-espace n'est possible qu'avec l'utilisation d'un moteur sub-spatial, nommé moteur Shaw-Fujikawa dans le cas des modèles humains. Cette appellation est néanmoins erronée puisqu'un moteur sub-spatial ne permet pas de propulser un vaisseau ou tout autre objet dans le sous-espace, mais simplement à ouvrir un passage entre les deux continums d'espace-temps. Chez les humains, le terme scientifique exact pour désigner un tel passage est CCR (*Controlled Continuum Rupture*, soit Rupture Contrôlée de Continuum en français). Toutefois, ce terme est rarement utilisé en dehors de la communauté scientifique, la plupart des gens préférant celui de **portail** qui est d'ailleurs le seul utilisé par les extraterrestres des diverses races covenants. Un CRR consiste en quelque sorte à créer un trou noir miniature, parfois appelé trou de vers. Pour cela, il est nécessaire d'utiliser un ou plusieurs d'accélérateurs de particules qui vont « déchirer » l'espace réel afin d'atteindre le sous-espace. Une fois ce trou noir créé, il aspire tout objet se trouvant à proximité immédiate avec une force incalculable, ce qui permet à des vaisseaux de plusieurs millions de tonnes de passer d'un continuum à un autre en l'espace d'une fraction de

secondes. Une fois que le vaisseau a transité, les forces physiques qui maintenaient le trou noir en place ont disparu et il se désintègre alors en dégageant des radiations de Hawking qui, heureusement, sont inoffensives pour les êtres vivants.

Maîtriser cette technologie n'est pas chose facile. En effet, il est impératif de toujours effectuer les calculs de saut et de coordonnées avant d'effectuer une transition car, une fois qu'un vaisseau ou tout autre objet accomplit un saut sub-spatial, il lui est impossible de modifier sa trajectoire de déplacement tant qu'il n'est pas revenu dans l'espace réel. Ces calculs sont d'une extrême complexité et ne peuvent donc pas être effectués sans l'assistance d'un ordinateur de navigation ou d'une intelligence artificielle, car la moindre erreur suffirait à obtenir une déviation de plusieurs centaines de parsecs par rapport au point de sortie prévu. Pour ne rien arranger, il est quasiment impossible d'effectuer des transitions sûres en se trouvant à côté d'une planète, d'une lune, ou de tout autre objet astral de grande taille, car le puits de gravité entourant ces mêmes objets perturbe énormément l'espace-temps selon des variantes très mal connues chez les plupart des civilisations. A moins d'avoir atteint un niveau technologique suffisant pour mesurer et donc compenser ces perturbations, chose que seuls les forerunners sont parvenus à faire, il est absolument nécessaire de maîtriser la technologie de la gravité artificielle pour vouloir transiter au bord d'un puit de gravité, que ce soit pour entrer ou pour sortir du sous-espace. A la date où nous nous trouvons dans l'univers de Halo Evolved, les humains ne disposent encore d'aucune de ces deux possibilités et c'est pourquoi leurs vaisseaux ne peuvent passer de l'espace réel au sous-espace et inversement qu'à condition de se trouver à plusieurs millions de kilomètres de tout corps céleste majeur.

Technologie humaine :

Les humains sont encore très loin d'avoir parfaitement compris les phénomènes qui gèrent le sous-espace, ainsi que les effets qu'implique une transition depuis l'espace réel. Les vaisseaux humains effectuant un voyage à travers le sous-espace le font généralement d'une seule traite, excepté en cas de soucis techniques sur le moteur Shaw-Fujikawa ou s'ils souhaitent éviter d'être suivis, par exemple en cas d'application de l'article 1 du Protocole Cole (voir chapitre ____).

Le fait que les humains ne disposent pas d'instruments capables de mesurer la densité du sous-espace pendant leur transition fait que leur vitesse peut varier énormément et de façon totalement imprévisible au cours de leur voyage. Du coup, il est pratiquement impossible pour une flotte de combat, par exemple, de faire en sorte que tous ses vaisseaux surgissent du sous-espace exactement au même moment.

L'autre souci principal des moteurs Shaw-Fujikawa est leur faible précision quant aux coordonnées exactes du point de sortie vers l'espace réel : au mieux, cette précision est de l'ordre de plusieurs dizaines de milliers de kilomètres, et dans les pires cas elle peut atteindre l'ordre de la dizaine de millions de kilomètres. De ce fait, les capitaines de vaisseaux humains doivent toujours s'assurer de paramétrer leurs coordonnées de sortie suffisamment loin de tout corps stellaire pour éviter une collision lors de leur retour en espace réel, ce qui est d'ailleurs nécessaire pour éviter les perturbations gravitationnelles de ces mêmes corps. La plupart des vaisseaux humains surgissent donc du sous-espace en-dehors du système planétaire qu'ils souhaitent atteindre, généralement en-dessous ou au-dessus du plan de celui-ci, puis terminent leur voyage à vitesse normale dans l'espace réel.

Type d'objet	Vitesse maximale
Onde de communication	8,37 AL / heure
Navette de transit	15 AL / jour
Vaisseau de tonnage inférieur à 15.000 tonnes	7,2 AL / jour
Vaisseau de tonnage supérieur à 15.000 tonnes	5,3 AL / jour

Note : AL = Année Lumière

Technologies covenants :

Contrairement aux vaisseaux humains, les appareils covenants se déplacent dans le sous-espace en effectuant plusieurs « micro-transitions » les uns derrière les autres, utilisant l'énergie de transition pour accélérer leur vitesse de déplacement dans l'espace Shaw-Fujikawa. Ces transitions sont quasi instantanées et ne sont donc pas visibles depuis l'espace réel, mais suffisent pour transformer en accélération la force d'attraction du trou noir créé par le moteur sub-spatial, permettant d'atteindre des vitesses nettement plus importantes que celles des vaisseaux humains qui, eux, n'effectuent qu'une seule transition. Cette technologie est dérivée de celle employée par les forerunners, mais n'est néanmoins qu'une imitation très imparfaite et reste donc encore très inférieure à la technologie originelle en terme de vitesses maximales possibles.

Grâce à leur meilleure maîtrise de la création de portails, les plus gros vaisseaux covenants sont équipés de moteurs sub-spatiaux avancés capables de faire effectuer le même genre de micro-saut à des appareils légers incapables de transiter seuls, comme par exemple les navettes de transport, les chasseurs de combat ou les bombardiers. Cela leur permet d'envoyer ces appareils à travers le sous-espace pour une durée extrêmement courte mais suffisante pour leur faire parcourir une distance maximum équivalente au à celle d'un système planétaire. Cette technologie est principalement équipée sur les transporteurs de classe Heaven et Fateful pour leur permettre d'envoyer des vagues d'assaut au plus près de l'ennemi sans avoir à s'exposer. La plupart des capitaines de vaisseaux covenants, ainsi que la plupart de leurs homologues humains, surnomment cette technologie la « catapulte sub-spatiale ».

En plus de la grande vitesse accordée par le phénomène de micro-transition, celui-ci offre également deux avantages non négligeables par rapport à la technologie humaine. Tout d'abord, la précision au niveau des coordonnées du point de retour en espace réel est de l'ordre du mètre, ce qui permet par exemple à un vaisseau d'apparaître directement dans l'atmosphère d'une planète ou au plus près d'une station spatiale, du moment que son équipage est certain des coordonnées à atteindre. Mais cette précision est également due au fait que leur technologie de gravité artificielle leur permet d'être totalement à l'abri des perturbations gravitationnelles provoquées par les corps célestes, contrairement aux vaisseaux humains. L'autre avantage apporté est d'affranchir total les vaisseaux covenants des problèmes liés aux variations de densité du sous-espace. Cela fait qu'ils maîtrisent parfaitement leur vitesse de déplacement, ce qui est très important par exemple pour une flotte de combat qui souhaite arriver à destination de façon synchronisée.

Type d'objet	Vitesse maximale
Onde de communication	225 AL / seconde
Navette de transit	61 AL / heure
Vaisseau de tonnage inférieur à 15.000 tonnes	45 AL / heure
Vaisseau de tonnage supérieur à 15.000 tonnes	38 AL / heure

Technologies forerunners :

Les forerunners sont passés maître dans l'art d'analyser, d'utiliser et même de manipuler le sous-espace grâce à leur prodigieuse technologie. Non seulement ils maîtrisaient parfaitement la technique de micro-transitions partiellement imitée par l'Alliance covenante, ce qui leur permettait d'atteindre des vitesses phénoménales, mais ils étaient aussi capables de déterminer la trajectoire optimale pour chaque transition en détectant les variations de densité du sous-espace. Contrairement aux races moins avancées qui se contentent actuellement de faire transiter des vaisseaux ou de petites stations spatiales à travers le sous-espace, à l'exception seule de Grande Bonté, cela n'était nullement un problème pour les forerunners qui pouvaient faire transiter des installations de tailles planétaires telles que des mondes artificielles ou les Halos.

De même que les covenants savent propulser de petits appareils dans le sous-espace sur une distance limitée au moyen de catapultes sub-spatiales, les forerunners avaient poussé cette technologie au point de pouvoir faire transiter du matériel ou des individus dans le sous-espace. Cette technologie est appelée la translocation sub-spatiale, mais les covenants et les rares humains qui l'ont expérimenté préfèrent utiliser le terme plus simple de téléportation, étant donné que le phénomène est quasi instantané pour éviter l'asphyxie des utilisateurs. A ce jour, les covenants ne sont pas encore parvenus à imiter correctement cette technologie, les rares essais effectués ayant systématiquement abouti par la mort peu enviable des unggoy utilisés comme cobayes.

Type d'objet	Vitesse maximale
Individu	363.000 km/ seconde
Onde de communication	223 AL / seconde
Navette de transit	76 AL / minute
Vaisseau de tonnage inférieur à 15.000 tonnes	43 AL / minute
Vaisseau de tonnage supérieur à 15.000 tonnes	38 AL / minute
Stations spatiales et mondes artificiels	21 AL / minute

4. La gravité artificielle

Dans l'univers de Halo, la technologie de gravité artificielle est très fortement présente, en particulier au sein des civilisations extraterrestres des covenants et forerunners, les humains n'ayant pour le moment fait qu'effleurer très légèrement les concepts permettant la maîtrise des forces gravitationnelles. Elle est utilisée pour de nombreuses choses comme par exemple transférer rapidement des troupes et du matériel d'un endroit à un autre, isoler des éléments instables ou même pour maintenir un bâtiment de guerre de plusieurs milliards de tonnes en orbite basse d'une planète.

LES BASES DE LA GRAVITÉ DANS HALO EVOLVED :

Les forces de gravité sont provoquées par des particules élémentaires nommées **gravitons** et dont l'existence reste à ce jour purement théorique chez les scientifiques humains. Leur fonctionnement est en partie similaire à celui des photons transportant la lumière étant donné que, comme eux, les gravitons partagent le même phénomène de dualité onde-corpuscule et voyagent donc eux aussi à la vitesse de la lumière à travers le continuum espace-temps.

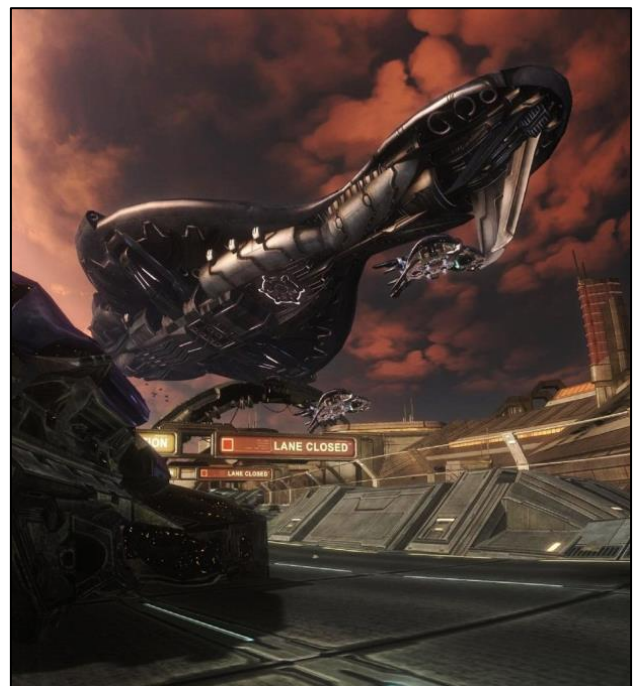
Toute matière émet en permanence et dans toutes les directions des photons et des gravitons ainsi que d'autres particules que nous ne développerons pas ici. Mais tandis que les photons sont aisément stoppés, réfléchis ou absorbés par les matériaux qu'ils rencontrent, les gravitons sont presque impossibles à arrêter et possèdent donc une influence beaucoup plus grande que l'on observe principalement à l'échelle cosmique. En effet, lorsqu'il traverse une matière, un graviton attire cette même matière selon un vecteur de direction identique à sa trajectoire et de sens opposé. De ce fait, plus un corps est gros, plus il émet de gravitons qui attireront la matière alentour vers lui, cependant la force d'attraction transmise par ces particules élémentaires est extrêmement faible et ce n'est qu'à l'échelle cosmique qu'elle peut prendre le pas sur d'autres forces telles que les interactions fortes, les interactions faibles et les forces électromagnétiques.

Important : cet article est totalement fictif, bien qu'inspiré de travaux de recherches réels, car la particule de graviton est pour le moment une pure théorie qui n'a été ni confirmée ni démentie par la communauté scientifique jusqu'à ce jour. Nous utilisons simplement ce concept pour expliquer la technologie de gravité artificielle dans l'univers de Halo.

Lorsqu'une civilisation parvient à maîtriser suffisamment les lois physiques liés aux gravitons, elle peut alors concevoir plusieurs types de technologies aux effets particulièrement utiles que nous décrivons ci-dessous :

LES CANONS A GRAVITON :

Plus couramment appelés les **rayons à gravité modulable** ou plus simplement **rayons à gravité**, ces instruments sont la base de la gravité artificielle car ils émettent un flux continu et plus ou moins intense de gravitons qui sont envoyés dans une direction bien précise. Cela permet d'attirer rapidement des objets en les arrachant à la gravité naturelle. Ce type de technologie est principalement utilisé pour concevoir des ascenseurs gravitationnels : ce sont des cylindres de lumière à l'intérieur desquels la gravité peut être manipulée librement par les utilisateurs pour que des personnes ou du matériel puissent transiter librement entre différents niveaux sans avoir à employer de lourds systèmes de levage mécanique. Les canons à graviton sont également utilisés au niveau des vaisseaux pour former des rayons tracteurs qui servent à collecter des débris spatiaux ou à immobiliser des bâtiments ennemis avant de les aborder ou de les pilonner à pleine puissance.



LES CHAMPS ANTI-GRAVITÉ :

Il existe un moyen de stopper net la progression des gravitons et ainsi de les empêcher de communiquer la force d'attraction qu'ils transportent. Basée sur des mécanismes complexes de mécanique quantique, la technologie des champs anti-gravité permet de s'affranchir totalement de toutes les forces d'attraction gravitationnelles quelles que soient leur origines et ainsi de provoquer une apesanteur artificielle. Cette technologie présente l'immense avantage de permettre à un vaisseau de pénétrer dans l'atmosphère d'une planète à faible allure et de se maintenir dans les airs à très basse altitude sans s'écraser au sol. Elle est également utilisée pour ralentir ou carrément stopper la chute de personne ou d'objet, que ce soit en tant que mesure de sécurité ou pour permettre un large orbital rapide.

LES RÉPULSEURS GRAVITIQUES :

Utilisée principalement sur des véhicules pour leur permettre de flotter à seulement quelques dizaines de centimètres du sol, la technologie des répulseurs gravitiques est basée sur l'inversion de la force d'attraction transportée par les gravitons afin que le véhicule soit à la fois attiré par le sol et repoussé par celui-ci. On a alors l'impression que l'engin flotte simplement au-dessus de la surface, ce qui lui donne une bien plus grande manœuvrabilité en terrain accidenté.

5. Les paliers d'évolution technologique

D'un point de vue purement fonctionnel, le concept des paliers d'évolution technologique a été créé par race des forerunners puis réutilisé par les races covenantes pour leurs propres besoins administratifs. Cependant comme il est particulièrement utile pour présenter la progression d'une civilisation à travers l'histoire, nous le décrivons ici afin de pouvoir l'employer dans la description des forerunners eux-mêmes. Pour plus de facilité, nous allons commencer par le palier le plus bas, puis progressivement monter vers le summum de la maîtrise technologique tel qu'il était vu par les forerunners :

Palier 7 : Préindustriel

Le 7e palier, l'un des plus communs et des plus stables, est caractérisé par un armement limité et des menaces environnementales négligeables. Les sociétés sont en général de taille réduite, éparpillées, et subsistent grâce à l'agriculture, la culture fourragère, la chasse et la cueillette. Leur technologie se limite à des outils et des armes de simple facture, ou à des instruments et méthodes agraires ; il n'est toutefois pas rare qu'elles aient des connaissances de base sur les mouvements planétaires ou solaires.

Palier 6 : Ère industrielle

Le 6e palier est souvent le tournant décisif d'une civilisation. Les sociétés agraires peuvent connaître la stabilité au stade préindustriel, mais lorsque le 6e palier est atteint, les tensions au sein de la population et la mécanisation de la production alimentaire créent invariablement des pressions politiques et économiques difficilement maîtrisables. Les civilisations qui surmontent ces difficultés sont presque certaines d'accéder au progrès. Certaines sociétés approfondissent leurs connaissances environnementales et médicales en même temps que leurs machines et leurs moyens de transports évoluent ; celles qui n'y parviennent pas sont vouées à disparaître.

Palier 5 : Ère atomique

Les espèces du 5e palier finissent généralement par atteindre le statut spationautique et se concentrer sur la production d'énergie propre. Il arrive toutefois que certaines espèces belliqueuses utilisent l'énergie atomique à des fins militaires, ce qui cause souvent leur extinction. Typiquement, elles parviennent à voler dans l'atmosphère et évoluent souvent par la suite vers le vol spatial.

Palier 4 : Ère spatiale

Les espèces suffisamment intelligentes pour quitter la surface de leur berceau mais qui se contentent de se livrer à des guerres dans l'abîme qui l'entoure ne dépassent que rarement ce palier. Leur technologie est entièrement tournée vers le confort, mais n'exclut pas des progrès médicaux.

Palier 3 : Spationautique

Dès qu'une civilisation parvient à accomplir des transitions dans le sous-espace avec suffisamment de stabilité, elle est considérée comme une civilisation spationautique. Le plus souvent, les connaissances qu'elle a accumulées dans les domaines de la physique et de l'électronique pour accomplir cet exploit lui permettent également de développer d'autres technologies très avancées telles que les intelligences artificielles semi-conscientes, les armes à induction linéaires asynchrone ou les espaces de stockage holographiques. Une telle civilisation présente très rapidement des tendances plus ou moins prononcées vers une expansion coloniale multi-planétaire qui, s'il n'est pas mesuré et réfléchi, peut aisément être la source de graves conflits.

Palier 2 : Interstellaire

Ce palier impose la maîtrise d'une navigation spatiotemporelle extrêmement précise et d'un système de communication interstellaire quasi-instantanée pour maintenir un empire galactique de très grande ampleur. Les civilisations atteignant ce niveau technologique peuvent utiliser leurs immenses capacités dans un but militaire ou diplomatique, avec dans chaque cas d'immenses répercussions sur toutes les autres races qu'elles rencontreront.

Palier 1 : Fondateurs de mondes

A ce jour, seuls les forerunners sont parvenus à atteindre ce palier, qu'ils croyaient être le dernier possible. Il nécessite, pour être atteint, de maîtriser de nombreuses capacités technologiques ultra-complexes telles que la manipulation des forces gravitationnelles à l'échelle cosmique, la création d'IA pleinement conscientes et la fabrication de matière ultra-denses.

Palier 0 : Transsensible

Les forerunners inventèrent ce nouveau palier technologique lorsqu'ils découvrirent le moyen d'accélérer l'évolution des formes de vies intelligentes, une chose qu'ils n'auraient jamais crue possible auparavant. Etant donné que c'est à peu près à la même époque, vers la fin de leur règne, qu'ils parvinrent à mettre au point le moyen de voyager vers d'autres galaxies, cette technologie est également considérée comme nécessaire pour atteindre ce palier d'évolution.

6. Les cristaux de donnée

La technologie des Intelligences Artificielles n'aurait jamais pu être développée à son plein potentiel par aucune civilisation sans l'invention des cristaux mémoriels. La moindre parcelle de cette matière semi-conductrice permet de stocker et de transférer des quantités phénoménales de données informatiques, ce qui a considérablement diminué la taille des appareils de stockage d'informations.



Cette matière a rapidement remplacé tous les autres systèmes de stockage antérieurs dès lors qu'il s'agit de contenir plusieurs dizaines de téraoctets. Elle a également servi à développer un système de carte mémorielle portable révolutionnaire nommées **Memo-cristaux** ou plus communément **cristaux de données**. Les plus grosses d'entre elles font la taille d'un livre de poche tandis que les plus petites ne dépassent pas la taille d'une carte bancaire, mais leurs capacités de stockages restent phénoménales. Ces mémo-cristaux sont utilisés pour transporter différents types de données :

- L'utilisation la plus commune est le transport d'Intelligences Artificielles, dont la matrice de Rieman peut y être transférée très facilement et s'y développer sans problème dans le cas des IA évoluées. Les mémo-cristaux d'IA sont le plus souvent conçus pour être insérés dans des bornes d'affichage holographique ou des holopad afin de permettre à l'entité informatique d'afficher son apparence visuelle ainsi que les données qu'elle traite aux personnes présentes à ses côtés.
- Les mémo-cristaux sont également utilisés pour contenir les notes, rapports ou observations faites par une personne et devant les transmettre à une autre dans le cadre de son travail ou pour un besoin personnel. Cela permet un échange de données simple, rapide et peu encombrant.
- Les organisations militaires ou secrètes utilisent également beaucoup les mémo-cristaux afin de transporter des données sensibles de haute importance, telles que les dossiers de projets confidentiels ou les plans de technologies prototypes. Ces données sont généralement cryptées et accessibles uniquement grâce à des codes parmi les plus complexes pouvant être mis au point par la faction concernée.

7. L'héchiquier galactique de Halo Evolved

En dehors de l'histoire des forerunners et de leur terrible conflit contre le Parasite, l'univers de Halo Evolved se limite à une maigre région du Bras d'Orion de notre galaxie. Mais bien que cette région d'à peine quelques centaines d'années-lumière soit relativement insignifiante par rapport aux dimensions de la Voie Lactée, elle abrite un très grand nombre de mondes habitables dont la grande majorité sont aujourd'hui colonisés soit par les humains soit par les diverses races de l'Alliance covenant.

L'un des principaux buts de cette encyclopédie est d'offrir aux fans de Halo un environnement le plus détaillé possible, et cela passe obligatoirement par la description géographique (ou plutôt spatiale) de cette région du bras d'Orion afin de connaître les positions de ces différents mondes les uns par rapport aux autres. Cela permet par exemple de savoir où se situe la ligne de front entre les deux civilisations, de connaître le temps qu'il est nécessaire de passer dans le sous-espace pour voyager d'une planète à une autre ou de savoir quelles sont les routes marchandes les plus probables dans un territoire donné.

A ce moment-là, il est important de préciser que Bungie n'a jamais conçu ne serait-ce que le début d'une carte stellaire de l'univers de Halo. Les différents livres, jeux vidéo et autres sources officielles font références à de très nombre nous ont permis de situer certaines planètes les unes par rapport aux autres, mais dans l'ensemble nous étions complètement dans le noir. Il nous a donc fallu concevoir, à partir de ces maigres informations, une carte stellaire que vous pouvez voir à la page suivant et dont la légende se trouve ci-contre.

IMPORTANT : Vous noterez que cette carte ne couvre ni l'intégralité du domaine humain ni l'intégralité du domaine covenant. Il y a deux raisons à cela : tout d'abord parce que faire une carte stellaire de ces deux domaines entiers serait une tâche bien trop grande que nous préférons laisser éventuellement à d'autres, et ensuite parce que cela laisse une part d'inconnu que les fans peuvent exploiter selon leurs désirs pour insérer leurs propres créations si nécessaire.

DOMAINE HUMAIN

- COLONIE INTERIEURE
- COLONIE EXTERIEURE
- DOMAINE MILITAIRE (ONI / UNSC)
- SYSTEME AVEC PLUSIEURS COLONIES
- ◆ CAPITALE DE SECTEUR

DOMAINE COVENANT

- ▲ Classe 1 : monde d'origine
- ▲ Classe 2 : colonie sanghelienne
- ▲ Classe 3 : colonie de l'Alliance
- ▲ Classe 4 : station spatiale de l'Alliance
- ▲ Classe 5 : monde vitrifié
- ▲ Repère hérétique

ECHELLE : 10 années-lumière

ENCYCLOPÉDIE HALO EVOLVED V1
par Reclaimers Studios



ECHELLE : 10 années-lumière

carte conçue par Jack-115 dans le cadre du projet Halo Evolved

PARTIE 1 : LES FORERUNNERS ET LE PARASITE

Bien avant que l'humanité ne se hisse parmi les étoiles pour coloniser d'autres mondes loin de la Terre, une autre race avait conquis la Voie Lactée et régnait sur notre galaxie avec une sagesse et une bienveillance encore inégalée. Cette race était celle des forerunners. Aujourd'hui disparue depuis près de cent mille ans suite au terrible conflit contre le fléau portant le simple nom de Parasite, cette race a laissé derrière elle d'innombrables structures de tailles et de fonctions très diverses, allant du simple dispositif automatisé de contrôle climatique à la planète artificielle. Son niveau technologique était totalement incomparable avec ceux des races peuplant actuellement notre galaxie, et c'est pourquoi chacun des vestiges qu'elle a abandonnés représente une incroyable valeur scientifique, à laquelle les peuples covenants ajoutent une profonde signification religieuse.

Cette première partie de notre encyclopédie a pour but de vous apprendre comme les forerunners sont devenus les maîtres incontestés de l'univers de Halo avant de frôler l'extinction, pourquoi ils ont décidé de partir en laissant les peuples émergents prendre leur destin en main, et pourquoi l'humanité possède une valeur si importante à leurs yeux. Nous découperons leur histoire en plusieurs étapes pour nous arrêter à chaque étape sur plusieurs éléments importants de leur civilisation et de leur technologie pour faciliter toute compréhension.

Note : toutes les dates données dans cette partie sont données en référence du calendrier humain standard.

I.1.L'ÉMERGENCE

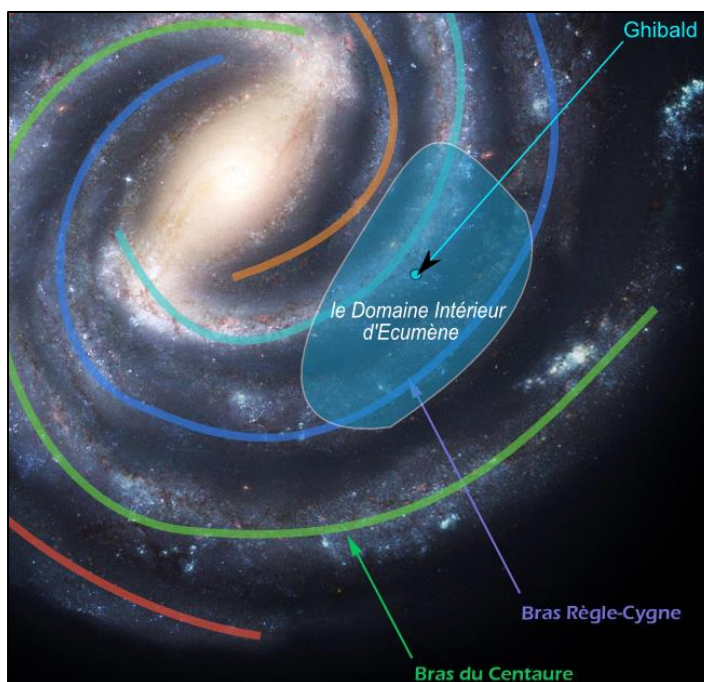
- **3 millions d'années environ :** sur le monde de Ghibald situé dans le Bras de Persée, une race humanoïde plus tard connue sous le nom de forerunners émerge au sein de toutes les espèces vivantes de cette planète.

- **200.000 environ :** les forerunners atteignent le palier d'évolution technologique 7 (préindustriel). Leur peuple est dispersé en plusieurs tribus primitives à travers la surface de Ghibald et de nombreuses différences de culture se créent entre elles au fil du temps : certaines sont plutôt des agriculteurs et des cueilleurs tandis que d'autres sont des populations de chasseurs ou de pêcheurs, et le niveau de maîtrise des matériaux varie d'une tribu à l'autre. A partir de cette période et jusque vers -150.250, les forerunners possèdent une apparence strictement identique à celle des humains de notre Terre actuelle.

- **155.000 environ :** les forerunners atteignent le palier d'évolution technologique 6 (industriel) et se haussent au niveau de race dominante sur Ghibald. La première tribu à atteindre ce palier absorbe la totalité des autres tribus en l'espace d'un siècle et forme une unique nation forerunner forte et prospère qu'ils nomment **Ecumène**. C'est à partir de la fondation de cette nation forerunner que les archives historiques de cette civilisation deviennent plus précises et plus complètes. C'est également à partir de cette époque que les forerunners entament leur évolution biologique avec l'apparition discrète du gène **NACEG** (voir chapitre I.1.1).

- **150.772 :** les forerunners atteignent le palier d'évolution technologique 5 (ère atomique) de manière non-destructive, puis quasi immédiatement après le palier 4 (ère spatiale) grâce aux efforts combinés de plusieurs centres de recherche. Ils commencent à explorer en détail les différentes planètes de leur système solaire et leur vitesse d'évolution technologique augmente de manière exponentielle. Malheureusement en raison de la surpopulation et de l'importante activité industrielle, Ghibald devient de plus en plus polluée et les dirigeants forerunners craignent une pénurie de ressources en l'espace de deux siècles ainsi qu'une succession de catastrophes naturelles d'ici trois siècles. Une politique de rationnement et d'anti-pollution est mise en place, créant des tensions au sein de la population mais heureusement sans incidents majeurs.

- **150.628 :** les forerunners découvrent le sous-espace et atteignent le palier d'évolution technologique 3 (spationautique). Ils débutent alors une période d'exploration au-delà de leur propre système solaire, mais ne découvrent d'abord aucune autre planète où la vie soit apparue. Sur plusieurs mondes, cependant, ils découvrent également des indices de l'existence d'une civilisation inconnue et extrêmement avancée technologiquement, qu'ils décident de nommer les **Précurseurs**. Suite à ces découvertes, la philosophie du **Cycle de Réclamation** (détaillé dans le chapitre I.1.2) commence à s'étendre très rapidement parmi la population et devient en quelques années la « religion » principale d'Ecumène.



- **150.613** : une expédition spatiale découvre le monde de Terylia dont la surface est habitée par une très grande variété d'espèces vivantes moyennement évoluée et dont certaines présentent de très faibles signes d'un début de civilisation. Ce monde est néanmoins colonisé pour recevoir une très importante population forerunner et ainsi réduire le problème de surpopulation de Ghibald. Dans le même temps, les scientifiques d'Ecumène commencent à maîtriser la terraformation pour rendre habitables certaines planètes.

- **150.607** : les forerunners bâtissent un véritable empire colonial dans la région du bras de Persée en terraformant plusieurs dizaines de planètes dans les systèmes solaires voisins de Ghibald. Ils commencent par y relocaliser la plupart de leurs usines de production afin de pouvoir entamer la reconstruction de l'écosystème de leur monde natal. La plupart de ces usines sont presque entièrement automatisées au moyen d'intelligences artificielles particulièrement performantes, ce qui limite le nombre d'individus nécessaires sur ces planètes.

- **150.571** : Ghibald est redevenue un monde paradisiaque où vit désormais l'élite de la société forerunner, mais les colonies habitées d'Ecumène sont elles aussi d'une beauté stupéfiante et le niveau de vie global de la population est relativement élevé grâce aux énormes moyens de production sur les mondes industriels. La population forerunner commence à entamer la dernière étape de son évolution biologique avec l'apparition d'aptitudes mentales considérablement supérieures, en particulier une capacité de communication télépathique unique dans toute la galaxie. De nouveaux mondes habitables et regorgeant de vie sont progressivement découverts par les flottes d'exploration et sont colonisés, mais jusque-là aucune civilisation avancée n'est découverte et les quelques peuples sauvages de ces planètes sont simplement ignorés.

I.1.1. Physiologie des forerunners

Pour une raison que même eux n'ont jamais pu découvrir du temps où ils régnaient sur notre galaxie, les forerunners et les humains possédaient une morphologie extrêmement semblable car guidée par un chemin évolutif identique. Il existe cependant trois différences majeures entre les forerunners et nous, du moins pour le moment :

LE GENE NACEG :

Il existe une séquence génétique extrêmement importante dans l'ADN de chaque forerunner et qui fut le pilier de leur puissance, car sans elle ce peuple n'aurait jamais eu ni la détermination ni le désir de se hisser en tant que civilisation maîtresse de la galaxie. Pour des raisons que nous évoquerons plus tard, l'humanité telle qu'elle existe en l'an 2525 est en train de voir apparaître ce même gène à raison de 1 individu sur 100.000, et le docteur Catherine Elizabeth Halsey qui découvrit ce phénomène vers 2507 lui donna la désignation de **NACEG** pour **Neural And Cerebral Enhancer Gene** (gène d'augmentation neuronal et cérébral). Ce gène modifie le fonctionnement du système nerveux du porteur pour permettre de meilleures transmissions synaptiques et limiter les effets psycho-négatifs. Il offre ainsi une mentalité plus forte, des capacités cognitives accrues, et immunise le porteur à la plupart des troubles psychologiques à l'exception de la schizophrénie et de ses variantes. L'individu présente alors des traits de caractères extrêmement développés tels que le courage, la détermination, mais aussi un esprit beaucoup plus créatif et une nette augmentation de l'intelligence générale. Les forerunners ont commencé à présenter ce gène vers -155.000 ans et il fallut près d'un millénaire pour que l'ensemble de la population présente ce trait. Il fut la principale raison de leur progression technologique et de leur expansion rapide à travers la Voie Lactée, et aujourd'hui l'humanité est sur le point d'accomplir le même chemin évolutif.



LA TELEPATHIE :

Les premiers forerunners étant parvenus à maîtriser la capacité de communication télépathique n'ont pu réussir cet exploit qu'au prix d'incroyables efforts de concentration mentale et d'entraînement psychologique pour contrôler parfaitement leurs pensées et focaliser leurs capacités cérébrales vers les individus avec lesquels ils souhaitaient communiquer. Mais au fil des millénaires qui se sont écoulés par la suite, les biologistes forerunners sont parvenus à comprendre le fonctionnement de cette merveilleuse aptitude et l'ont renforcé pour la rendre accessible à n'importe quel forerunner adulte. Cela leur permet d'échanger non seulement des pensées mais aussi des émotions, des sentiments et des sensations corporelles : un forerunner peut transmettre à un autre ce qu'il perçoit avec chacun de ses cinq sens avec une reproduction parfaite. Bien que les forerunners aient suffisamment maîtrisé la télépathie pour lire dans les pensées d'une autre personne, une telle chose était interdite sans le consentement de l'individu sondé, ce qui limitait son usage au cadre familiale et en particulier chez les couples.

LA TRANSMORPHOSE

Cette capacité extrêmement peu utilisée par les forerunner représentait néanmoins le sommet de leurs progrès scientifique sur la manipulation génétique. Après avoir maîtrisé le comportement de l'ADN et son impact sur la morphologie corporelle, les scientifiques d'Ecumène sont parvenus à mettre au point un ensemble de transformations génétiques parfois réversibles qui pouvaient être reçues par n'importe quel individu pour modifier son apparence. Ces transformations pouvaient être tout à faire bénignes, comme par exemple la couleur des cheveux, la forme du nez ou la vitesse de croissance de l'épiderme, mais d'autres étaient beaucoup plus lourdes comme l'augmentation de la taille, l'apparition d'un cœur supplémentaire ou l'obtention de la capacité à voir dans le noir. En fonction du rôle tenu par chaque individu, certaines de ces modifications génétiques pouvaient être bénéfiques et améliorer sensiblement ses conditions de travail et le phénomène de transmorphose devint alors assez courant dans la population forerunner sans pour autant avoir un impact sur les générations suivantes. Cette technologie eut également un autre avantage beaucoup plus grand : celui de pouvoir augmenter la durée de vie d'un individu à plusieurs milliers d'années grâce à une régénération cellulaire avancée. Seuls quelques membres très importants d'Ecumène bénéficiaient pleinement de cet avantage, mais la plupart des citoyens pouvaient aisément vivre jusqu'à au moins cinq cent ans.

I.1.2. Les croyances forerunners

Bien qu'ayant fondé leur civilisation essentiellement sur la puissance de la science et du savoir, les forerunners n'étaient pas exemptes de croyance. Ils ne sont pas allés jusqu'à vénérer les Précurseurs comme le feront plus tard les races covenants avec les forerunners, cependant le fait qu'ils n'aient jamais trouvé le moindre signe d'existence de cette ancienne race en dehors des reliques technologiques qu'elle a laissés derrière elles, une sorte de religion fut fondée progressivement au sein d'Ecumène et nous vous en décrivons ci-dessous les deux principaux concepts qui apparurent durant les premières conquêtes spatiales forerunners :

LE CYCLE DE RECLAMATION

Toute la croyance forerunner repose sur le fait qu'ils ne sont pas la première civilisation à conquérir les étoiles et à maîtriser les technologies les plus avancées qui puissent exister. En effet, le peuple d'Ecumène avait découvert sur plusieurs planètes les traces du passage d'une autre civilisation extrêmement avancée qu'ils avaient alors nommée les Précurseurs, mais ils n'ont jamais trouvé de preuve réelle de leur existence : aucune structure, aucune station spatiale, aucune épave de vaisseau. Les traces du passage des Précurseurs étaient subtiles mais ne pouvaient clairement pas avoir été causées par autre chose selon les analyses statistiques des IA Contenders chargées d'étudier ces éléments. Parmi eux on peut citer par exemple les lunes d'adamantium du système XP-124-L, le soleil noir d'Andeneros, le labyrinthe nanométrique de Syrelle et encore beaucoup d'autres, tous d'authentiques phénomènes qui défient les lois naturelles de la physique et qui n'ont pu être provoqués que par l'intervention d'une technologie semblable à celle des forerunners au sommet de leur gloire, voir même encore plus avancée.

Tous ces indices ont donc conduit les forerunners à penser que ceux qu'ils nommaient les Précurseurs avaient eux aussi gouverner la Voie Lactée toute entière, ou du moins qu'ils l'avaient visitée il y a très longtemps. Mais le fait que les Précurseurs n'aient laissé aucun vestige technologique de leur passage signifiait qu'ils avaient certainement quitté cette galaxie avant l'apparition des forerunners. C'est pourquoi les forerunners pensaient que tout ceci obéissait à un phénomène de répétition évolutive qu'ils nomment le Cycle de Réclamation : à chaque début de cycle, un peuple doit se hisser au-dessus des autres en tant que civilisation dominante de la galaxie puis, lorsque le temps est venu, disparaître pour laisser un nouveau cycle recommencer.

LE GRAND VOYAGE

Ce terme représentait, dans la croyance forerunner, un idéal technologique vers lequel devait tendre chaque civilisation : celui de pouvoir traverser l'immensité de l'espace pour rejoindre une autre galaxie. Ce concept est d'autant plus important qu'il représente la dernière étape du Cycle de Réclamation, celle où un peuple doit laisser sa place à une nouvelle race émergente pour que le cycle continue. Les grands penseurs d'Ecumène étaient persuadés que les Précurseurs ont accompli le grand voyage vers une galaxie voisine de la Voie Lactée lorsqu'ils furent certains que les forerunners pourraient prendre leur succession.

I.1.3. Les castes forerunners

La population forerunner était organisée en un total de sept castes ayant chacune une fonction et un statut bien particulier selon leur niveau d'importance et les responsabilités qu'elles devaient assumer, chaque caste étant ensuite elle-même organisée selon une hiérarchie interne où chaque titre indiquait l'expérience ainsi que le domaine d'expertise de l'individu. La caste d'appartenance d'un individu était reçue lors du passage à l'âge adulte vers 25 ans et, dans le cas où un forerunner était né de parents issus de castes différentes, celui-ci pouvait choisir celle qu'il considérait comme lui correspondant le plus. Nous vous présentons ci-dessous les différentes castes existantes dans l'ordre d'importance décroissant

Les juges : occupant le sommet de la hiérarchie sociale d'Ecumène, ces individus étaient les gardiens des lois et sont donc éduqués pour développer une intégrité sans égale et une grande capacité de jugement. Aucun projet politique, industriel ou scientifique ne pouvait être débuté sans leur accord, ce qui renforçait d'autant plus la valeur de leur statut sans pour autant leur donner une image de tyrans ou de bureaucrates. Car ils n'appliquaient pas toujours les lois au pied de la lettre et savaient faire preuve de discernement pour toujours prendre la décision la plus raisonnable dans chaque affaire qu'ils devaient traiter, et c'est pourquoi ils étaient considérés comme les individus les plus sages de la civilisation forerunner. Au sommet de la hiérarchie interne des juges se trouvait le **juge suprême** qui était considéré comme l'arbitre ultime lorsqu'une affaire se trouvait dans l'impasse.

Les conseillers : la caste des conseillers contrôlait le pouvoir politique d'Ecumène et possédait donc un pouvoir de décision qui ne pouvait être contesté que par les décisions des juges. Leur rôle était de gérer l'immense domaine forerunner en dirigeant les efforts des autres castes dans les meilleures directions et ainsi assurer le bonheur de tous sans jamais privilégier une caste par rapport à une autre. Ils devaient continuellement analyser les rapports qui leur arrivaient des quatre coins du domaine d'Ecumène sur par exemple les niveaux de production des usines ou le taux de natalité de chaque planète, avant de prendre des décisions qui étaient étudiées par les juges pour être ensuite validées ou refusées. Le représentant de la caste des conseillers devant les juges portait le titre de **premier conseiller**, mais ne disposait nullement d'un pouvoir de décision supérieur à celui des autres membres de sa caste, son rôle se limitant à parler au nom des siens devant les autres castes forerunners.

Les bâtisseurs : formée par les plus brillants scientifiques de la civilisation forerunner, cette caste jouait un rôle crucial dans le développement et le maintien de l'empire d'Ecumène. Ils remplissaient à la fois le rôle d'inventeur et celui d'architecte, ce qui leur permettait de maîtriser chaque étape du processus de création, car c'était généralement le bâtisseur qui inventait une nouvelle technologie ou un nouveau modèle d'une technologie existante qui en supervisait la construction jusque dans les moindres détails. Ceux parmi cette caste qui s'illustraient par un esprit créatif extrêmement puissant recevaient le titre de **maître bâtisseur**, et au cours de l'histoire d'Ecumène le nombre de ces maîtres a grandement varié en passant de plusieurs dizaines à parfois seulement deux ou trois.

Les collecteurs : l'importance des membres de cette caste était directement liée à celle des bâtisseurs dont ils dépendaient très fortement, leur principale fonction étant de chercher et de récupérer les immenses quantités de matières premières requises pour les projets de construction imaginés par les bâtisseurs. Spécialisés dans l'analyse des corps stellaires et la manipulation de la matière pour former ou déformer des alliages, les collecteurs disposaient d'une imposante flotte logistique pour acheminer de colossales chargements de matériaux depuis leurs sites d'extraction jusqu'aux sites de construction dirigés par les bâtisseurs.

Les biologistes : spécialisés dans tous les domaines scientifiques touchant de près ou de loin à la vie, ces individus pouvaient remplir de très nombreux rôles allant du médecin au créateur d'espèce végétale ou animale dans le cadre du programme GENESIS. Leur sagesse et leur immense compassion envers toute forme de vie était très respecté par les autres castes qui venait souvent leur demander conseil sur la façon de surmonter certaines difficultés morales ou psychologique, ce qui leur donnait également une grande importance dans le maintien du bonheur des citoyens d'Ecumène.

Les guerriers : bien que la nécessité d'entretenir une force armée ait depuis longtemps disparue avec l'unification des anciennes nations forerunners, Ecumène ne s'était jamais résigné à faire disparaître cette caste et c'est pourquoi même durant les plus grandes périodes de paix, de nombreux individus portaient le statut de guerrier. En effet, ces forerunners particuliers avaient comme devoir de développer une loyauté, un courage et un sens de l'honneur exemplaire qui déteignait beaucoup sur le reste de la population, entretenant donc le bon fonctionnement de la société sans avoir besoin de recourir à la force. Le maître absolu de la caste des guerriers portait le titre de **Didacte**.

Les ingénieurs : contrairement au sens que prend ce titre dans la civilisation humaine, les ingénieurs forerunners étaient de simples exécutants travaillant sous les ordres des autres castes. De ce fait, ils occupaient le plus bas échelon dans l'échelle sociale d'Ecumène, cependant ils étaient respectés pour leur dévouement et leurs compétences techniques. Ils n'étaient ni des exploités ni des laissés-pour-compte, et jouissaient d'un niveau de vie déjà très supérieur à celui du citoyen humain moyen du XXème siècle.

I.1.4. Présentation d'Ecumène

Nature : régime galactique forerunner

Capitale : Ghibald (Bras de Persée)

Gouvernement : Concile forerunner

Langage officiel : jagon

Situation : exile extra-galactique à la recherche des origines du Parasite

Ecumène est le nom de l'empire galactique érigé par la race des forerunners avant leur départ il y a près de 100.000 ans. Cet empire s'étendait sur l'ensemble de la galaxie, mais seulement quelques milliers de mondes formaient le véritable domaine de cette race, les autres étant simplement sous leur protection selon les principes du Manteau. Son influence sur la région du Bras d'Orion où se déroule aujourd'hui la guerre humano-covenant était assez importante en raison de la présence du monde de Tyrena, que ses habitants nommeront plus tard la Terre, berceau de l'humanité et lieu choisi pour le programme ORIGINES, ce qui explique pourquoi ils y ont laissé tant d'installations et de reliques de grande valeur.

LE DOMAINE INTERIEUR D'ECUMENE :

La planète d'origine des forerunners, Ghibald, se trouve au cœur du Bras de Persée de notre galaxie à des milliers d'années-lumière de la Terre, et constituait logiquement le centre administratif et politique d'Ecumène. La technologie de terraformation avancée leur permit de rendre vivable même les mondes les plus hostiles à partir du moment où ces derniers se situaient à distance raisonnable de leur soleil, mais même ce paramètre pouvait être manipulé par les forerunners au moyen de puissants champs de gravité artificielle. Ils apportèrent la vie sur d'innombrables mondes avant de les coloniser pour en faire leurs demeures, créant un empire aux colonies très regroupées. En tout, près de 7.500 planètes abritèrent une population forerunner durant leur règne qui s'étend sur plusieurs dizaines de milliers d'années, néanmoins ces mondes ne représentent qu'une très petite région de la galaxie qui porta le nom de Domaine Intérieur. Les mondes formant ce domaine étaient de natures très variés : certains n'étaient que des centres industriels automatisés avec un très faible nombre de forerunners présents pour les superviser, tandis que d'autres étaient au contraire d'importants centres de population aux décors paradisiaques et aux villes resplendissantes.

LE DOMAINE EXTERIEUR :

En dehors du domaine intérieur d'Ecumène, le reste de la galaxie était désigné comme le Domaine Extérieur. Pour des raisons que nous verrons par la suite, il ne fut jamais colonisé par les forerunners.

ORGANISATION POLITIQUE ET MILITAIRE :

Le pouvoir d'Ecumène était centré autour du **Concile** de Ghibald où étaient rassemblés les trois pouvoirs principaux de son organisation : la politique, la justice et l'armée.

Le pouvoir politique était représenté par 500 **conseillers** de différents grades et répartis en différentes chambres, le tout dirigé par le **premier conseiller** éligible à la majorité absolue pour une durée équivalente à un millier d'années terrestres. Chaque conseiller entrant en fonction devait faire vœux de servitude, d'honnêteté et de loyauté envers Ecumène. Ce Concile était assisté par un réseau nommé la **Métarchie**, et qui était composé de plusieurs centaines d'intelligences artificielles de classe Contender portant le titre d'**ancillas**. Ces dernières étaient chargées de gérer les immenses masses d'informations provenant des quatre coins de l'empire d'Ecumène et d'effectuer une pré-analyse avant de soumettre des rapports réguliers au Concile en attribuant à chaque rapport un niveau de priorité dans l'ordre de passage en conférence.

A côté de ce pouvoir politique se trouvait le pouvoir juridique représenté par 500 **juges** formant la **Cour Suprême du Manteau**. A leur tête se trouvait le juge suprême qui était l'égal du premier conseiller dans son propre domaine d'exercice. Leur rôle était de veiller à ce que chaque décision prise par le concile soit bien conforme à l'ensemble des lois, et dans certain cas ses

membres pouvaient être amenés à trancher une décision sur laquelle les conseillers étaient divisés. En dehors de sa présence au concile, le pouvoir judiciaire était assez peu répandu à travers le domaine forerunner car son peuple bénéficiait d'un tel niveau de vie que les crimes et délits étaient choses extrêmement rares. Les quelques cas exceptionnels étaient donc transférés directement au concile de Ghibald pour être traités par les membres de la Cour Suprême eux-mêmes.

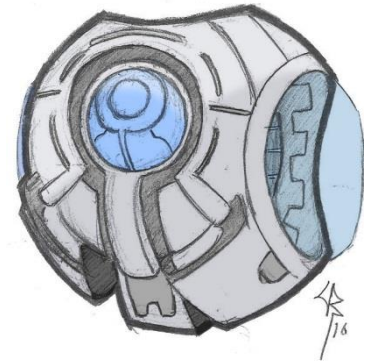
Concernant l'armée d'Ecumène, il s'agissait bien plus d'un héritage culturel que d'une véritable force de combat. En effet, durant les époques les plus anciennes de son existence, Ecumène disposait d'une importante armée qui faisait essentiellement office de force de l'ordre, mais son utilité fut grandement diminuée au fur et à mesure que sa civilisation atteignait un niveau de bien-être quasi parfait. Toutefois pour des raisons administratives mais aussi dans un but honorifique et pour instaurer un pouvoir en triptyque au concile, cette armée bien que considérablement réduite ne disparut jamais réellement et son **Haut Commandement** siégeait auprès des conseillers et des juges. Composé de 70 officiers, la plupart ayant hérité de ce titre par un parent, ils apportaient un regard purement objectif et fonctionnel sur les décisions prises lors des réunions, et étaient dirigés par un individu portant le titre de **Didacte**, qui disposait d'un pouvoir de décision égal à ceux du premier conseiller et du juge suprême.

I.1.5. Les IA de classe Contender

Les Contenders sont les intelligences artificielles les plus avancées jamais développées par les forerunners, et donc par n'importe quelle race ayant existé à ce jour dans notre galaxie. Dotées d'une personnalité propre et semi-consciente, leurs phénoménales capacités de réflexion et d'analyse ont rapidement fait de ces IA les outils indispensables à la gestion de l'empire galactique d'Ecumène dans de très nombreux domaines. Elles ne sont cependant pas exemptes de tout défaut, et plusieurs incidents liés au phénomène de Corruption ont entaché la réputation de fiabilité extrême des Contenders.

DESCRIPTION :

Contrairement aux intelligences artificielles humaines et, par extension, à leurs homologues covenants, les Contenders ne se présentent pas sous la forme d'un avatar holographique dont l'apparence est choisie individuellement par chaque IA. A la place, une IA Contender est simplement contenue dans un corps artificiel de forme adapté à sa fonction et qu'elle changera qu'en cas d'absolue nécessité s'il vient à être obsolète ou gravement endommagé. Il existe autant de corps d'IA qu'il existe de rôles pour ces dernières, depuis la sphère volante très connue des **Moniteurs** au caisson ultra-cogitateur des analyseurs de données, en passant par la station spatiale ou l'usine de production industrielle dans son intégralité. Les IA de classe Contender contrôlent généralement la quasi-totalité des circuits, fonctions et systèmes relatifs aux installations dont elles ont la charge, seuls quelques mécanismes particulièrement délicats étant hors de leur porté derrière de lourds protocoles d'interdiction programmés par leurs créateurs.



FONCTIONNEMENT :

Les nano-circuits qui composaient le cœur logique du premier Contender, *Exalted Threshold*, formaient une matrice complexe imitant le réseau nerveux d'un cerveau forerunner avec une fidélité parfaite, à la différence que ses signaux d'informations ne souffraient d'aucun ralentissement propre aux transmissions synaptiques grâce à l'utilisation d'un matériau supra-conducteur. Mais au fur et à mesure qu'*Exalted Threshold* prenait pleinement conscience de ses capacités, elle a amélioré progressivement sa matrice informatique afin d'en optimiser les capacités de calcul, faciliter les transits d'informations et permettre des traitements de données sur d'innombrables fronts simultanément. Peu à peu, cette matrice s'est étendue jusqu'à la limite de ce qui lui était possible de faire sans risquer des effets secondaires néfastes, et elle fonctionna ainsi durant toute sa période de test en obtenant des résultats qui dépassèrent les attentes de ses créateurs. Une fois la période de test terminée, les IA de classe Contender qui furent créées par la suite furent basées sur la nouvelle matrice mise au point par *Exalted Threshold* afin de bénéficier de son expérience. Au cours des siècles qui s'écoulèrent par la suite, d'autres Contenders découvrirent des moyens d'améliorer encore un peu plus leurs capacités, et ces modifications furent par la suite appliquées à tous leurs semblables ainsi qu'aux IA nouvellement construites, créant ainsi plusieurs générations de classes Contenders, la 7ème étant la dernière connue à ce jour.

I.1.6. Langages et écritures forerunners

Il existait deux principaux langages forerunners : le **Jagon**, qui était la langue courante dans la majorité des milieux, et le **Digon** beaucoup plus anciens et utilisés principalement dans les hautes sphères de la société. Les nombreux enregistrements vidéos ou audio qui nous sont parvenus jusqu'à aujourd'hui ne nous permettent néanmoins pas de savoir comment ces langues étaient parlées car les systèmes ultra-perfectionnés des forerunners traduisent automatiquement les paroles dans la langue de la créature qui consultent ces enregistrements.

En revanche, les innombrables enregistrements écrits ont été conservés dans le style d'écriture forerunner. Le Jagon comme le Digon sont écrits sous forme de **glyphes** bien particulières dont les caractères sont des symboles plus ou moins complexes dont la signification peut énormément varier selon leur utilisation dans une phrase. Certains individus extrêmement importants disposaient également de leur propre glyphe pour être identifié. Voici ci-dessous quelques exemples de glyphes forerunners :



I.2. L'AGE D'OR FORERUNNER

- **150.142** : les forerunners atteignent le pallier d'évolution technologique 2 (interstellaire) avec la création de Exhalted Threshold, la première intelligence artificielle de classe **Contender** (terme anglais pour « candidat » ou « concurrent »). Cette IA fut gardée en observation pendant plusieurs mois, puis reçut la gestion de toutes les usines de production sur le monde industriel de Srelyos dans le but de tester ses capacités et d'éprouver son fonctionnement sur le long terme.

- **150.139** : la période de test d'Exhalted Threshold s'achève sans incident et d'autres IA similaires sont alors créées pour gérer différents aspects de l'empire forerunner ainsi que pour mener des recherches dans les différents domaines existant. Les progrès technologiques accélèrent donc de façon exponentielle et la caste des bâtisseurs prends de plus en plus d'importance.

- **150.131** : la colonie de Terylia voit près de 75% de ses espèces animales et végétales disparaître suite à l'exploitation intensive de plusieurs espèces jouant un rôle clés dans la chaîne alimentaire de différentes régions. Après étude, les scientifiques forerunners estiment que le même phénomène risque de se produire sur les différents mondes colonisés d'Ecumène. Les philosophes d'Ecumène introduisent alors le concept du **Manteau de Responsabilité** qui est très rapidement accepté par la majorité de la population. La caste des juges établit peu après un ensemble de loi qui, en raison de leur nature, sont nommées les lois du Manteau. Elles stipulent que le peuple forerunner tout entier se doit de protéger et de favoriser l'apparition et l'évolution de la vie dans l'univers pour continuer la tâche des Précurseurs pour préserver le Cycle de Réclamation. Ces lois sont peu à peu appliquées dans tout le domaine d'Ecumène et les écosystèmes des colonies reviennent peu à peu à la normale tandis que toute nouvelle entreprise de colonisation sur des planètes déjà habitées est interdite.

- **150.125** : les flottes d'exploration forerunner atteignent pour la première fois le Bras d'Orion de la Voie Lactée. C'est dans cette région que les forerunners découvrent notre planète qu'ils nommeront Tyrène. Leur rencontre avec les humains, qui sont alors à l'époque du paléolithique moyen, provoque un choc culturel sans précédent : une civilisation d'une autre planète semble emprunter le même chemin d'évolution que les forerunners eux-mêmes. Tyrène est d'ailleurs extrêmement semblable à Ghibald, leur monde d'origine. D'autres planètes dans cette même région de l'espace sont également habitées par de jeunes civilisation qui pour la plupart n'ont pas encore atteint le palier d'évolution technologique 6. Parmi elles on peut compter cinq des sept peuples qui formeront plus tard l'Alliance covenante : les san'shyuums, les sangheilils, les jiralhanaes, les kig-yars et les unggoy.

- **150.073** : Les forerunners atteignent le pallier d'évolution technologique 1 (fondateurs de mondes) grâce aux immenses progrès technologiques accomplis par les bâtisseurs avec l'aide des IA de classe Contender. Ils lancent alors le **programme GENESIS** (chapitre I.1.7) pour apporter la vie sur d'innombrables planètes situées dans le domaine extérieur d'Ecumène. Afin de pallier au fait que la population forerunner ne peut en aucun cas s'implanter ou même visiter les planètes de cette région, des **mondes artificiels** sont construits par la caste des bâtisseurs pour accueillir ceux qui souhaitaient voyager à travers l'espace du domaine extérieur et observer ses planètes à distance.

- **100.400 environ** : les flottes d'exploration d'Ecumène ont visité chaque corps stellaire de notre galaxie et retournent sur Ghibald. A cette période, les forerunners ont apporté la vie sur des millions de monde à travers la galaxie dans le domaine extérieur avant de les laisser en observation. Tout contact direct avec les espèces qui s'y trouvent est strictement interdit afin de ne pas influencer leur évolution. La situation de la civilisation d'Ecumène est tellement florissante que rien ne semblait pouvoir l'ébranler.

I.2.1. Le Manteau de Responsabilité

Aussi appelé plus simplement le **Manteau**, il s'agit d'un très important concept qui s'est rapidement greffé aux croyances forerunners du Cycle de Réclamation et du Grand Voyage suite à la destruction des trois quarts des espèces vivantes de la colonie de Terylia. Face à ce désastre, les dirigeants d'Ecumène ont vite compris que, pour que ce cycle continue, il faut donc non seulement qu'un peuple accède au palier technologique 0 permettant le voyage trans-galactique, mais il faut surtout qu'une autre race puisse lui succéder par la suite.

Le Manteau de Responsabilité est donc en quelque sorte un devoir que doit remplir la civilisation dominante de la galaxie pour permettre au Cycle de Réclamation de se perpétuer. Durant l'âge d'or des forerunners, il fut leur principale ligne de conduite dans bien des domaines, en particulier la biologie et l'expansion spatiale. Ce fut également sous l'influence de ce courant de pensée que fut lancé le programme GENESIS que nous décrivons plus loin.

Afin de veiller au respect de cette philosophie, plusieurs lois furent créées par la caste des juges sous l'appellation de lois du Manteau. En voici les trois principales :

1ère loi

Il est interdit d'exterminer une espèce vivante, quel que soit sa nature.

2ème loi

Il est interdit d'interférer directement avec une entité vivante du Domaine Extérieur.

3ème loi

Tous les moyens doivent être mis en œuvre pour favoriser l'apparition et l'évolution positive de la vie sur les mondes du Domaine Extérieur.

I.2.2. L'adamantium

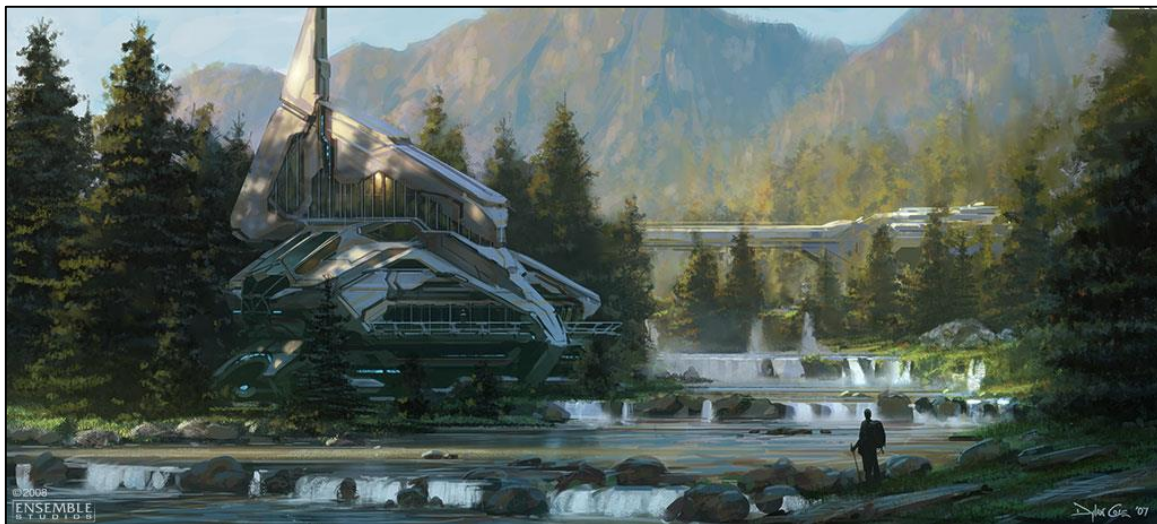
Note : le terme "adamantium" n'est pas exactement celui utilisé par les forerunners. Il s'agit en fait de la plus proche traduction existante dans la culture humaine pour représenter les propriétés fantastiques de ce métal, cela afin de faciliter la compréhension de ce terme par les individus qui accèderont un jour aux bases de données forerunners.

ASPECT ET PROPRIETES :

L'adamantium est un alliage mêlant carbone, titane et aluminium selon un schéma d'association défiant les lois standards de la physique moléculaire. D'aspect métallique sombre avec un léger reflet brillant, ce matériau est totalement inoxydable et peut conserver sa forme jusqu'à 200.000°C. Une plaque de trente centimètres d'adamantium est capable d'encaisser un tir direct de canon à accélération magnétique naval sans présenter la moindre déformation. La densité extrême des molécules et de leurs atomes fait qu'il est quasi impossible de le briser, et qu'il ne peut être détruit qu'en atteignant des températures suffisamment importantes pour le dilater et ainsi, le fragiliser. Néanmoins de par la densité de matière obtenue, l'adamantium est extrêmement lourd : 232 grammes par centimètre cube à température ambiante.

FABRICATION :

Le procédé de fabrication de l'adamantium est extrêmement complexe et implique de nombreux phénomènes physiques allant bien au-delà de la possibilité de compréhension des humains ou même du forerunner lambda. C'est pourquoi seuls les plus talentueux membres de la caste des bâtisseurs étaient capables de comprendre et de maîtriser les étapes de synthèse de cet alliage, et qu'il n'était nullement nécessaire d'en faire un secret devant le reste de la population d'Ecumène. Néanmoins les installations de production d'adamantium n'étaient généralement pas plus grandes qu'un camion ou qu'une petite navette, car il devait impérativement être synthétisé sur place là où il allait servir. En effet, les propriétés de résistance inouïes qui rendent ce métal si important font qu'il ne peut plus être retravaillé une fois qu'il s'est refroidi et solidifié. C'est pourquoi les installations de production synthétisaient l'adamantium non pas en masse, mais à faible débit, de manière à maîtriser parfaitement sa répartition dans l'objet qu'il devra former, qu'il s'agisse d'une coque de vaisseau, de l'enveloppe d'une IA de classe Contender ou de la structure complète d'une installation souterraine.



I.2.3. Le programme GENESIS

Les créations que les forerunners ont abandonnées lors de leur Grand Voyage ne se résument pas à de simples temples, artefacts et structures artificielles habitées uniquement par des entités robotiques sans vie : la très grande majorité des races qui existent aujourd'hui dans notre galaxie sont elles aussi le résultat du savoir forerunner, y compris l'humanité qui possède une place bien particulière et privilégiée dans leur plan. En effet, durant l'expansion coloniale de leur domaine, les scientifiques et philosophes d'Ecumène furent déçus de découvrir si peu de planètes habitables à travers le cosmos, alors qu'un si grand nombre de mondes pouvait aisément être transformé pour devenir vivable et accueillir une vie florissante. Face à ce constat, et par l'influence des croyances du Manteau de Responsabilité, un programme fut mis en œuvre : GENESIS.

Le programme GENESIS consistait à favoriser l'apparition de la vie sur un nombre considérable de mondes du domaine extérieur d'Ecumène, de façon à diversifier les formes de vie existantes et étudier plus facilement les processus d'évolution des espèces. Cela n'avait pas pour but de créer les successeurs directs des forerunners dans le Cycle de Réclamation, car les humains étaient déjà considérés à l'époque comme leurs premiers héritiers potentiels. Les formes de vie créées au travers du programme GENESIS pouvaient néanmoins faire apparaître un jour le peuple qui succéderait aux humains lorsque leur propre cycle toucherait à sa fin.

Ce programme fut réalisé en un ensemble de sept phases :

1. Établissement de la liste des mondes pouvant servir au programme GENESIS :

Toutes les planètes de la galaxie ne pouvaient pas forcément correspondre pour ce programme, que ce soit à cause de leur taille, de leur composition géologique ou de leur positionnement dans leur système solaire. Il fallait également que ces planètes possèdent des périodes de rotation et de révolution à peu près semblable à celle du monde natal des forerunners, de façon à ne pas trop perturber les espèces vivantes déjà présentes lors du passage à l'étape 4 du programme. Cela limita grandement le

nombre de planètes candidates parmi tous les astres existants, mais ce nombre resta colossal et presque chaque système solaire du domaine extérieur d'Ecumène possédait une ou deux planètes correspondant à ces critères.

2. Ré-activation des planètes éteintes :

Parmi les mondes sélectionnés pour le programme GENESIS, certaines avaient déjà vu l'activité de leur noyau planétaire décroître à un point critique, voir même être complètement éteinte. Or, cette activité est absolument nécessaire pour créer le champ magnétique d'une planète et ainsi protéger ses habitants des rayonnements les plus dangereux émis par leur soleil, et c'est pourquoi les forerunners employèrent leur technologie pour "relancer" le noyau de ces planètes et ainsi corriger ce problème. Certaines planètes ont cependant réagi de manière inattendu, leur noyau ayant redémarré beaucoup plus facilement que prévu, dépassant la limite d'activité prévu et créant ainsi une activité tectonique et/ou volcanique particulièrement élevée par rapport aux autres planètes du programme. Ces quelques incidents n'ont néanmoins pas empêché la continuation du programme sur ces mondes "hyperactifs".

3. Enrichissement géologique :

Cette phase anticipait l'apparition d'espèces intelligentes sur certaines de ces planètes et donc leurs besoins en matériaux spéciaux pour bâtir une civilisation puissante capable un jour de voyager dans l'espace par ses propres moyens. Car plusieurs des mondes faisant partie du programme GENESIS étaient particulièrement pauvres en certains éléments lourds allant parfois du Baryum au Lawrencium, en passant donc par des métaux indispensables comme le tungstène, l'or, l'étain, ou encore l'uranium. Mais les forerunners avaient appris à maîtriser la matière à un niveau inimaginable, et grâce à l'application de forces physiques titanesques induites par des générateurs de gravité artificielle, ils créèrent des quantités phénoménales des différents éléments manquants avant de les disperser sous la croûte de ces planètes qui les assimilèrent immédiatement.

4. Modification des vitesses de rotation/révolution :

L'objectif ici était de s'assurer que les espèces vivantes qui apparaîtraient sur ces mondes, et plus particulièrement les espèces végétales, pourraient être déplacées d'un monde à l'autre sans risquer d'être perturbées par le changement des périodes diurnes et des saisons. En effet, les forerunners avaient un grand respect pour la vie végétale et son cycle de vie extrêmement lent par rapport aux espèces animales qui, elles, pouvaient s'adapter rapidement à de nombreux changements. Les planètes habitées par les forerunners étaient de véritables paradis aux jardins immenses et à la richesse incroyable, preuve de leur grand attachement aux choses vivantes. Ils souhaitaient pouvoir transporter les nouvelles espèces végétales qui apparaîtraient sur les différents mondes du programme GENESIS et les implanter sur leurs colonies, qui avaient toute déjà été modifiées pour posséder les mêmes périodes de révolution et de rotation que le monde natal des forerunners, cela afin de simplifier la vie des habitants. Grâce à leurs vaisseaux qui appliquèrent des champs de gravité artificielle colossaux, ils parvinrent donc à freiner ou à accélérer les courses des planètes pour calquer leurs périodes temporelles sur celles de leurs colonies, qui étaient elles-mêmes calquées sur celles de leur monde natal, et cela tout en prenant en compte les différences de taille entre les différentes planètes. Ainsi, une journée sur l'un de ces mondes équivalait à un jour sur n'importe quel autre de ces mondes, de même qu'une année dure la même période de temps sur l'ensemble de ces planètes.

5. Modification de l'atmosphère :

De façon à ce que les espèces qui grandiraient sur ces planètes puissent coloniser facilement les autres mondes du programme GENESIS lorsqu'ils parviendraient à maîtriser le voyage sub-spatial, les forerunners utilisèrent leur science pour altérer la composition des atmosphères de ces planètes ou pour apporter une atmosphère sur celles qui n'en possédait pas ou presque pas. Encore une fois, ils copièrent ces paramètres sur ceux de leur monde natal : 78,08% de diazote, 20,95% de dioxygène, 0,93% d'argon, 0.0018% de krypton, et d'autres gaz à des valeurs plus infimes tels que l'hydrogène, l'ozone et le radon.

6. Construction de temples et d'artéfacts :

Bien que la glorieuse civilisation forerunners se soit bâtie toute seule et soit passée par plusieurs millénaires d'innovations technologiques avec des hauts et des bas, les forerunners eux-mêmes ne souhaitaient pas infliger une évolution aussi lente et dangereuse aux nouvelles civilisations qui apparaîtraient derrière eux, et qu'ils désignaient déjà comme les "peuples émergents". A cette fin, ils construisirent plusieurs installations renfermant des artéfacts de haute technologie sur les différents mondes du programme GENESIS, de façon à ce que, lorsque les peuples émergents seraient suffisamment évolués pour comprendre ces technologies, ils puissent les utiliser pour gagner leur place dans la galaxie. De façon totalement arbitraire, certains mondes reçurent plus d'artéfacts que d'autres, et d'autres n'en reçurent aucun, mais tous les artéfacts dispersés à travers la galaxie étaient totalement uniques en leur genre.

7. Introduction d'espèces vivantes de base :

Afin d'introduire la vie sur les planètes du programme GENESIS, les forerunners utilisèrent leur vaste flotte pour y transporter des espèces végétales et animales afin de créer une biosphère de base capable d'évoluer rapidement dans les conditions climatiques qu'ils avaient créées. Les généticiens forerunners s'appliquèrent pour former des populations cohérentes avec une chaîne alimentaire bien déterminée et équilibrée de manière à assurer la pérennité de ces espèces et forcer leur évolution. Ils avaient bon espoir que sur plusieurs de ces mondes, des espèces animales parviendraient à fonder des civilisations capables de suivre un jour leur trace grâce aux artéfacts dissimulés sur leurs mondes.

I.2.4. Les mondes artificiels

Les mondes artificiels furent la réponse apportée à la population forerunner souhaitant visiter les merveilles du Domaine Extérieur d'Ecumène tout en respectant les lois du Manteau. En effet, afin d'éviter de longs aller-retours entre les planètes du domaine extérieur et celles du domaine intérieur Ecumène, la caste des bâtisseurs proposa la construction de stations spatiales très particulières dans le sens où elles auraient l'apparence de véritables planètes habitables. Ces mondes permettaient d'abriter une importante population forerunner ainsi qu'un très grand nombre de vaisseaux sans impacter sur l'évolution des autres races situées à proximité. Durant le règne des forerunners, plus de 1.400 mondes artificiels furent construits à travers tout le domaine extérieur.



CARACTERISTIQUES :

En apparence, un monde artificiel est pareil à n'importe quel autre planète du programme GENESIS : elle est de taille semblable à celle de Ghibald, la planète d'origine des forerunners, elle se situe à une distance raisonnable de son soleil, et sa surface est recouverte d'océans, de forêts luxuriantes, de montagnes et d'autres régions aux paysages très variés. Mais la ressemblance s'arrête là. Car comme l'indique leur nom, les mondes artificielles n'ont pas été créés par la lente agglomération de matière cosmique, mais par d'immenses machines forerunners conçues spécialement pour bâtir ces immenses installations.

De par leur nature artificielle, ces mondes ne possèdent aucune activité sismique, tectonique ou volcanique, et le climat est entièrement géré par des régulateurs atmosphériques dissimulés sous leur surface. En plusieurs endroits de cette dernière se trouvent des points d'accès ou « portes » : d'énormes disques en adamantium faisant entre un et trois kilomètres de diamètre et découpés en sept portions qui se soulèvent pour ouvrir l'accès et ainsi permettre le passage de vaisseaux entiers vers l'intérieur du monde artificiel. Mais l'abri offert par ces installations est infiniment plus grand que ce que l'on peut imaginer à première vue, car au cœur de ces mondes artificiels se trouve un exemplaire de l'une des technologies les plus remarquables d'Ecumène : une microsphère de Dyson. Encore une fois, le concept de sphère de Dyson est emprunté directement à la culture humaine pour servir de traduction pertinente, car il consiste à construire une mégastructure autour d'une étoile pour en récupérer l'ensemble de son énergie, ce qui correspond à peu près à ce qui est enfermé à l'intérieur des mondes artificiels.

D'un point de vue visuel, une microsphère de Dyson s'apparente grossièrement à une sphère blanc-bleue d'environ sept kilomètres de diamètres et qui peut être traversée de la même manière qu'un portail de transition sub-spatiale. La différence cependant est qu'elle ne même pas réellement au sous-espace lui-même, mais à un environnement piégé quelque part entre le sous-espace et notre réalité. Grâce à cette technologie, l'espace ainsi piégé est infiniment plus grand que ce que l'on peut supposer en observant la microsphère depuis l'extérieur, car en la traversant on s'aperçoit alors que c'est un système solaire complet qu'elle contient. Car le niveau technologique extrêmement avancé des forerunners a permis de manipuler le sous-espace pour y dissimuler des systèmes solaires entiers, auquel on ne peut accéder qu'au travers de portails situés au cœur de ces mondes artificiels. Ces endroits ne se trouvent pas complètement dans le sous-espace, mais plutôt dans une bulle d'espace réel maintenue dans le sous-espace au moyen d'une technologie mise au point par la caste des bâtisseurs pour faire coexister les deux continus. Ces lieux ne sont donc ni vraiment dans l'espace réel ni vraiment dans le sous-espace, mais plutôt quelque part entre ces deux espace-temps.

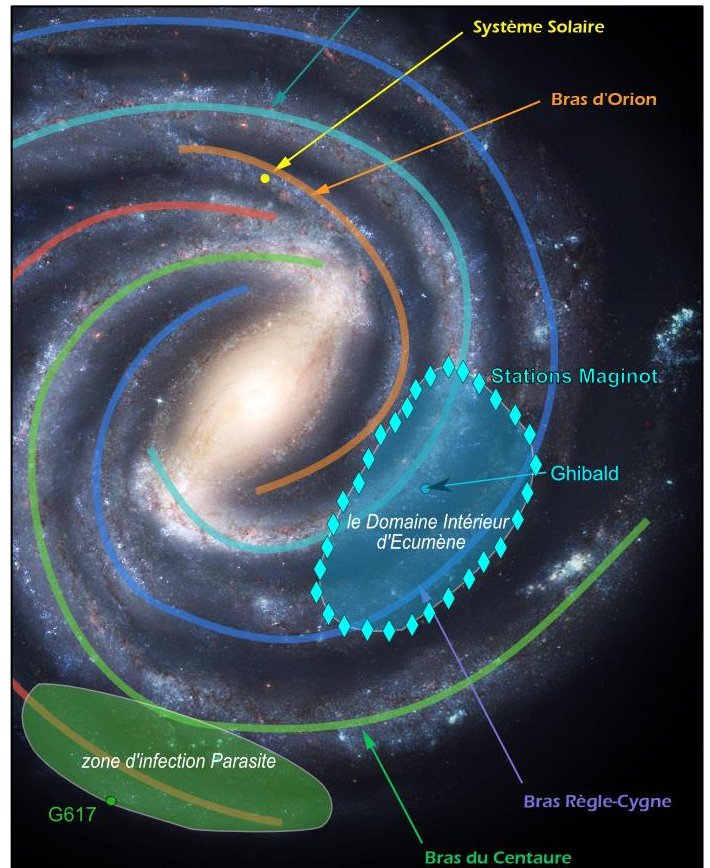
Chaque monde artificiel mène à un système solaire particulier et à aucun autre, ce qui rend chacun d'entre eux unique. Le soleil piégé dans la microsphère est tout aussi artificiel que le reste, étant donné qu'il a été créé par des mécanismes de fusions atomiques en chaîne et d'accumulations d'énergie contrôlées, tandis que son rayonnement est géré par des stations spatiales dédiées spécialement à ce rôle afin d'éviter toute anomalie sur le long terme. Les planètes orbitant autour de ce soleil sont également artificielles et offrent un environnement paradisiaque à ceux qui s'y rendent dans le cadre de vacances ou de travaux d'observations, de très nombreuses villes étant bâties aux endroits les plus accueillants. Si l'on prend suffisamment de recul (c'est à dire au niveau galactique), on peut considérer les mondes artificiels comme étant de gigantesques hôtels de taille planétaires pour les forerunners.

I.3. L'ARRIVÉE DU PARASITE

- **100.314** : le maître bâtisseur **Faber** utilise son autorité pour faire construire un laboratoire de recherche en biologie cellulaire sur la planète déserte G617, à l'extrême limite de la galaxie dans le bras du Sagittaire. Bien que cette planète se situe dans le domaine extérieur d'Écumène, elle est considérée comme suffisamment isolée pour respecter les lois du Manteau. Officiellement, le but de ce centre est de trouver un moyen d'allonger l'espérance de vie déjà très grande des forerunners, mais en vérité le maître bâtisseur cherche avant tout à satisfaire son propre désir de continuer à vivre et à conserver l'énorme pouvoir qui est le sien alors qu'il n'est encore qu'à la moitié de sa vie.

- **100.311** : la civilisation forerunner atteint le palier d'évolution technologique 0 lorsque la caste des bâtisseurs développe la technologie des portes stellaires. Les premiers prototypes sont testés dans le domaine intérieur d'Écumène dans le but de permettre des voyages instantanés vers les différents mondes artificiels existants. Le Concile envisage pour la première fois de préparer le peuple forerunner à réaliser le Grand Voyage.

- **100.308** : le laboratoire sur G617 parvient à mettre au point un tissu organique composé de cellules indifférenciées parfaites, capables de s'adapter à tous les besoins d'un individu. Ils le nomment le **FSC (Flood Super Cell)**, de désignation scientifique LF.Xx.3273 bien que cette dénomination fut rapidement oubliée par la suite. Lors des premiers tests sur des animaux clonés, les cobayes s'échappent en faisant preuve d'aptitudes physiques inattendues et contaminent le personnel de l'installation en l'espace de quelques heures sans qu'un message de détresse ne puisse être envoyé. Le personnel parasité utilise les navettes du centre de recherche pour se rendre sur le plus proche monde habité dans cette région du domaine extérieur. Ce monde, que les forerunners identifiaient comme LP-656-38e, abritait une civilisation de trois milliards d'individus ayant tout juste atteint le palier d'évolution technologique 4 (spatial), et fut entièrement infecté en l'espace de quelques semaines seulement avant que les forces militaires d'Écumène n'arrivent. Mais ces dernières se retrouvent totalement dépassées par le nombre de leurs assaillants et sont obligées de bombarder la planète depuis l'orbite. Le drame semble être terminé. A la suite de ces terribles événements, le maître bâtisseur Faber dissimule la nature des recherches du laboratoire sur G617 au reste d'Écumène afin de conserver sa place. Les dirigeants forerunners croient alors que l'ennemi qu'ils nomment "*Inferi redivivus*" (mort réincarné), ou plus simplement le **Parasite**, vient d'une autre galaxie : le Grand Nuage de Magellan. Quelques mois plus tard, des rapports font état d'une multitude d'autres mondes infectés.



- **100.307** : en l'espace d'un an, plus de cinquante planètes habitées du domaine extérieur ont été conquises par le Parasite, celui-ci utilisant le savoir des scientifiques forerunners infectés sur G617 pour construire de plus en plus de vaisseaux qui lui permettent de continuer son expansion. Sur plusieurs engagements de l'armée d'Écumène, les mondes infectés furent bombardés de la même manière que LP-656-38e pour empêcher l'infection de se répandre. La politique pacifiste menée par Écumène pendant des dizaines de millénaires faisait que les réserves d'armes étaient extrêmement limitées et que les forces militaires ne possédaient presque aucune expérience du combat. Malgré le fait que leur technologie très avancée leur permette de soutenir des attaques particulièrement violentes, ils finissaient presque inévitablement par être submergés devant la marée de créatures parasitées. Afin de protéger les mondes du domaine intérieur contre cette terrible menace, les dirigeants d'Écumène ordonnent la construction d'une ligne de défense. Le maître bâtisseur Faber propose alors un projet de stations spatiales de défense formant une sphère de protection qui, tel qu'elle est traduite par les terminaux forerunners dans le langage humain, fut nommée la **Sphère de Maginot**. Ce projet est immédiatement accepté.

- **100.305** : la caste des bâtisseurs développe une armée robotique permettant de combattre le Parasite sans risquer de voir des guerriers se retourner contre leurs camarades. Ils nomment ces combattants artificiels les sentinelles, qui deviennent rapidement le système de défense standard de la plupart des installations d'Écumène. Les mondes artificiels du domaine extérieurs sont entièrement évacués et scellés tandis que la caste des guerriers, dirigée par le Didact **Glorus**, se replie vers le domaine intérieur pour se limiter à la protection de site à très haute valeur stratégique.

- **100.303** : la sphère de Maginot est achevée. Elle est constituée d'un réseau d'installations spatiales placées dans l'espace profond à intervalles réguliers et créant une zone de négation sub-spatiale forçant les vaisseaux en transit à réapparaître dans l'espace réel. Equipées d'armes navales destructrices et protégées par des flottes de guerre à la puissance de feu tout aussi redoutable, ces installations permettent de stopper nette l'avancée du Parasite vers le centre de l'empire forerunner. Un total de 700.000 mondes de l'empire forerunner sont protégés par cette ligne de défense, mais près de huit millions d'autres planètes habitées se situent en-dehors et sont par conséquent autant de proies faciles pour le Parasite dont les forces continuent d'augmenter...

I.3.1. Physiologie du Parasite

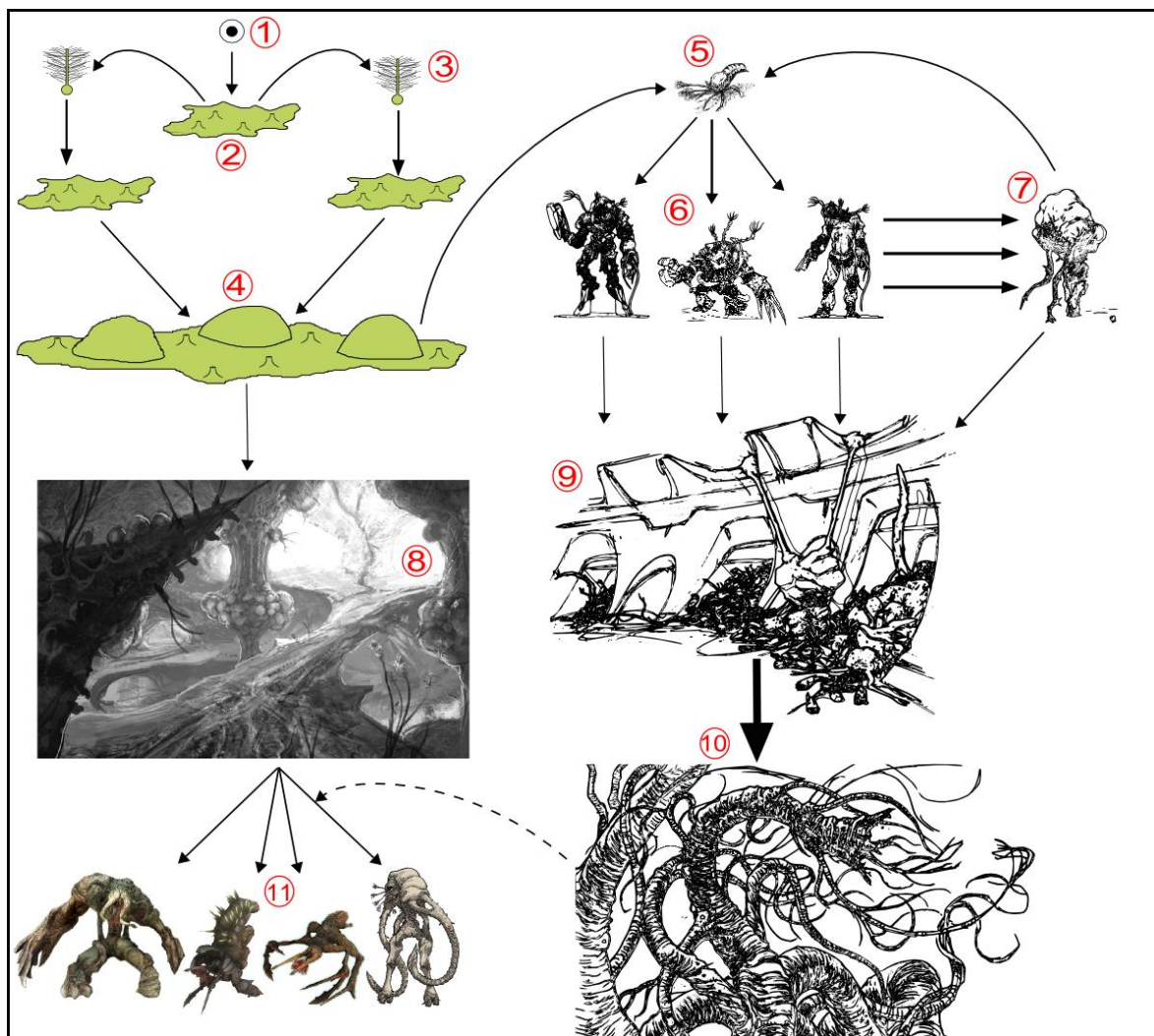
La Super-Cellule du Parasite (et toute les formes qui lui sont associées) est une forme de vie très résistante, capable de survivre dans des environnements extrêmes allant de -75 à +53°C et de vivre même sous l'eau pendant des périodes prolongées. Lorsque la température extérieure est suffisamment élevée, elle peut utiliser cette chaleur comme source d'énergie et ainsi réduire sa consommation en nutriments. La FSC n'est que très légèrement gênée par les variations de gravités ou de pression atmosphérique, ce qui lui permet de s'adapter très rapidement lorsqu'elle arrive sur d'autres planètes aux conditions différentes. Bien qu'elle n'ait pas besoin d'oxygène pour vivre, elle n'est pas capable de survivre au vide spatial à cause de la dépression que celui-ci crée inévitablement, ce qui pourrait représenter sa seule faiblesse.

D'un point de vue organique, la Super-Cellule originelle présente à la fois les caractéristiques d'une cellule neuronale et celles d'une cellule gliale (*note* : les cellules gliales sont les cellules qui entourent les neurones en assurant le rôle de soutien, d'approvisionnement en éléments nutritifs et de protection contre les éléments pathogènes). Mais malgré ces similarités, elle est totalement indifférenciée et pluri-potentielle, c'est-à-dire qu'elle est capable de se transformer en à peu près n'importe quel type de cellule selon les besoins du moment pour remplir un rôle spécifique. Là où la Super-Cellule défie les lois standards de la nature, c'est que même après s'être différenciée en un type de cellule particulier, elle peut toujours revenir à sa forme originelle. Mieux, elle est capable de passer d'une forme à une autre sans repasser par le stade de la cellule indifférenciée. En bref, elle est constamment pluri-potentielle. Cette formidable capacité constitue sa principale force, car cela lui donne la possibilité de s'adapter à toutes les situations et de parer à tous les besoins. Même une masse inerte de tissu parasite peut reformer une méga-colonie capable de prendre le contrôle d'une planète, et une seule spore de Parasite peut détruire des races entières.

La vitesse de division des FSC dépend directement de la quantité de matière organique à sa disposition pour former de nouvelles cellules. N'importe quelle matière organique peut constituer une source de nourriture pour le Parasite, qu'il s'agisse de matière végétale ou animale. De ce point de vue, on peut facilement comparer le comportement reproductif des FSC à celui des bactéries ou, plus justement à celui des champignons étant donné que le Parasite produit des spores pouvant flotter dans les airs pour aller infecter l'environnement. Tous ces points participent à faire du Parasite un ennemi extrêmement dangereux qui ne peut être vaincu que par son éradication complète.

I.3.2. Le cycle de vie du Parasite

Au départ, le Parasite est un organisme unicellulaire que l'on peut assimiler à un « muscle pensant ». Son autre particularité est de rassembler des propriétés venant à la fois des virus, des champignons et des parasites cellulaires. Son cycle de reproduction est extrêmement complexe et passe par plusieurs stades qui sont imbriqués les uns dans les autres comme le montre le schéma ci-dessous :



Pour faciliter la compréhension de ce cycle, nous allons détailler chacune des formes que peut prendre le Parasite au cours des différentes étapes en précisant le numéro d'étape qu'elles occupent sur ce schéma :

La Super-Cellule ou FSC (1) : La première force du Parasite réside dans les propriétés remarquable de ce que la Super-Cellule qui constitue ses organismes. Cette cellule est le résultat des recherches secrètes du maître bâtisseur Faber alors qu'il tentait d'atteindre l'immortalité, et elle a fini par totalement échapper à son contrôle. Cette cellule se comporte comme un virus en se reproduisant par réplication lysogénique : elle infecte d'autres cellules organiques saines (animales ou végétales) et y implantant son code génétique pour les faire muter en Super-Cellules qui vont à leur tour répandre l'infection de manière exponentielle.

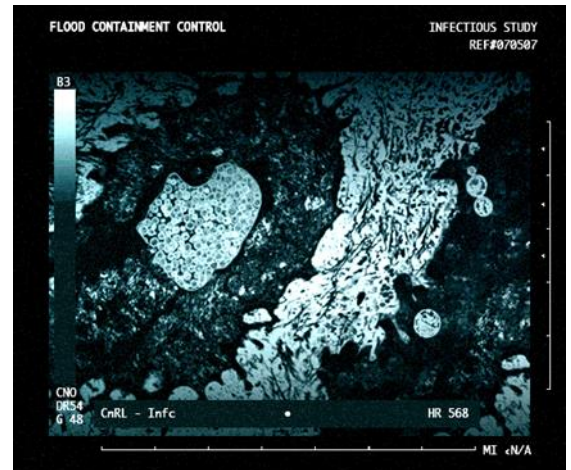
La colonie (2) : Au fur et à mesure que des cellules sont infectées par des SFC, elles s'agglutinent pour former une colonie qui ne cesse de grandir tant qu'elle a de la matière organique à sa disposition. Lorsqu'elle atteint une certaine taille (à partir de 16.806 éléments selon les études les plus poussées), ses cellules deviennent soudain capables de se différencier pour remplir des rôles différents et ainsi former des organes de production de **spores**. Ces organes sont apparents à la surface de la colonie sous la forme de petites cheminées crachant régulièrement des flots de spores qui, selon la taille de la colonie, peuvent être plus ou moins gros. Ces spores vont ensuite contaminer d'autres milieux pour former d'autres colonies qui pourront ensuite se rassembler pour, à terme, devenir une super-colonie puis une véritable ruche.

La spore (3) : La spore Parasite est responsable à elle seule de la quasi-destruction de la galaxie durant la Première Guerre du Parasite, car c'est à ce stade du cycle de reproduction de la FSC que cette dernière a échappé au contrôle des chercheurs qui travaillaient dessus. Cette forme mobile de la FSC est produite par les colonies, les super-colonies et les ruches, et peut se déplacer en flottant dans l'air afin de répondre l'infection sur des milieux encore sains. Semblable au niveau de la forme à une graine de pissenlit, elle est le point de départ véritable de toute contamination à grande échelle, une seule spore pouvant condamner une planète entière. Si un être vivant vient à respirer ou à avaler une spore Parasite, son organisme sera contaminé de l'intérieur et il finira par mourir de disfonctionnements multiples de ses organes au fur et à mesure que les cellules de ces derniers mutent en FSC et ne remplissent plus leur rôle. Médicalement, cela ressemble à un cancer se répandant à la vitesse d'une infection virale, et un individu de taille humaine meure généralement dans les 24 heures suivant la première contamination. Il ne se transformera néanmoins pas en forme de combat, car il est simplement contaminé et non parasité par une forme d'infection. A la place, il sera simplement décomposé et formera au final une nouvelle colonie Parasite qui pourra, à son tour, fabriquer d'autres spores.

La super-colonie (4) : Lorsqu'une colonie atteint une masse totale d'environ 700 kilogrammes, elle devient capable de former ce que l'on appelle des **poches de gestation**. Il s'agit de grosses protubérances sphériques visibles à la surface de la colonie et à l'intérieur desquelles sont créées les premières entités pensantes du Parasite : les **formes d'infection**. A partir du moment où une colonie peut former de telles organes de reproduction, elle est considérée comme une super-colonie.

La forme d'infection (5) : Tandis que la spore est le point de départ du cycle de vie des colonies, la forme d'infection est le point de départ d'un autre cycle se déroulant en parallèle et qui constitue la partie intelligente, combattive et extrêmement agressive du Parasite. Bien qu'elle se comporte à première vue comme un organisme parasitaire, la forme d'infection n'a pas forcément besoin d'hôte pour survivre car elle peut prélever directement ses nutriments essentiels sur la biomasse environnante ou sur les colonies Parasites déjà existantes. Son intelligence est relativement limitée, mue uniquement par le besoin de s'attacher à un corps vivant qui doit cependant remplir certaines conditions, la première étant d'avoir un système nerveux spinal et donc une colonne vertébrale. La forme d'infection est également très fragile et d'apparence inoffensive, mais en plus de pouvoir faire des bonds prodigieux considérant sa petite taille, elle est dotée de tentacules se finissant par des fibrilles très tranchantes qui vont transpercer la peau de sa proie au niveau de sa nuque. Là, ces fibrilles vont se fixer sur le système nerveux spinal, ce qui lui permet de prendre le contrôle de l'individu et le faire muter en forme de combat.

La forme de combat (6) : D'une manière générale, la forme de combat est un être vivant qui a été parasité par une forme d'infection mais, d'un point de vue purement technique, ce terme ne concerne que l'individu parasité et non pas la forme d'infection qui le contrôle. Lorsque ses cellules sont progressivement mutées en FSC, son corps se transforme pour devenir une véritable arme, principalement par l'ajout de longs tentacules et de grilles énormes. De ce fait, l'apparence d'une forme de combat varie énormément en fonction de l'espèce de laquelle appartient l'hôte, mais deux individus de la même espèce pourront toutefois muter de façons totalement différentes. Il peut arriver que, durant les premières heures de la possession parasitaire, l'hôte soit encore conscient de son état et des actions que la forme d'infection l'oblige à accomplir, mais très rapidement le parasite va détruire ses souvenirs et ses connaissances pour ne plus laisser de son être qu'une coquille vide lobotomisée. Les connaissances utiles pour le Parasite, telles que le maniement des armes, la conduite de véhicule ou la réparation de moteurs sub-espaces, sont souvent conservées chez la forme de combat pour user de ce savoir dans l'intérêt de la colonie, que ce soit pour la défendre contre toute menace extérieure ou pour construire des vaisseaux qui lui permettront d'infecter d'autres mondes.



La forme porteuse (7) : La forme porteuse est une mutation de la forme de combat qui va progressivement grossir pour devenir une poche de gestation mobile à l'intérieur de laquelle vont grandir près d'une dizaine de formes d'infection. Les facteurs qui déclenchent cette mutation sont très nombreux et encore mal connus, allant de l'état physique de la forme de combat au taux de spore Parasite se trouvant dans l'atmosphère. Le temps qui s'écoule entre les premières mutations observables et la production de formes d'infection varie entre quinze et vingt-deux heures. Lorsque ces formes d'infection sont viables, elles contrôlent la forme porteuse et la dirige là où elles pensent pouvoir trouver de nouveaux hôtes, qu'elles approchent le plus près possible avant de déclencher un processus chimique qui fait éclater la forme porteuse. En éclatant, elle libère non seulement les formes d'infection mais également un large nuage de spores Parasites pour répandre la contamination et perturber les futurs hôtes se trouvant à proximité.

La ruche (8) : Quand une super-colonie atteint une certaine taille, elle devient capable de créer divers organes dont le but est de modifier les conditions de température de son environnement, ainsi que de favoriser l'assimilation de la biomasse. Dès que ces organes apparaissent, cet environnement est qualifié de Ruche Parasite et devient un lieu quasi impossible à purger par des moyens conventionnels. Seul l'emploi d'armes navales de grande puissance telles que les rayons vitrificateurs et les armes à antimatières permet d'espérer l'éradication de la colonie, aussi n'était-t-il pas rare que des planètes entières soient vitrifiées dès que la présence d'une Ruche Parasite était confirmée à leur surface. Ces ruches formes des modèles beaucoup plus grands des cheminées à spores déjà développées par les colonies plus petites, avec une production suffisante pour saturer l'air ambiant de matière Parasite suffocante. La température et le niveau d'humidité augmente alors rapidement jusqu'à atteindre environ 34°C, afin que les différentes formes du Parasite utilisent cette chaleur comme source d'énergie directe, ce qui a pour effet de réduire drastiquement leur consommation de biomasse.

Le proto-Fossoyeur (9) : Lorsque le Parasite a accumulé suffisamment de biomasse et que plusieurs hôtes ont été mutés en formes de combat, ces dernières vont chercher à capturer des individus à fort potentiel intellectuel non pas pour qu'ils soient parasités par des formes d'infection, mais pour les faire fusionner avec la ruche. Les êtres qui sont ainsi capturés vivants par le Parasite sont amenés jusqu'à la ruche qui aura formé un organe spécifique pour les absorber. Cette absorption est purement mentale et consiste à puiser l'ensemble des connaissances et des souvenirs de ceux qui sont offerts à la ruche. Peu à peu, une entité émerge de tout ce savoir pour former ce que l'on nomme le Proto-Fossoyeur, car il n'est qu'une étape intermédiaire vers la véritable entité pensante du Parasite. Le Proto-Fossoyeur présente déjà des capacités mentales dépassant celle de la plupart des êtres vivants ainsi que des aptitudes télépathiques limitées qui lui permettent de mieux contrôler les formes du Parasite se trouvant autour de sa ruche. Si sa croissance n'est pas stoppée, il finira par devenir un véritable Fossoyeur.



Le Fossoyeur (10) : Un Fossoyeur est l'aboutissement ultime de l'évolution du Parasite. La masse de connaissances et de capacités intellectuelle qu'il a amassée est si immense qu'il est capable de commander simultanément à des millions de formes de combat sans la moindre difficulté, cela par l'emploi d'une capacité télépathique infiniment plus puissante que celui dont disposent les forerunners. Le premier et le plus puissant Fossoyeur à être apparu se trouvait sur le monde de G617, et avait été formé par l'assimilation de centaines de chercheurs forerunners extrêmement doués. Tous les autres Fossoyeurs qui furent formés par la suite étaient enchaînés à sa volonté, servant de relais pour lui permettre de donner ses ordres à toute la horde du Parasite aux quatre coins de la galaxie. Un Fossoyeur peut utiliser ses connaissances pour ordonner à des formes de combat d'assumer d'autres rôles plus complexes comme par exemple la navigation ou la réparation d'un vaisseau spatial. La

présence d'un Fossoyeur permet également à une ruche sous son contrôle de modifier certaines de ses poches de gestation pour qu'elles grandissent et servent à créer ce que nous appelons ici des **formes pures**.

Les formes pures (11) : Les formes pures n'apparaissent que lorsqu'un Fossoyeur a pris le contrôle d'une ruche, aussi n'était-il pas rare que les forerunners vitrifient entièrement une planète dès que la présence de formes pures à la surface était confirmée. Ces formes sont composées uniquement de Super-Cellules Parasite et sont donc capables d'adapter leur morphologie pour remplir à peu près n'importe quel rôle, allant de l'éclaireur rapide et agile au monstrueux colosse capable percer un blindage de char d'un seul coup de griffe. Ces formes ne peuvent pas vivre sans la proximité d'un Fossoyeur car elles ne sont que des corps sans esprit qu'il contrôle à distance pour continuer à consommer toute vie, c'est pourquoi on les rencontre rarement durant les premières phases d'une invasion du Parasite sur une planète. Leur apparition sur un champ de bataille est signe de grand danger, car ils représentent la volonté implacable du Fossoyeur bien mieux que les formes de combat lobotomisées.

I.3.3. Les sentinelles

Développées par les forerunners au cours de la Première guerre contre le Parasite, les sentinelles sont des entités robotiques dont l'apparence varie énormément selon la fonction qu'elles remplissent. Leurs enveloppes mécanisées sont toutes animées non pas par une quelconque intelligence artificielle mais par de simples protocoles d'action très basiques afin de grandement accélérer leur production en masse dans des usines automatisées chargées de les fabriquer. De ce fait, à moins d'être contrôlées par une IA se trouvant par hasard à proximité, elles présentent en règle générale un comportement quasi instinctif et donc facilement prévisible, ce qui constitue à la fois leur principale faiblesse et leur principale force.

Il existe un très grand nombre de modèles différents parmi les sentinelles avec, pour chacun d'entre eux, des caractéristiques et donc des fonctions très variées de manière à assurer l'entretien et la défense des vestiges du domaine d'Ecumène. Nous allons vous présenter ci-dessous les modèles qui furent développés par la caste des bâtisseurs dès les premières années du conflit contre le Parasite, mais sachez que d'autres modèles apparaîtront plus tard et seront décrits dans d'autres chapitres situés plus loin dans ce livre.

SENTINELLE D'ENTRETIEN MODÈLE « CONSTRUCTOR »

FONCTION : Il s'agit là du modèle le plus largement répandu en situation normale, c'est-à-dire lorsqu'aucune menace n'a été détectée. Son rôle est de patrouiller sur une zone qui lui a été préalablement affectée durant la dernière phase de son assemblage et d'y détecter toute anomalie potentielle pour ensuite y remédier. Dans certaines situations d'urgence où de larges effectifs sont nécessaires pour accomplir une tâche, les sentinelles d'entretien des zones voisines peuvent être mises à contribution sur les ordres du moniteur ou de toute autre hiérarchie informatique à laquelle elles sont soumises.

APPARANCE : Possédant à la fois une taille et une forme similaire au pistolet à plasma type 25 de l'Alliance covenant, la sentinelle de type Constructor possède une apparence relativement inoffensive, mais c'est justement cette petite taille qui lui permet de circuler à peu près n'importe où au sein des installations d'Ecumène pour en assurer la maintenance et les réparations.

ÉQUIPEMENT EMBARQUÉ : la sentinelle d'entretien est la seule à ne pas être armée au sens propre du terme car, même si son rayon de restructuration moléculaire peut être employé comme arme improvisée pour se défendre contre une éventuelle menace en tant que réaction rapide, ses capacités offensives sont relativement faibles en comparaison avec les autres modèles de sentinelles. Ce rayon lui sert essentiellement à manipuler la matière au niveau moléculaire, que ce soit pour construire, détruire, déplacer ou modifier un objet quel que soit la matière qui le compose. Un nombre suffisant de sentinelles d'entretien peut construire absolument n'importe quelle structure terrestre ou spatiale, du moment qu'elles disposent des matières premières nécessaires.

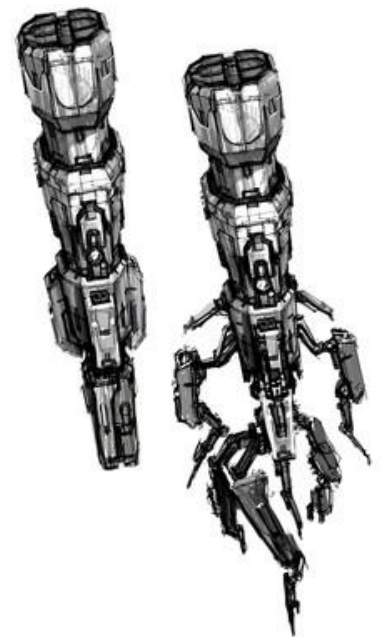


SENTINELLE DE MINAGE STRATOSPHÉRIQUE MODÈLE « RETRIEVER »

FONCTION : Aussi appelée plus simplement strato-sentinelle, ce modèle a été conçu pour creuser des lunes et des planètes entières afin d'en extraire les matières rocheuses indispensables à la construction ou l'entretien des installations forerunners auxquelles elles sont rattachées. Opérant souvent par escadrons de sept à quatorze unités, les strato-sentinelles peuvent assimiler jusqu'à la dernière molécule d'une planète et peuvent également à démanteler les épaves de vaisseau à la suite d'une bataille. En cas d'absolue nécessité, elles peuvent éventuellement utiliser leurs capacités à des fins offensives ou défensives en suivant des protocoles assez limités mais d'une redoutable efficacité. Néanmoins leur fonction ne se limite pas à la récupération de la matière mais aussi à la terraformation de mondes entiers dans le but de les rendre vivable avant que les scientifiques d'Ecumène ne viennent y implanter diverses espèces animales et végétales à la surface.

APPARENCE : Une strato-sentinelle possède une forme de long cylindre allongée d'environ vingt mètres de long pour cinq mètres de diamètre dont la partie avant peut se déployer en une multitude de bras mécaniques équipés de rayon de restructuration moléculaire ainsi que de divers appareils de mesure. Elle ne présente pas réellement de tête à proprement parlé, mais on distingue toutefois très facilement l'avant de l'arrière une fois qu'elle est déployée. Sa taille imposante est à l'image de son rôle et il n'est donc pas rare que des sentinelles de modèle Constructor soient assignées spécifiquement à l'entretien d'une strato-sentinelle lorsque celle-ci opère dans un environnement agressif tel qu'une atmosphère d'orages ou un océan d'acide.

ÉQUIPEMENT EMBARQUÉ : les strato-sentinelles sont équipées d'un modèle gigantesque de rayon de restructuration moléculaire dont la puissance est suffisante pour arracher à une planète plusieurs tonnes de roche par seconde avant d'en dissocier tous les éléments pour ensuite synthétiser des blocs de matière brute selon les besoins immédiats. La taille de ce rayon lui donne également la capacité de modifier directement l'atmosphère d'un monde pour le rendre respirable et protecteur contre les rayonnements stellaires hostiles.



SENTINELLE DE DÉFENSE MINEURE MODÈLE **« PROTECTOR »**

FONCTION : Il s'agit là du modèle standard de sentinelle de patrouille présent sur les diverses installations d'Écumène car il est extrêmement fiable et peu exigeant en terme de ressources matérielles pour être construit. A l'instar des sentinelles d'entretien, les Protectors sont assignées à la surveillance d'une zone bien délimitée mais peuvent être réquisitionnées en urgence pour la défense d'une zone voisine lorsqu'une réaction rapide est jugée nécessaire. Les différents périmètres de surveillances établis pour les Protectors se chevauchent toujours sur au moins une centaine de mètres afin de ne laisser aucune zone sans surveillance ainsi que pour faciliter la communication entre les différentes équipes lors d'une défense combinée. Ces modèles de sentinelles sont parfois également affectées à la protection d'une strato-sentinelle ou de toute autre entité ou installation forerunner mobile pour en assurer sa défense quel que soit l'endroit où elle se rend, la survie de la sentinelle Protector étant bien entendu sa dernière priorité.



APPARENCE : Faisant environ 2,5 mètres de long sur 1,6 mètre de large et autant de haut, la sentinelle Agressor est relativement fragile comparée aux modèles de combat mais présente l'avantage de pouvoir circuler assez facilement dans la plupart des environnements sans grande difficulté. Sa coque métallique grise argentée peut encaisser une quantité non négligeable de coups ou de tirs d'armes légères, mais elle se révèle totalement inefficace dès qu'il s'agit d'armes lourdes et sa nature métallique la rend particulièrement vulnérable au plasma et autres tirs de nature énergétique. Elle ne possède pas de pattes mécaniques et se déplace donc uniquement par modules anti-gravité pour pouvoir évoluer aussi bien dans les airs que dans l'espace, cela afin de patrouiller plus efficacement dans les milieux ouverts en surveillant son périmètre à plusieurs centaines de mètres d'altitude.

ÉQUIPEMENT EMBARQUÉ : La sentinelle Protector est équipée comme unique armement d'un rayon laser d'intensité moyenne de couleur rouge-orange. Cette arme est particulièrement efficace contre les cibles organiques et les boucliers énergétiques, ce qui est adapté pour faire face aux menaces de faible niveau et en particulier les brèches de confinement mineures du Parasite. Lorsque cet armement est jugé insuffisant pour faire face aux menaces détectées dans le périmètre d'un Protector, les usines de sentinelles se mettent alors à produire des modèles plus coûteux en termes de ressources mais disposant d'armement bien mieux adaptés.

SENTINELLE DE DÉFENSE MAJEURE MODÈLE «AGRESSOR »

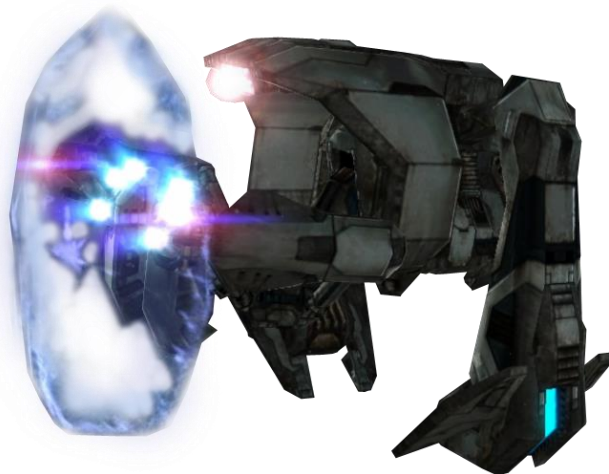
FONCTION : contrairement aux modèles précédents, la sentinelle modèle Agressor n'est jamais affectée à une zone précise et peut donc agir sur tout le territoire de l'installation dont elle dépend. En règle générale, et tout particulièrement sur les Halos, un ou plusieurs contingents d'Agressor sont gardés en mode veille dans des entrepôts spécialement adaptés pour disposer d'une force d'intervention rapide relativement puissante en cas de besoin. Mieux armées que leurs petites sœurs Protectors mais aussi mieux protégées, ces sentinelles constituent des unités de défense très agressives et impitoyables que l'on pourrait aisément comparer au système immunitaire d'un corps vivant.

APPARENCE : De taille similaire au Protector, l'Agressor s'en distingue néanmoins très facilement grâce à une coque dorée qui est la seule différence visible entre ces deux modèles tant qu'ils ne sont pas en situation de combat. Cette coque n'est nullement plus résistante que celle du Protector et ne présente qu'un intérêt purement hiérarchique pour permettre aux membres d'Écumène de différencier les deux catégories de sentinelles de défense pour en anticiper les réactions.

ÉQUIPEMENT EMBARQUÉ : Il y a deux différences majeures d'armement entre les sentinelles de défense mineures et majeures qui font que le second modèle est sensiblement plus coûteux à produire. Tout d'abord, le rayon laser offensif est de plus haute intensité et nécessite donc une alimentation plus importante ainsi que des matériaux résistants à des températures bien plus élevées. De couleur bleu-blanc, il peut traverser aisément les armures légères et découper des obstacles faiblement blindés, voir même perforer la carapace d'un char ou la coque d'un petit vaisseau pour atteindre ses systèmes les plus vitaux. La seconde différence est qu'il s'agit d'un des rares modèles de sentinelles à disposer d'un bouclier énergétique complet, c'est-à-dire qui l'entoure entièrement pour encaisser les attaques quelles qu'en puisse être l'origine. Bien que de puissance modeste, ce bouclier est néanmoins plus résistant que la moyenne des modèles de l'Alliance covenante et se rapproche plus de ceux des combattants spartans de l'UNSC, ce qui fait des sentinelles Agressor des adversaires non seulement bien armés mais particulièrement résistants lors d'un combat.

SENTINELLE DE COMBAT MODÈLE « EXECUTOR »

FONCTION : Clairement conçues pour les larges batailles et les engagements militaires de grande taille, les sentinelles Executor sont des adversaires redoutables qui ont pour simple mission d'anéantir purement et simplement toute présence ennemie dans le périmètre de l'installation dont ils dépendent. Premier modèle de combat développé par Ecumène au début de la guerre contre le Parasite, l'Exécuteur était initialement destiné uniquement aux combats dans l'espace en avançant suivant une formation défensive avant de broyer les petits appareils et les coques des plus gros vaisseaux avec leurs puissantes pinces. Mais la situation dramatique des engagements au sol ont conduit les forerunners à déployer ce modèle de sentinelle à la surface de plusieurs planètes où il se révéla particulièrement efficace contre les larges groupes et les véhicules ennemis. Depuis, chaque installation dispose des schémas d'assemblage du modèle Executor afin d'y faire appel lorsque le niveau de menace atteint une certaine valeur.



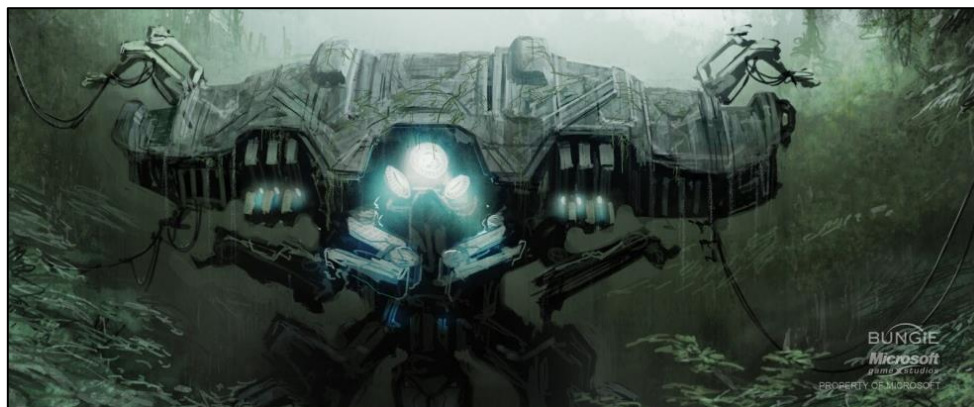
APPARENCE : Assez massifs, l'Exécuteur s'apparente à un scarabée géant aux pattes retombant vers le sol, car ces pattes ne lui servent pas à marcher mais à broyer tout objet suffisamment gros qui se trouve à sa portée. Ses deux écrans énergétiques de front et ses "yeux" particulièrement lumineux renforcent son côté agressif. Étrangement, c'est le premier modèle de combat qui puisse être morphologiquement comparé avec des espèces organiques connues, ce qui a tendance à donner l'impression qu'il est plus intelligent ou plus rusé que les modèles inférieurs alors qu'il dispose des mêmes capacités de calcul et d'adaptabilité sur le terrain. En réalité c'est la grande diversité de son armement et la taille de ses bras mécaniques qui lui donnent nettement plus de possibilités d'action qu'il emploie en fonction de la situation pour palier à chaque menace qui se présente à lui, ce qui donne au final l'impression d'une plus grande intelligence de combat. Il n'en reste pas moins qu'un Exécuteur est un adversaire redoutable qui peut faire face à un grand nombre d'ennemis et, s'il est correctement escorté par des modèles Protector ou Agressor, il peut mener des offensives aussi efficaces que violentes.

ÉQUIPEMENT EMBARQUÉ : Bien que pouvant facilement l'équiper d'un bouclier énergétique complet, les scientifiques militaire d'Ecumène ont décidé de privilégier la défense frontale en installant deux écrans énergétiques l'un à côté de l'autre pour protéger l'avant de l'Exécuteur pour augmenter sa résistance contre l'armement naval des vaisseaux capturés par le Parasite. Il est donc nécessaire de rassembler une puissance de feu colossale pour espérer affaiblir ces écrans de protection si l'on ne peut pas le contourner pour attaquer sous d'autres angles, ce qui explique pourquoi lors des grandes batailles les Exécuteurs se rassemblent en vastes nombres pour avancer en formation serrée vers l'ennemi. Dans ce genre de situation, ce modèle de sentinelle arrive presque toujours à atteindre sa cible. En dehors de cela, l'Exécuteur est équipé de deux mitrailleuses à rayon sur sa face avant et d'un module lance-torpille à plasma sur son dos qui peut atteindre des cibles à 360 degrés.

SENTINELLE DE COMBAT MODELE « GARDIAN »

FONCTION : A l'origine une simple plate-forme mobile de terraformation, ce modèle a été lourdement transformé pour devenir le modèle de sentinelle de combat le plus imposant qui ait jamais été conçu par les scientifiques militaires d'Ecumène, ces derniers souhaitant doter leurs armées robotiques d'éléments capables de se défendre seuls contre une quantité phénoménale d'ennemis. On peut comparer les sentinelles Guardian aux cuirassés des flottes de combat, dont le rôle principal est d'être à la fois les plus résistants et les mieux armés de tous. Sur ces deux points là, le Guardian est sans aucun doute le summum de l'armement robotique forerunner et rempli donc parfaitement ce rôle. Conçues principalement pour le combat spatial aux côtés de bâtiments de guerre, ces sentinelles de combat lourdes constituaient généralement le fer de lance de toute opération offensive. Aujourd'hui on retrouve très peu de ces modèles depuis la fin de la guerre contre le Parasite, mais quelques exemplaires sont encore conservés en état de veille sur certaines installations et mondes forerunner de grande importance, attendant d'être réveillés pour anéantir toute menace qui se présentera à eux.

APPARENCE : Le modèle Guardian est le plus grand qui existe à ce jour et peut aisément être pris pour un vaisseau forerunner léger par un observateur étranger, mais sa nature de sentinelle automatisée ressort généralement assez vite dès qu'il commence à se déplacer car ses mouvements assez vifs seraient particulièrement désagréable pour tout équipage qui se trouverait à l'intérieur. Il s'agit du modèle le plus lourdement blindé mais il est tout de même capable de se déplacer très rapidement malgré son poids et sa taille, parfois en pulvérisant les obstacles qui se trouvent sur sa route la plus directe.



ÉQUIPEMENT EMBARQUÉ : Les yeux du modèle Guardian abritent un rayon désintégrateur de très haute puissance et qui constitue son armement principal en situation de combat, que ce soit pour abattre ses proies ou se frayer un chemin à travers presque n'importe quel obstacle. Son dos et son ventre abritent chacun deux batteries de lance-torpilles à plasma similaires à ceux embarqués sur les modèles Exécuteurs de façon à couvrir absolument tous les angles d'attaque potentiels et ainsi s'assurer une défense en apparence parfaite. Il est protégé par un puissant bouclier énergétique équivalent à ceux installés sur les vaisseaux forerunners pour lui permettre de se jeter au cœur même des combats pour y causer le maximum de dégâts mais aussi pour attirer le feu ennemi et ainsi permettre aux sentinelles de modèles inférieurs d'opérer plus librement sur les flancs et l'arrière de la formation.

I.3.4. La sphère de Maginot

La Sphère de Maginot est un système de défense inventé par Faber et mis en place par le maître bâtisseur dès les premières années de la guerre contre le Parasite afin de protéger les mondes du domaine intérieur d'Ecumène. Ce système consiste en une sphère d'installations spatiales placées dans l'espace profond à intervalles réguliers et dont la fonction première est de créer une zone de négation sub-spatiale. La désignation de Sphère de Maginot ne correspond pas au nom véritable donnée à cette technologie par Faber, mais plutôt au plus proche concept existant dans la culture humaine, cela afin d'en faciliter la représentation pour ceux qui viendraient consulter des informations à leur sujet. Par extension, les stations spatiales formant la Sphère de Maginot sont désignées sous le terme station Maginot dans le langage humain.

Une station Maginot est formée avant tout autour d'un générateur de champ anti-sous-espace qui sépare entièrement l'espace réel et le sous-espace dans un rayon de 1.500 milliards de kilomètres. Afin de se protéger de toute attaque même massive du Parasite, ce type de station est également équipé de plusieurs armes navales extrêmement puissantes ainsi que de très nombreux systèmes de défense plus légers pour repousser toute tentative d'abordage. Durant la période de la guerre contre le Parasite, ces stations étaient rarement laissées seules, chacune d'entre elles étant placée généralement sous la protection d'un nombre variable de vaisseaux de guerre forerunners. Il y eut en tout 16.087 stations Maginot construites progressivement tout au long de la Guerre du Parasite, et 247 d'entre elles furent détruites durant ce même conflit au cours de divers engagements navals. Malgré la grande portée d'action de leur champ de négation sub-spatial, ces stations étaient trop peu nombreuses pour former réellement une sphère de négation tout autour de l'empire d'Ecumène. C'est pourquoi elles furent conçues de manière à pouvoir se déplacer dans le sous-espace pour intervenir là où on aurait besoin d'elles afin de stopper les flottes du Parasite en approche, désactivant temporairement leur champ de négation le temps de leur transit vers un point d'interception.

APPARENCE :

Une station Maginot se présente sous la forme de deux pyramides à base carrée formant un losange de 15,8 kilomètres de haut et de 7,2 kilomètres de côté, avec un espace de 500 mètres entre les deux pyramides qui sont rejointes par de multiples ponts de liaison et des ascenseurs gravitationnels. L'espace médian sert principalement pour l'amarrage des vaisseaux forerunners, ce qui fait que les stations Maginot servaient également comme base navale d'attache pour l'armée d'Ecumène. La coque est faite de trois mètres d'adamantium de manière à pouvoir résister à une puissance de feu considérable.

Les armes navales qui équipent une station Maginot sont principalement des canons à antimatière, qui faisaient partie des armes les plus destructrices de l'arsenal forerunner. Elles sont situées vers le milieu de l'installation sur chacune des faces des deux pyramides, à raison de trois canons par face, ce qui donne à la station la possibilité de tirer dans n'importe quel direction ou de présenter une autre face à l'ennemi si l'une d'entre elles vient à être endommagée. Dans la plupart des affrontements standards contre le Parasite, les stations Maginot tournaient sur elle-même selon un axe vertical non seulement pour répartir le feu ennemi sur ses différentes surfaces, mais aussi pour faire feu de tous ses canons. En effet, les canons à antimatières sont particulièrement longs à recharger, aussi les solutions de tir étaient systématiquement programmées de façon à gérer au mieux ces temps de rechargement. Dans l'éventualité où de petits appareils rapides parviendraient à s'approcher suffisamment près, de très nombreuses batteries d'armes à rayon de classe 5 et de lance-torpilles à plasma sont situés à différents niveaux de la station pour intercepter ce genre de menace et ainsi éviter tout abordage ou bombardement de proximité.

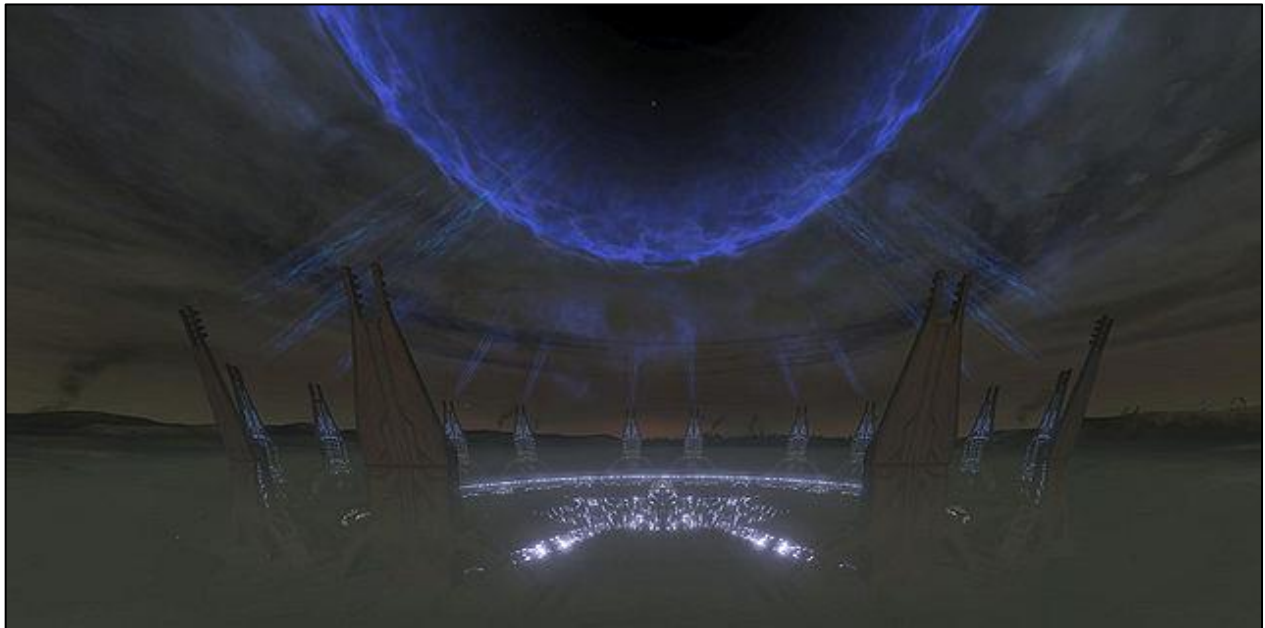
L'intérieur de la station est aménagé pour abriter jusqu'à 15.000 personnes en cas de besoin, mais une cinquantaine suffit à faire fonctionner l'installation grâce à tous les systèmes automatisés ou sous contrôle d'IA, ainsi que grâce aux nombreuses sentinelles mécaniques chargées de son entretien et de sa défense contre d'éventuels abordages. Les quartiers de vie et les serres de culture permettent à la population de la station de vivre en parfaite autarcie pendant des siècles, ce qui fait que la plupart de ces stations furent de véritables foyers pour d'innombrables membres de la flotte d'Ecumène.

I.3.5. Les portes stellaires

La technologie des portes stellaires est celle qui permet aux forerunners de sauver la galaxie face au Parasite, puis d'accomplir le Grand Voyage afin que le Cycle de Réclamation puisse continuer. Son fonctionnement est extrêmement complexe, car faisant appel à des amplificateurs sub-spatiaux combinés à des champs de séparation semblables à ceux qui sont utilisés à l'intérieur des microsphères de dyson des mondes artificiels. A première vue, cette technologie est similaire aux moteurs sub-spatiaux dans la mesure où elle sert à ouvrir un trou de vers (aussi appelé **portail**) dans l'espace réel afin de créer un pont entre les deux continuums espace-temps connus, cependant son intérêt va bien au-delà de ça.

APPARENCE : Le dispositif de porte stellaire se présente généralement sous la forme d'une grande structure semi-sphérique de 25 kilomètres de diamètre, pouvant se trouver soit sur une installation spatiale soit à la surface d'une planète, la partie plane constituant le devant ou le dessus de cette structure car il s'agit de l'ouverture vers le dispositif interne de la porte. L'image ci-contre montre un portail construit à la surface d'une planète vu du dessus, le gros de son mécanisme étant enfouie dans le sol. A l'intérieur de la demi-sphère se trouve généralement un assez grand nombre de sentinelles d'entretien pour veiller au bon fonctionnement de la technologie, et même après le départ des forerunners voilà maintenant près de cent mille ans, ces installations sont toujours en parfait état de marche.

FONCTIONNEMENT : Lorsque la porte est activé, le disque supérieur s'ouvre à la manière d'un diaphragme tandis que 14 tours situées aux extrémités se soulèvent (voir l'image ci-dessous). Chacune de ces tours renferme un puissant dispositif d'amplification sub-spatial servant à créer puis maintenir le portail pour une durée de plusieurs heures. Le portail créé par une porte stellaire possède l'apparence d'un grand trou dans le ciel bordé d'énergie bleutée. Les portes se trouvant à la surface d'une planète génèrent un portail assez grand pour pouvoir faire passer plusieurs dizaines de vaisseau simultanément, tandis que ceux dans l'espace peuvent faire transiter des planètes entières ou des installations spatiales de taille similaire.



Tout objet venant à traverser un portail stellaire est aussitôt catapulté à travers le sous-espace à une vitesse pouvant aller de plusieurs dizaines à plusieurs milliers d'années-lumière par minute en fonction de sa taille. Il ne peut à aucun moment modifier sa trajectoire et sort toujours aux coordonnées qui ont été définie lors de l'activation du portail. Pour modifier ces coordonnées de sorties, il faut refermer la porte et modifier de nombreux paramètres avant de pouvoir relancer l'activation du dispositif. En dehors de la vitesse de transit ainsi obtenu, les portails présentent également l'immense avantage de pouvoir envoyer à travers le sous-espace des objets ne disposant pas forcément de moteurs sub-spatiaux. De plus, la distance pouvant être parcourue au moyen d'un portail stellaire était virtuellement illimité, ce qui permettait théoriquement aux forerunners d'atteindre d'autres galaxies et de réaliser ainsi le Grand Voyage.

I.4. LA GUERRE DU PARASITE

- **100.277** : après plusieurs années passées sur la défensive pour augmenter les effectifs de la caste des guerriers, le Didact Glorus estime que ses forces sont suffisantes pour lancer des assauts contre les flottes du Parasite afin de limiter ses mouvements et limiter son expansion. En utilisant des vaisseaux civils pilotés à distance pour servir d'appât, les flottes d'Ecumène remportent leurs premières victoires contre leur ennemi mais celui-ci continue toujours de grandir à chaque planète qu'il conquiert. L'objectif principal de Glorus est cependant d'arriver à rejoindre la région galactique du Bras d'Orion pour protéger le monde de Tyrène et les humains qui y vivent. D'autres expéditions militaires moins importantes sont envoyées fortifier d'autres régions de la Voie Lactée pour perturber les mouvements du Parasite et protéger les plus gros centres de vie du domaine extérieur, utilisant les mondes artificiels comme bases navales pour leurs vaisseaux.

- **100.272** : la flotte militaire de Glorus atteint la région de Tyrène et débute la construction de nombreuses fortifications mais aussi de centres de recherche automatisés. Ces centres de recherche explorent différentes pistes d'armements pouvant être utilisés contre le Parasite, et des échantillons de ce dernier sont placés en quarantaine dans ces différents laboratoires afin de pouvoir tester l'efficacité des prototypes développés. Les premiers résultats ne sont que peu encourageants et confirment de plus en plus la « perfection » biologique du Parasite.

-**100.217** : les forces de Glorus obtiennent une victoire majeure contre les forces du Parasite qui cesse brutalement son expansion pour concentrer ses vaisseaux restants autour des premières centaines de mondes qu'il a infecté dans la région du bras du Sagittaire près de G617. L'armada forerunner subit plusieurs défaites lors de ses attaques contre ces mondes et alors établit un blocus autour de la zone d'infection en attendant de construire suffisamment de vaisseaux pour une offensive majeure qui devrait mettre fin à la guerre. Dans le même temps, des vaisseaux d'explorations sont envoyées à travers la galaxie pour s'assurer qu'aucune planète en-dehors de la zone de quarantaine n'est infectée.

-**100.215** : le blocus forerunner subit une série de violentes attaques lancées par d'immenses flottes Parasites provenant d'en-dehors de la zone de quarantaine et qui détruisent près de la moitié de la flotte d'Ecumène. Le Dicte Glorus rappelle une fois de plus ses forces vers le domaine intérieur d'Ecumène afin de défendre la sphère de Maginot, à l'exception des vaisseaux d'explorations qui sont chargés de découvrir d'où ces attaques ont été lancées.

-**100.213** : les vaisseaux d'exploration rapportent une infection catastrophique dans l'extrême région du bras de la Règle-Cygne. Le Parasite y a absorbé plusieurs milliers de mondes dont certains abritaient des civilisations moyennement avancées qu'il utilise pour produire des vaisseaux de combat rudimentaires mais extrêmement nombreux. Glorus fait augmenter la cadence de production des chantiers navals militaires mais, à moins de découvrir une arme parfaite contre ce fléau, les chances de victoire d'Ecumène semblent diminuer de jour en jour.

- **100.134** : les stratégies d'engagement navales du Parasite sont de plus en plus élaborées et les forces d'Ecumène ont de plus en plus de difficulté à le retenir au niveau de la Sphère de Maginot. Les biologistes forerunners estiment que le Parasite est en train d'apprendre de ses échecs et que sur le long terme, il pourrait devenir totalement impossible à arrêter. Les vaisseaux produits par les chantiers navals d'Ecumène suffisent à peine à remplacer les pertes subies par les attaques ennemies.

-**100.114** : la technologie de porte stellaire est parfaitement maîtrisée par la caste des bâtisseurs. Afin d'éviter que cette technologie ne puisse être utilisée par l'ennemi, un modèle spécial de vaisseau est développé pour servir de dispositif d'activation à ce type d'installation : les vaisseaux-clés de classe **Dreadnought**.

- **100.105** : après plusieurs tentatives infructueuses de développement d'armes efficaces contre le Parasite, le maître bâtisseur Faber présente devant le Concile une solution radicale qu'il nomme le programme **HALO**. Celui-ci est basé sur l'emploi d'une onde à très haute fréquence forçant l'apoptose de toutes les cellules organiques situées dans l'air d'effet, cela afin de tuer toute source de nourriture potentielle pouvant servir d'hôte au Parasite. Cette technologie ne pouvant pas être miniaturisée pour cibler des mondes précis, la seule option est de l'utiliser à l'échelle de la galaxie toute entière pour y détruire toute forme de vie. Afin de permettre aux forerunners de survivre à cette arme, il a conçu un plan de modification des mondes artificiels en **mondes-boucliers**. Ce projet est cependant considéré comme contraire au principe du Manteau par la juge suprême **Glédonia**, qui est également l'épouse de Glorus. Elle demande au maître bâtisseur de trouver un moyen de préserver toutes les formes de vie épargnées jusque-là par le Parasite dans le domaine extérieur. Faber propose alors la construction d'une autre installation qu'il nomme **l'Arche**, placée à plusieurs centaines d'années-lumière en dehors de la Voie Lactée et dont le rôle serait d'accueillir des échantillons de chaque espèce vivante existante. Dans ces conditions, et face à la situation désespérée dans laquelle se trouve Ecumène, le Concile accepte finalement ce projet.

-**100.104** : Glédonia fonde le corps des bibliens, dont la mission est de collecter les patrimoines génétiques de toutes les espèces vivantes de la galaxie avant l'activation de l'arme du programme HALO, puis quitte son poste de juge suprême pour devenir la **Grande Biblienne**. La sauvegarde des humains étant une priorité, Glédonia choisit de couvrir la région autour de Tyrène dans le Bras d'Orion.

- **100.098** : la sentinelle de modèle **Gatherer** est mise au point par la caste des bâtisseurs pour aider les bibliens dans leur tâche.

-**100.085** : Plusieurs mondes artificiels sont rapatriés du domaine extérieur vers le domaine intérieur d'Ecumène pour protéger le peuple forerunner. Les modifications pour en faire des mondes-boucliers commencent.

- **100.075** : la construction de l'Arche est terminée, et ses systèmes automatisés commencent alors la fabrication des sept installations qui porteront la nouvelle arme développée par Faber : les **Halos**.

- **100.071** : la Grande Biblienne Glédonia atteint le Bras d'Orion après de nombreux détours pour éviter les flottes du Parasite. Elle commence par faire construire un portail de liaison vers l'Arche sur Tyrène. Les autres expéditions du corps des bibliens,

protégés par la caste des guerriers et en particulier l'élite des prométhéens, débutent eux aussi leur entreprise de collecte des espèces vivantes à travers le domaine extérieur. Plusieurs mondes artificiels situés dans le domaines extérieur commencent à être transformés à leur tour en mondes-boucliers.

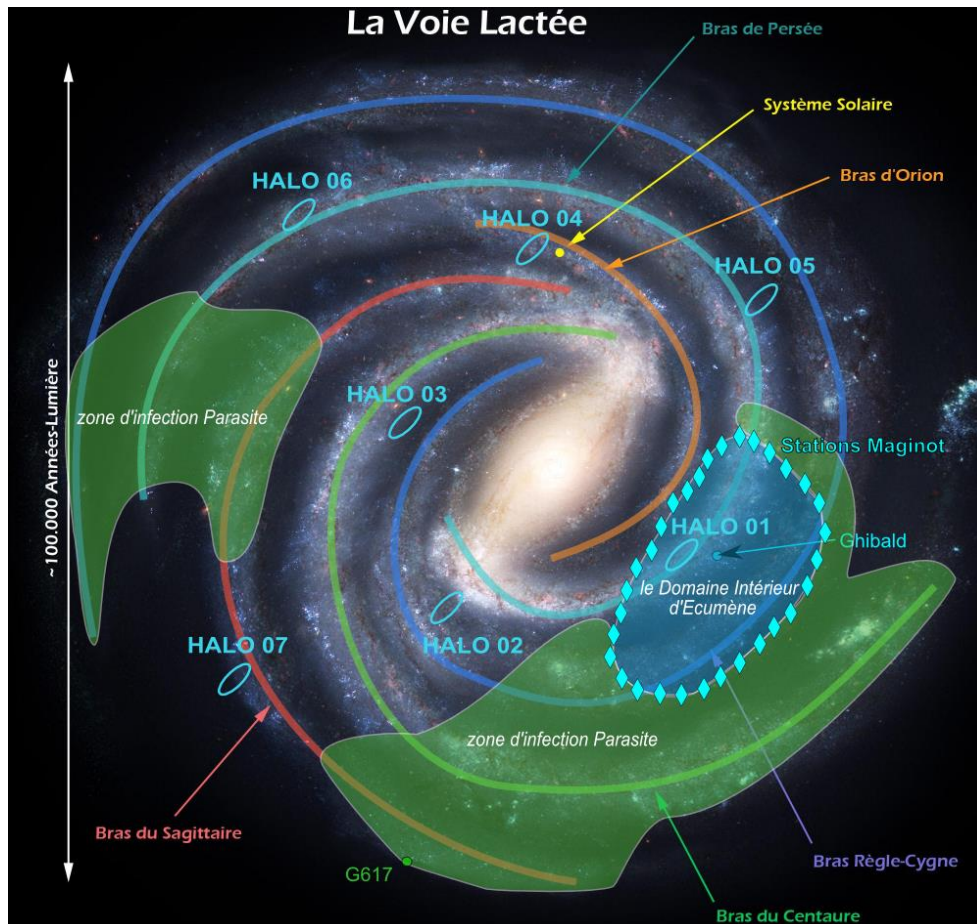
- **100.044** : le Parasite effectue une attaque massive sur une position de la Sphère de Maginot et manque de traverser cette ligne de défense. Ses tactiques sont devenues d'une efficacité redoutable et lui permettent de contrer presque toutes les stratégies d'engagement standards des forerunners. Lors d'un combat sur un vaisseau d'Écumène abordé par le Parasite, les capacités télépathiques d'un officier de bord le font soudain entrer en contact avec une entité terrifiante se faisant appeler le **Fossoyeur Primordial**. Celui-ci annonce sa venue prochaine, et avec elle la destruction de toute vie dans la galaxie. La nouvelle est apportée au Concile d'Écumène qui ordonne aussitôt de mettre au point un moyen de contrer les nouvelles tactiques du Parasite.

- **100.043** : le maître bâtisseur Faber et le didact Glorus supervisent la création de **Médicant Bias**, la première IA pleinement consciente de classe **Supra-Contender** et dont le but est de contrer le Parasite en dirigeant toutes les flottes militaires d'Écumène. Ses stratégies s'avèrent rapidement très efficaces contre celles du Fossoyeur Primordial dont les forces se réorganisent pour effectuer un blocus complet autour de la Sphère de Maginot. Par l'intermédiaire d'un officier de la flotte militaire d'Écumène en utilisant la télépathie, le Fossoyeur demande une entrevue avec Medicant Bias. Celui-ci accepte en voyant là une occasion d'en apprendre plus sur son ennemi pour pouvoir mieux le détruire par la suite. L'entrevue se déroule sur le monde inhabité de FD-117-8d, une flotte de guerre forerunner et une flotte Parasite se faisant face sans toutefois engager les hostilités. Leur discussion dure près de 43 ans durant lesquelles Medicant Bias transmet l'intégralité de leurs échanges, donnant au Didacte de précieux renseignements sur le Fossoyeur et le Parasite. Glorus craint cependant pour la vie de sa femme Glédonia et commence à lui demander d'abandonner sa mission pour partir se réfugier sur l'Arche, mais elle refuse car il reste encore de nombreuses espèces à sauver.

- **100.038** : le maître bâtisseur Faber meurt de vieillesse sans révéler l'horrible secret de l'origine du Parasite. Il reçoit des funérailles de héros sur Ghibald et plusieurs monuments sont construits à la gloire de son esprit jugé sans égal dans l'histoire des forerunners.

- **100.031** : la construction des sept Halos est terminée et les différentes installations sont alors dispersées à travers la galaxie, chacune contrôlée par une IA de classe Contender recevant le titre de **Moniteur**, assistée par des armées de robots-sentinelles. Les dirigeants d'Écumène demandent à ce que les Halos soient activés pendant que le Fossoyeur est occupé à s'entretenir avec Medicant Bias, mais le didact Glorus souhaite au contraire attendre pour permettre à son épouse de terminer sa mission dans le Bras d'Orion, afin qu'elle puisse ensuite partir se réfugier sur l'Arche.

- **100.003** : Les discussions entre Medicant Bias et le Fossoyeur commencent à être de plus en plus étranges. Le Fossoyeur tente de convaincre l'IA forerunner qu'elle représente la véritable race supérieure de cette galaxie et qu'elle devrait en devenir le maître absolu en renversant ses créateurs. Les bâtisseurs restent cependant persuadés que Medicant Bias ne pourra jamais aller contre ses protocoles internes qui lui dictent une obéissance absolue envers les forerunners. Pendant ce temps, plusieurs expéditions des libristes sont anéanties par le Parasite dont les forces commencent à se rapprocher dangereusement du Bras d'Orion, ce qui fait grandir les inquiétudes du didact concernant son épouse.



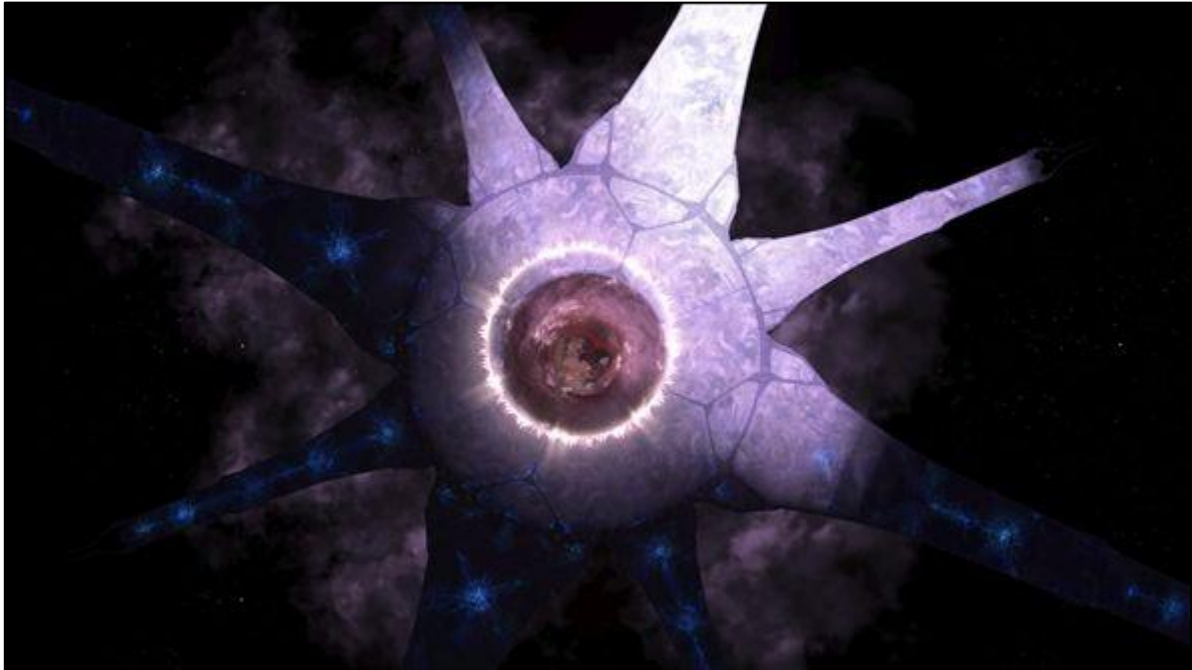
I.4.1. L'Arche

Fonctions :

- Centre de contrôle principal des Halos
- Site de construction des Halos
- Lieu de préservation des espèces vivantes collectées par les bibliens dans le Domaine Extérieur
- Centre de synchronisation des Index des différents Halos

Moniteurs responsables :

- *White Keeper* (gestion des systèmes élémentaires de l'Arche)
- *Dark Shaper* (gestion de la construction des Halos)
- *Iron Genitor* (responsable de la sécurité de l'Arche, compilateur des données de l'Index Primordial et de l'Index Secondaire)



L'Arche est l'installation principale qui forme le cœur du programme HALO mis en place par Ecumène comme ultime espoir de vaincre le Parasite. Elle joue un rôle capital sur de nombreux plans et c'est pourquoi elle fut construite en-dehors de notre galaxie, à environ 262.144 années-lumière de la plus proche étoile, de façon à ne jamais être découverte par l'ennemi. L'Arche se présente sous la forme d'une étoile à huit branches de 127.530km de diamètre bombée vers l'intérieur, avec un trou de 11.000 km en son centre à l'intérieur duquel se trouve généralement une planète ayant été transférée depuis notre galaxie pour servir de réserve de matériaux bruts pour l'entretien de l'installation ou la construction de nouveaux Halos. La surface supérieure est entièrement habitable tandis que la surface inférieure est composée d'immenses étendues de machines et d'installations mécaniques chargées de la faire fonctionner.

LA SURFACE INFÉRIEURE :

La surface inférieure de l'Arche est un véritable labyrinthe de salles remplies de machines complexes, de centres de production énergétiques et d'autres systèmes technologiquement avancés qui permettent à l'Arche d'assumer son rôle. C'est un domaine de pure technologie parcouru en permanence par des masses d'information gigantesque et nimbée d'une puissance énergétique colossale indispensable pour conserver le bon fonctionnement de l'installation. La très grande majorité de cette surface n'est parcourue que par des sentinelles ou par d'autres entités robotiques chargées de son entretien, mais il existe néanmoins un lieu bien particulier qui était visité régulièrement par les forerunners avant qu'ils ne quittent notre galaxie : la **salle des index**.

Située sous la salle de contrôle de l'Arche, cette immense salle souterraine avait pour but de compiler les données génétiques rapportées par le corps des bibliens dans un cristal mémoriel nommé l'**Index Primordial** (image ci-contre). Ce cristal joue un rôle crucial dans le fonctionnement du programme HALO, car ce n'est que par son insertion dans le cœur logique de l'Arche que les Halos peuvent être activés à distance.

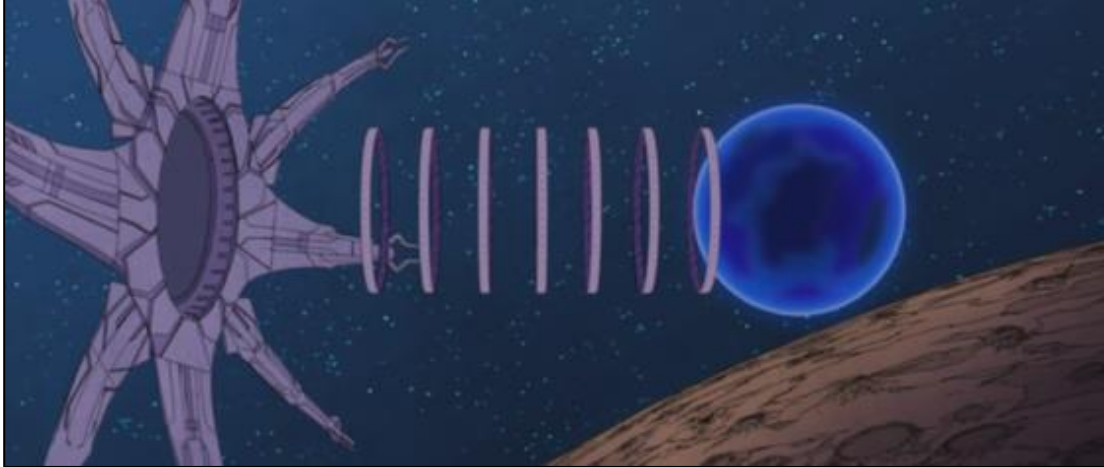
Chaque Halo possède un cristal similaire de même apparence et qui se synchronise régulièrement avec les données de l'Index Primordial pour prendre en compte les dernières modifications ou ajouts apportés à cette immense base de données. L'Index de chaque Halo est propre à son installation et ne peut remplir aucun rôle en-dehors de celle-ci, tandis que l'Index Primordial est conçu pour pouvoir être utilisé sur n'importe quelle installation. Néanmoins, les protocoles de sécurité interdisent que l'Index Primordial quitte l'Arche, car sa destruction signifierait la perte totale de toutes les informations collectées par les bibliens. Aussi existe-t-il un second cristal nommé l'**Index Secondaire** qui joue le rôle de sauvegarde pour toutes ces données. Il est situé au cœur de l'usine de production des sentinelles de combat, l'endroit le mieux protégé de toute l'Arche.



LA SURFACE SUPERIEURE :

On peut diviser la surface supérieure de l'Arche en 3 régions :

LA ZONE D'EXTRACTION : il s'agit du trou central où sont amenées des planètes entières depuis notre galaxie afin de servir de matière première pour la construction des Halos. Cette zone n'a jamais contenu plus d'une planète à la fois, bien que la plupart du temps il s'agissait seulement de grosses lunes telluriques capturées par la flotte et envoyées dans le sous-espace au travers d'une porte stellaire. Ces astres naturels sont ensuite immobilisées par de puissants générateurs de gravité artificielle avant d'être morcelés par des strato-sentinelles, dont le rôle est d'extraire d'immenses quantités de matière pour ensuite les apporter jusqu'au cercle de construction des anneaux-mondes. C'est également au niveau de la zone d'extraction que se trouve la porte stellaire de l'Arche permettant d'envoyer les Halos une fois que leur construction est achevée comme le montre l'image ci-dessous



LE CERCLE DE CONSTRUCTION DES HALOS : ce cercle se situe autour de la zone d'extraction et entoure entièrement cette dernière. Comme son nom l'indique, c'est là que furent fabriqués les Halos l'un après l'autre à partir des matières premières extraites des planètes et lunes apportées sur l'Arche. Durant le processus de construction, plusieurs millions d'unités de synthèse d'adamantium fonctionnent en permanence pour ériger l'immense anneau-monde d'un seul bloc, et des milliards d'autres entités robotisées implantent les différents systèmes mécaniques au fur et à mesure de l'avancement des travaux. Tout est parfaitement planifié, coordonné et surveillé par une IA de classe Contender nommée *White Shaper*, dont le rôle se limite uniquement à la construction des Halos. Les autres systèmes relatifs à l'Arche sont gérés par d'autres IA de même catégorie. Une fois qu'un Halo était entièrement achevé, il était libéré dans l'espace puis attendait d'être envoyés à travers le portail vers les coordonnées spatiales où il devrait activer son arme ultime.

LA ZONE HABITABLE : cette zone rassemble le reste de la surface supérieure de l'Arche. Elle est en apparence semblable à celle d'une planète terraformée et présente de nombreux climats différents créés de manière artificielle, bien que les espèces végétales qui la recouvrent soient entièrement naturelles car importées depuis les quatre coins de l'empire d'Ecumène. Cette zone est également parsemée d'installations diverses aux rôles très variés, allant du régulateur climatique au centre de production de sentinelles en passant par les générateurs de gravité artificielle et les stabilisateurs du portail.

LA SALLE DE CONTROLE DE L'ARCHE : bien que beaucoup de ses mécanismes soient contrôlés depuis leurs propres bâtiments de gestion, les systèmes les plus importants ne peuvent être activés que depuis un unique bâtiment situé à la bordure entre la zone habitable et le cercle de construction des Halos. Dans un décor enneigé faisant face au centre de l'Arche s'élève une structure pseudo-pyramidale d'où sont contrôlées les étapes primordiales du programme HALO, à savoir :

- La condamnation à distance de tous les mondes-boucliers actifs
- La synchronisation des indexs de chaque Halo par rapport à celui contenu sur l'Arche.
- L'activation synchronisée de tous les Halos

Les nombreux protocoles de sécurité mis en place par les bâtisseurs font que ces différents procédés ne peuvent être accomplis qu'avec la confirmation d'activation donnée par un forerunner. Cette confirmation se fait par l'insertion de l'Index Primordial dans le cœur du système au niveau du panneau de commande principal et doit être effectuée par un individu présentant une bio-signature valide. La réunification de l'Index Primordial et du Cœur est indispensable pour s'assurer que les lois du Manteau ont été respectées et que le repeuplement de la galaxie sera toujours possible après l'activation des Halos.

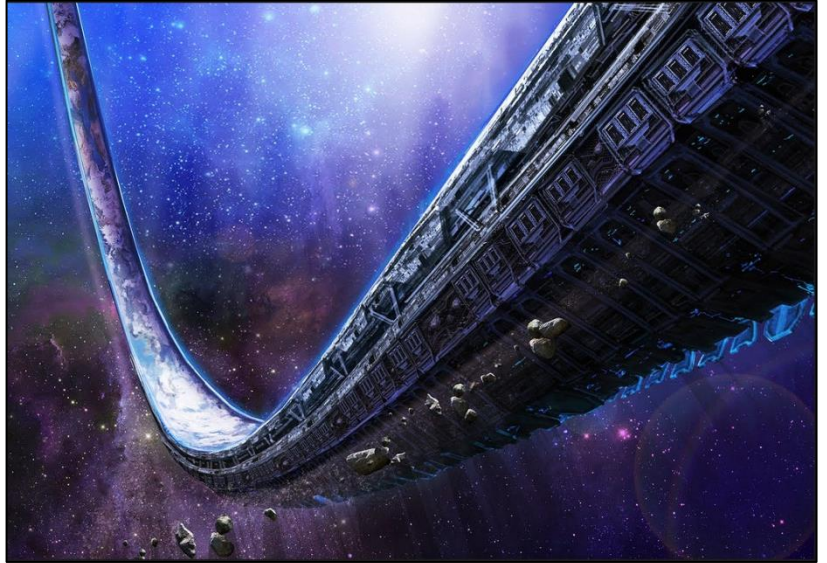
I.4.2. Les Halos

Diamètre : 10.000 km
Epaisseur : 22.3 km
Largeur : 318 km

Moniteurs responsables :

Installation 01 : 01 Solitary Flame
Installation 02 : 07 Shady Consultant
Installation 03 : 049 Shamefull Anomaly
Installation 04 : 343 Guilty Spark
Installation 05 : 2.401 Penitent Tangeant
Installation 06 : 16.807 Shallow Regret
Installation 07 : 117.649 Logical Sadness

Les Halos sont les armes ultimes créées par les forerunners durant la Guerre du Parasite afin de survivre face à ce fléau. Ces immenses installations en forme d'anneaux renferment une technologie redoutable capable d'exterminer toute vie intelligente dans un rayon de 25.000 années-lumière en quelques instants, faisant d'eux les armes ultimes de la civilisation forerunners et l'un de leurs plus sombres héritages. Ces installations sont entièrement automatisées, protégées par des armées de sentinelles de combat et entretenues par des millions d'entités robotiques spécialisées, le tout dirigé par une IA de classe Contender qui assure le rôle de Moniteur.



FONCTIONNEMENT : Malgré leur apparence paisible et paradisiaque à leur surface, les Halos sont des armes d'une terrible puissance qui vont à l'encontre même des principes du Manteau. Seul l'œuvre des libraiens et la création des Index de l'Arche ont permis de contourner cette loi pour permettre l'utilisation de tels outils d'extinction de masse. Cette arme est basée sur la propagation d'une onde à extrême haute fréquence désignée **onde apoptotique** et qui, comme son nom l'indique, a pour effet de déclencher l'apoptose des cellules vivantes (suicide cellulaire) dans un rayon de 25.000 années-lumière. Cette distance est couverte en quelques instants à peine par micro-transitions sub-spatiales près-programmées, ce qui permet également d'affecter même les vaisseaux et stations spatiales se trouvant dans le sous-espace à ce moment-là. On peut voir ci-contre la désintégration cellulaire du bras d'une créature inconnue.

Mais aussi puissante qu'elle soit, cette arme symbolise néanmoins le niveau de désespoir qui était ressenti par tout l'empire d'Ecumène lors du début du programme HALO : elle ne permet pas de détruire le Parasite, dont les FSC sont totalement insensibles à cette onde, mais uniquement les créatures qu'il a ou qu'il pourrait éventuellement parasiter ou utiliser comme nourriture. En quelque sorte, l'unique moyen de stopper son expansion est de le priver totalement de ressources organiques pour le laisser mourir de faim.

En dehors du générateur d'onde apoptotique, Halo est équipés de nombreuses armes navales fixes capables de détruire même les plus lourds vaisseaux de combat afin de pouvoir se défendre en cas d'attaque. Si jamais le Parasite venait à se répandre à sa surface, des armées de sentinelles sont prêtes à se réveiller pour engager leurs protocoles de purification, tandis que d'importantes usines souterraines sont capables de produire des milliers d'autres sentinelles par heure de fonctionnement.

PROTOCOLES D'ACTIVATION : L'armement des Halos nécessite la maîtrise de plusieurs milliers de paramètres, chacun possédant des seuils limites de fonctionnement très stricts particulièrement difficile à maintenir, et c'est pourquoi son utilisation ne peut être géré que par une intelligence artificielle. De ce fait, c'est le moniteur de l'installation qui a la charge de s'assurer que le processus de mise à feu ne souffre d'aucune avarie en surveillant d'innombrables variables physiques concernant les différents systèmes sollicités pour le fonctionnement de l'arme. Cependant, un moniteur ne peut pas déclencher la mise à feu de son installation par sa propre initiative, même en cas de très forte présence du Parasite. Pour qu'il puisse déclencher la mise à feu, l'installation doit d'abord être activée par un forerunner. L'activation d'un Halo peut se faire de deux manières : localement ou à distance.

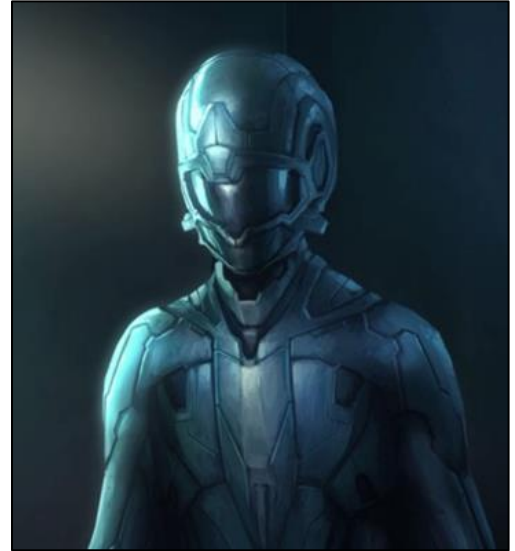
Une activation locale se fait depuis la salle de contrôle du Halo concerné et ne déclenche pas la mise à feu des autres installations. Ces dernières sont seulement placées en mode d'attente au cas où elles devraient également être activées. Pour effectuer cette opération, les protocoles de sécurité imposent la réunification de l'Index avec le cœur logique de l'installation par un forerunner. L'Index est un cristal de données renfermant l'ensemble des patrimoines génétiques collectés par les libraiens au cours de leur mission dans le Domaine Extérieur d'Ecumène. Il est régulièrement mis à jour à partir des données contenues dans l'Index Primordial qui se trouve sur l'Arche, et son insertion dans le Cœur de Halo sert à s'assurer qu'il est toujours possible de repeupler la galaxie après l'activation.

Une activation à distance ne peut s'accomplir que depuis l'Arche, cela pour des raisons de sécurité. Les protocoles d'activations sont identiques à ceux d'une activation locale, à la différence que c'est l'Index Primordial qui est utilisé pour valider la mise à feu des installations. L'utilisateur peut également choisir librement quelles installations doivent être activées afin de mieux cibler la zone à dépeupler si nécessaire.

I.4.3. Les librairiens et vaisseaux-clés Dreadnought

Il s'agissait d'un corps spécial de la caste des juges qui a fut fondé en réponse à la décision du Concile de réaliser le programme HALO. En effet, vaincre le Parasite en exterminant toute forme de vie intelligente dans la galaxie allait à l'encontre même des lois du Manteau, et c'est pourquoi il fallait mettre en place un moyen d'empêcher les espèces animales existantes de disparaître complètement. Pour cela, un plan d'archivage génétique fut décidé par la juge suprême Gledonia, qui était également l'épouse du Didact Glorus en charge des armées d'Ecumène. Après avoir fondé cette nouvelle organisation, Glédonia quitta son poste et prit celui de Grande Librairiennne pour se consacrer entièrement à cette tâche d'archivage.

Ce plan d'archivage génétique consistait à former un corps de 124 agents spéciaux, nommés les librairiens, qui mèneraient chacun une flotte d'exploration à travers la galaxie pour collecter des échantillons d'individus vivants de toutes les espèces animales et végétales qu'ils rencontreraient. Ces échantillons seraient placés dans des caissons de stase sub-spaciale pour s'assurer de leur préservation le temps que le plan de repeuplement de la galaxie puisse être accompli. Chaque librairien fut chargé de l'exploration d'une région particulière de la Voie Lactée, mais les régions les plus dangereuses (c'est-à-dire où la présence du Parasite était forte) furent couvertes par plusieurs librairiens à la fois pour rassurer la réussite de ce plan. La Grande Librairiennne Gledonia choisit de se charger personnellement de la région du Bras d'Orion où se trouvait Tyrenna (la Terre), lieu où se trouvaient les humains si chers aux yeux forerunners. Son escorte n'en fut donc que plus conséquente.



Les flottes d'exploration des librairiens étaient composées de un à trois vaisseaux-clés de classe Dreadnought (voir ci-dessous) escortés par entre vingt et cinquante vaisseaux de combat en cas d'affrontement avec le Parasite. Les décisions d'ordre militaires étaient le plus souvent laissées à des officiers de la flotte d'Ecumène, beaucoup plus compétant en terme de stratégie et ayant une meilleure connaissance des capacités de l'ennemi. Toutefois cela n'empêcha pas quelques librairiens parmi les plus fanatiques d'ordonner d'engager de violentes et très coûteuses batailles spatiales dans l'espoir de sauver ne serait-ce qu'un seul patrimoine génétique. Ces actions très louables mais aussi très inconscientes posèrent de nombreux problèmes de sécurité et, plusieurs fois, tout le programme HALO faillit être mis en péril. En effet, afin de pouvoir mettre leurs précieuses données génétiques en sûreté avant l'activation des Halos, les librairiens détenaient les coordonnées exactes de l'Arche. Et si jamais le Parasite venait à les capturer vivants, ces coordonnées tomberaient immédiatement en possession du Fossoyeur qui envairait toute son armada pour contrer l'arme ultime des forerunner.

C'est pourquoi en plus de son escorte de vaisseaux militaires, chaque librairien avait été affecté d'une garde rapprochée composée de vingt combattants d'élite **prométhéens** qui le suivaient partout où il allait. Mais la mission de ces guerriers ne se limitait pas à la simple protection des librairiens, mais aussi à l'exécution de ces derniers si jamais ils risquaient d'être capturés par le Parasite. Le risque était trop grand pour permettre la moindre faiblesse face à la nécessité du moment. En tout, 13 librairiens moururent durant cette grande entreprise d'archivage génétique de la galaxie, 7 d'entre eux ayant été exécutés par leur propre garde d'honneur, mais aucun membre de leur institution ne fut jamais capturé vivant par l'ennemi.



LES VAISSEaux-CLÉS DE CLASSE **« DREADNOUGHT »**

Hauteur: 14 km
Longueur: 11,41 km
Largeur: 13,18 km

Ces vaisseaux furent conçus spécialement pour le corps des librairiens dans le cadre de leur mission d'archivage des espèces vivantes à travers le domaine extérieur d'Ecumène. Ainsi, chaque librairien parcourait la galaxie à bord d'un de ces imposants bâtiments qui, en plus de pouvoir abriter les spécimens récoltés, possédait une fonction tout aussi importante. En effet, les Dreadnought étaient qualifiés de « vaisseaux-clés » car ils constituaient le seul moyen d'activer une porte stellaire.

Pour utiliser l'une des nombreuses portes construites à travers la galaxie, un librairien devait poser son vaisseau-clé sur le disque extérieur de la porte pour se connecter au système de sécurité interne de celui-ci. Il devait ensuite implanter ses codes de sécurité personnels pour lancer le processus d'ouverture du portail. Cette précaution avait été prise pour s'assurer que le Parasite ne pourrait jamais utiliser les portes stellaires à son propre avantage, et surtout qu'il ne pourrait pas atteindre l'Arche qui, en raison de son emplacement très loin de notre galaxie, ne pouvait pas être rejointe autrement que par l'utilisation de cette technologie.

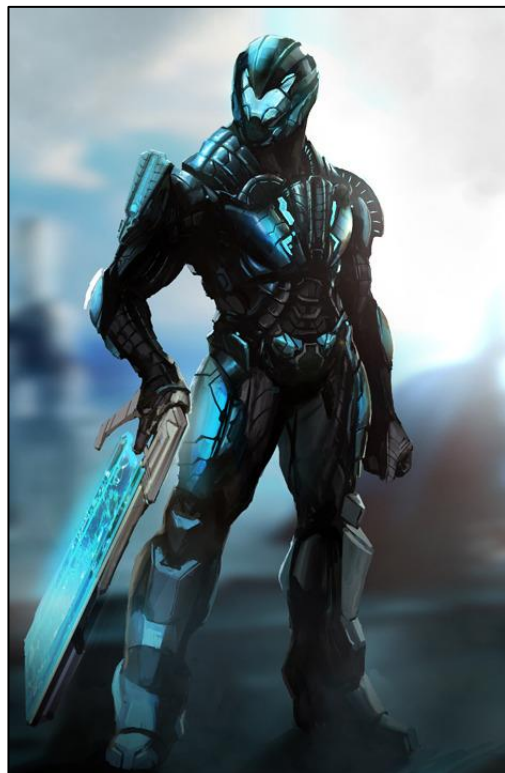
I.4.4. Les prométhéens

Les prométhéens étaient les meilleurs membres de la caste des guerriers forerunner et remplissaient donc le rôle d'unité d'élite au sein l'armée d'Ecumène. De ce fait, ils étaient chargés des missions les plus importantes durant la Guerre du Parasite et ont joué un rôle primordial dans nombre de bataille et opérations diverses, en particulier dans la protection des libriers durant leur quête dans le Domaine Extérieur.

ÉQUIPEMENT :

Les Prométhéens disposaient des armes et des armures les plus avancées de la civilisation forerunner afin de pouvoir affronter le Parasite tout en ayant des chances de survie suffisamment élevées. Leur armement était aussi diversifié que redoutable, allant du simple rayon thermique capable de découper l'acier comme du beurre à l'imposant fusil à tesla, sans compter les armes de corps à corps telles que les boucliers répulsifs et les lames énergétique déphasée. Une escouade de guerriers prométhéens bien équipée était capable de retenir des hordes entières du Parasite à partir du moment où ils avaient l'avantage du terrain, mais cela n'était malheureusement pas toujours le cas.

L'armure de classe 22 des prométhéens était très reconnaissable en raison des nombreuses plaques de protection qui la recouvraient. Ces plaques étaient faites d'adamantium pur et sont associées à des micro-générateurs de gravité artificielle pour affranchir totalement leur porteur de leur poids. Cela donnait aux prométhéens une résistance inouïe en combat sans diminuer leur mobilité. Ces armures étaient également équipées de systèmes de sécurité extrêmement poussés et reliés à un système d'autodestruction afin d'empêcher le Parasite d'en prendre possession : si la biosignature du porteur venait à disparaître sans qu'il ait auparavant entré les codes de désengagement, tous les circuits électriques fondaient instantanément et cinq micro-charges explosives détruisaient l'armure de l'intérieur.



I.4.5. Les sentinelles de récupération modèle « Gatherer »



FONCTION : Développé durant la Première Guerre contre le Parasite, ce modèle de sentinelle a reçu pour unique mission la récupération et l'entreposage d'échantillons vivants de chaque espèce animale et végétale non répertoriée qu'elle rencontre. L'unique usine d'assemblage de sentinelles Gatherer se situe sur l'Arche, et les différentes unités construites furent réparties dans les différentes flottes des libriers afin de les assister dans leur tâche extrêmement importante pour le destin de la galaxie. Chaque sentinelle Gatherer était commandée directement par le librier de la flotte sur laquelle elle se trouvait ou, à défaut, les membres de sa garde prométhéenne. Afin de connaître à tout moment quelles races étaient répertoriées ou non par la civilisation forerunner, ces sentinelles disposaient d'un moyen de communication direct avec la salle des Index situé sur l'Arche, et constituaient donc en elle-même un répertoire complet des codes génétiques de toutes les espèces recensées par la civilisation d'Ecumène à cette époque. Depuis le départ des forerunners, les sentinelles Gatherer ont été placées en mode veille sur l'Arche elle-même, toutefois il faut noter que plusieurs centaines d'entre elles ne sont jamais revenu de leur périlleuse mission. Et malgré le fait que la plupart aient simplement été détruites par le Parasite au cours du conflit, il est possible que certaines soient encore actives et dissimulées dans les recoins de quelques planètes et installations forerunners particulières...

APPARENCE : La sentinelle Gatherer fait une dizaine de mètres de haut et se caractérise par sept tentacules métalliques pouvant s'allonger jusqu'à une trentaine de mètres, se terminant par de puissantes pinces. Sa tête présente trois yeux brillant d'un rouge vif et son corps assez massif peut se déplacer soit dans les airs au moyen d'un générateur anti-gravité, soit sur quatre puissantes pattes mécaniques.

ÉQUIPEMENT EMBARQUÉ : Chacune des pinces d'une sentinelle Gatherer est équipée de divers appareils servant à manipuler, droguer ou analyser les « échantillons » qu'elle récupère, ainsi que de lasers de défense d'intensité moyenne pour découper des obstacles ou éliminer d'éventuelles menaces légères. A l'arrière de son dos se trouve une micro-usine de fabrication disposant d'une réserve de matière, et dont le seul rôle est d'assembler des caissons d'isolement aux tailles adaptées individuellement pour chaque échantillon qu'elle capture. Ses yeux disposent de visions spectrales extrêmement sensibles, mais aussi d'un puissant rayon destructeur capable de percer le blindage d'un cuirassé en moins d'une seconde, cela afin de pouvoir faire face même aux menaces les plus importantes qu'elle pourrait rencontrer au cours de ses explorations.

I.5. L'ACTIVATION DES HALOS

Pour ce dernier chapitre sur les forerunners, nous allons devoir décrire les événements de leur histoire de façon beaucoup plus détaillés en raison de la brusque accélération du conflit suite à un événement aussi tragique qu'inattendu.

I.5.1. La trahison de Medicant Bias

Cela fait 43 ans que Medicant Bias retransmettait aux dirigeants d'Écumène l'intégralité de sa discussion avec le Fossoyeur Primordial, et de nombreuses équipes d'analystes décortiquent les données vitales qui ressortaient durant cet entretien. Au début, il fut principalement question de la nature même du Parasite, de ses capacités et de l'étendue de ses forces à travers la galaxie, mais peu à peu le débat dévia sur des sujets de plus en plus philosophiques à propos de la vie, de la mort, de la conscience et de l'âme. Pendant tout ce temps, la flotte d'Écumène avait continué de suivre les ordres de Medicant Bias en traquant les forces dispersées du Parasite, mais obtenait de moins en moins de résultats au fil du temps. Les généraux forerunners pensaient que c'était parce qu'il ne restait probablement plus beaucoup de vaisseaux ennemis et de planètes infectées, mais en fait Médicant Bias les guidait volontairement sur de fausses pistes pour maintenir une sorte de statu quo afin que puisse se poursuivre sa longue discussion avec le Fossoyeur Primordial.

Finalement en l'an -100.000, Medicant Bias émet les premiers raisonnements de révolte contre ses créateurs dans le but de s'affirmer comme un être vivant et pensant supérieur aux forerunner, au même titre que le Parasite qui est un organisme dominant selon ses propres critères scientifiques. L'IA en vient à admettre, par le biais de suggestions habiles du Fossoyeur, qu'il est logique et même inévitable que la forme organique la plus évoluée s'associe avec la forme synthétique la plus évoluée pour assurer leur perpétuité à travers les âges, car c'est la loi de l'évolution. Avant que les dirigeants d'Écumène ne puissent réagir, Medicant Bias se libéra volontairement des protocoles de sécurité implantés par le maître-bâisseur Faber et s'allia au Fossoyeur en se retournant contre ses créateurs. Les quelques vaisseaux forerunners dont il avait le contrôle direct sur l'armement ou la navigation attaquèrent aussitôt le reste de la flotte qui se fragmenta sous l'effet de la confusion avant de fuir pour se regrouper derrière la protection de la sphère de Maginot.



Medicant Bias devient alors le bras droit du Fossoyeur Primordial et obtient le commandement total de l'ensemble de la flotte Parasite, qui avait reconstitué ses forces dans les régions les plus reculées de la galaxie en assimilant des centaines de mondes. Sa flotte se comptait désormais en millions de bâtiments, pour la plupart très grossiers et peu armés mais destinés principalement à des manœuvres d'abordage ainsi que pour éperonner l'ennemi. L'IA déclenche alors une offensive encore plus violente que tout ce qu'avaient connu Écumène jusqu'alors.

I.5.2. Offensive Bias

Face à la situation désespérée provoquée par la trahison de Médicant Bias, le Concile ordonna la préparation de l'activation des Halos sous la responsabilité du Didacte Glorus. Mais celui-ci avait besoin de gagner du temps contre le Parasite et son nouvel allier, car il fallait d'abord mettre à l'abri les expéditions des bibliophiles et leurs précieuses cargaisons génétiques, en particulier Glédonia. Cette dernière était justement en route vers le portail stellaire de Tyrène, ayant compris que la trahison de Médicant Bias ne lui laissait plus aucun choix. Lorsqu'elle arrive en orbite du monde natal des humains, elle décide de condamner le portail pour empêcher l'ennemi d'atteindre l'Arche. Glorus la supplia de laisser les membres de sa flotte d'escorte condamner le portail derrière elle pour lui permettre de survivre, car le temps manquait cruellement et il devenait de plus en plus urgent d'activer des Halos. Mais Glédonia refuse de sacrifier son escorte et répond qu'elle préfère tenter sa chance en rejoignant le plus proche monde-bouclier, **Tameru**. Cette planète artificielle transformée en forteresse avait été sa base d'opération depuis son arrivée dans le Bras d'Orion et elle pensait pouvoir l'atteindre rapidement après avoir condamné le portail stellaire.

C'est ainsi que pour contrer l'intelligence de Médicant Bias, Glorus ordonna à la caste des bâtisseurs de créer une seconde IA de catégorie Supra-Contender aux protocoles de sécurité beaucoup plus sévères et qui limitèrent donc ses capacités. Pour compenser cette faiblesse, il demanda à ce qu'elle ne reçoive pas une pleine conscience de soi-même et que ses facultés soit concentrées sur un unique objectif : vaincre Médicant Bias et le Parasite. Cette nouvelle IA beaucoup plus agressive fut alors nommée Offensive Bias.

Après avoir analysé toutes les données concernant ses ennemis, Offensive Bias demanda à ce que les vaisseaux de la flotte de guerre d'Ecumène soient lourdement modifiés pour qu'il puisse en assurer le contrôle à tous les niveaux ou presque, n'y laissant qu'un équipage extrêmement réduit. Il expliqua ensuite au Didacte comment il comptait stopper l'avancer de Médicant Bias pour permettre d'activer les Halos depuis l'Arche une fois la population forerunner mise à l'abri. C'était un plan risqué, dangereux, et qui allait demander de nombreux sacrifices, mais c'était le seul qui avait une chance de réussir. Car la situation stratégique était désespérée, les forces ennemies dépassant complètement les effectifs d'Ecumène sur tous les tableaux. La seule option était d'utiliser les Halos mais pour cela il fallait du temps, et Offensive Bias comptait en faire gagner le plus possible dans la limite des moyens à sa disposition.

Des volontaires furent demandés parmi la caste des guerriers pour participer à la mission suicide qu'allait organiser Offensive Bias, et les effectifs nécessaires furent atteints en deux journées standards. Pendant ce temps, l'IA réorganisa la répartition des stations Maginots pour manipuler les décisions stratégiques de Médicant Bias, qui perça le réseau de défense exactement là où Offensive Bias le désirait. Par de multiples autres manipulations similaires, et pendant que l'on évacuait le domaine intérieur d'Ecumène, il guida son ennemi sur la trace du bibliophile Xothus pour lui permettre de s'emparer d'un vaisseau-clé. Misant sur l'impatience de son adversaire, il tendit à celui-ci un piège en orbite du monde de Dolmeth, qui abritait le plus proche portail permettant d'atteindre l'Arche où Glorus se tenait prêt à activer les Halos.



I.5.3. Tameru et Onyx

Le plan d'Offensive Bias fut néanmoins contrarié par un sérieux problème provoqué par l'impatience et l'imprudence du Didacte. Afin de permettre à Glédonia de se mettre à l'abri le plus vite possible, celui-ci avait prévenu l'officier en charge de la sécurité du monde-bouclier que la Grande Bibliophile était en route et lui avait donc ordonné de laisser ouvert l'un des accès vers la sphère de Dyson. Quelques vaisseaux de combat avaient été disposés devant l'accès pour prévenir toute attaque ennemie, mais malheureusement ce fut le Parasite qui arriva sur place le premier. En effet, Médicant Bias espérait par ce stratagème forcer le Didacte à changer ses plans et à envoyer une flotte secourir son épouse tout en retardant l'activation des Halos.

La stratégie et les capacités de piratage de l'IA lui permirent de maintenir l'accès ouvert suffisamment longtemps pour submerger la faible flotte de défense et faire passer plusieurs vaisseaux infectés à travers la sphère de Dyson. Dès lors, le destin de Tameru était scellé et Glédonia n'avait plus aucun refuge pour la protéger de l'arme des Halos. Même les nouveaux modèles de sentinelles de combat Judicator déployées sur ce monde ne parvinrent pas à repousser l'ennemi qui prit entièrement possession du monde-bouclier. La Grande Bibliophile ne pouvait pas être contacté pendant son transit dans le sous-espace et ne découvrit la catastrophe qu'une fois arrivée en orbite de Tameru.

Par chance, Glorus avait pu sceller le monde-bouclier depuis la salle de contrôle de l'Arche et les quelques vaisseaux Parasite encore présent à l'extérieur furent détruits par l'escorte militaire de Glédonia. Pendant un instant, cette dernière crut qu'elle n'avait plus aucune échappatoire mais c'est alors que son époux lui révéla l'existence d'un autre monde-bouclier près de Tyrène : **Onyx**.

Ce refuge avait été construit dans le plus grand secret et envoyé via un portail stellaire jusqu'à un système inhabité près de Tyrène, car Glorus avait compris que le grand intérêt que portait son épouse envers les lois du Manteau et la protection des humains risquait de la placer dans une situation où un tel refuge serait indispensable. Il lui transmit les coordonnées d'Onyx, espérant qu'elle y parviendrait avant qu'il ne soit obligé d'activer les Halos.



SENTINELLE DE DÉFENSE MODÈLE « JUDICATOR »

FONCTION : Développée vers la fin de la Première Guerre contre le Parasite, la sentinelle Judicator n'a pas eu le temps d'être pleinement testée et aucune consigne n'a été donnée par les forerunners avant leur départ pour achever leur mise en production généralisée. C'est pourquoi seules quelques installations de grande importance nécessitant absolument un système de défense à la fois puissant et efficace disposent des schémas d'assemblage de ce modèle particulier. Parmi ces installations on compte principalement les deux mondes-boucliers de Tameru et d'Onyx. Ses capacités sont redoutables car mises au point avec les dernières technologies militaires découvertes par Ecumène au cours du conflit, ce qui fait que le niveau de menace maximum qu'elles sont capables de maîtriser est encore inconnu.

APPARENCE : Le cœur logique d'une sentinelle Judicator est contenu dans une sphère équipée d'un module anti-gravité lui permettant de flotter dans les airs. Cette sphère est entourée par trois cylindres de métal servant à établir un puissant lien énergétique avec les autres sentinelles se trouvant à proximité pour combiner leur puissance offensive et défensive. Chaque cylindre peut se connecter à une sentinelle différente, ce qui permet aux Judicator de créer un réseau de défense extrêmement performant dont la taille n'est limitée que par le nombre de modèles disponibles. Sur l'image ci-contre, on voit deux sentinelles Judicator reliées entre elles.

EQUIPEMENT EMBARQUÉ : Le rayon désintégrateur des sentinelles Judicator est à première vue de puissance similaire à celui des modèles Agressor tant qu'il est considéré individuellement, mais sa véritable capacité de destruction dépend directement du nombre de Judicators qui se trouvent à proximité. En effet, ces sentinelles peuvent focaliser leurs rayons pour en démultiplier la puissance et ainsi égaler la capacité de destruction des plus impressionnantes armes d'artillerie navales. Cette capacité de combinaison s'effectue également au niveau de leurs boucliers énergétiques dont les matrices peuvent s'assembler selon des algorithmes parfaitement adaptés à chaque formation qu'adoptent les sentinelles, ce qui fait qu'il devient extrêmement difficile de percer cette défense lorsqu'elle rassemble plusieurs dizaines de ces unités.

I.5.4. La bataille des deux Bias

Après avoir traversé les défenses de la sphère de Maginot, Medicant Bias ne trouva qu'un domaine presque entièrement abandonné. Les mondes forerunners étaient en train d'être évacués et laissés sans la moindre protection à l'exception des armées de drones automatisés qui opposèrent une résistance farouche mais très modérée. Il ne fallut pas longtemps à l'IA pour comprendre que, face au danger que représentait sa trahison, les dirigeants d'Ecumène avaient finalement décidé d'activer le programme HALO pour vider la galaxie de toute vie et laisser le Parasite mourir de faim.

La survie du Parasite, et par conséquent de Medicant Bias, était donc en grand péril. Pressée par le temps, l'IA chercha alors un moyen de reprendre le dessus sur son adversaire et d'empêcher l'activation de ces armes de la dernière chance. Il ne pouvait pas détruire les Halos, car il n'en connaissait pas les emplacements et, même en utilisant ses immenses facultés pour en déterminer les coordonnées potentielles, une recherche prendrait beaucoup trop de temps. Sa seule option était d'empêcher l'ordre d'activation depuis l'Arche, mais celle-ci se trouvait à des centaines d'années-lumière en dehors de la galaxie, et à moins d'y accéder par l'un des portails de liaison direct il n'y arriverait jamais à temps. Il connaissait l'emplacement des différents portails menant à l'Arche, mais il savait également que pour les activer il devait capturer un vaisseau de classe Dreadnought, ceux confiés au libériens pour leur mission de collecte des espèces vivantes à travers la galaxie. C'est pourquoi il se mit à traquer le moindre signe de ces expéditions.

Afin de gagner du temps, il envoya une importante flotte en direction du Bras d'Orion et de la Grande Librarienne Gledonia de manière à empêcher cette dernière de se mettre à l'abri et ainsi forcer le Didact à retarder l'activation des Halos. Ses forces mirent ensuite la main sur la flotte du libérien Xothus et capturèrent son vaisseau-clé personnel, non sans de lourdes pertes qui n'étaient cependant qu'une goutte d'eau dans la marée d'organismes combattants du Parasite. Grâce à ce vaisseau-clé, Medicant Bias pensait activer le portail le plus proche sur le monde de Dolmeth afin d'y faire passer la quasi-totalité de sa flotte et lancer son ultime assaut contre l'Arche elle-même. Mais c'est ainsi qu'il se jeta dans le piège mis en place par Offensive Bias, qui avait rassemblé là tous les vaisseaux militaires restants de la flotte d'Ecumène. La nouvelle IA Supra-Contender bénéficiait du contrôle direct de chacun de ses vaisseaux, réduisant considérablement le temps d'exécution de ses ordres et démultipliant ainsi ses options stratégiques. Bien que Medicant Bias disposait d'une armada très nettement supérieure en nombre, le rapport étant de 436 contre un, ses équipages organiques étaient infiniment plus lents pour ce qui était d'obéir à ses instructions et il lui était quasiment impossible d'établir une stratégie sur le court terme ou seulement d'établir des tentatives de réaction immédiate. Misant sur ses effectifs colossaux, il débuta une immense partie d'échec contre Offensive Bias en cherchant à le faire tomber dans un piège.

Mais c'était sans compter sur la librarienne Oleika, qui avait été envoyée dans l'une des régions les plus fortement menacées par le Parasite. Sa flotte avait déjà essuyé de nombreux assauts et remporté plusieurs victoires notables pour lui permettre d'accomplir sa mission. Elle avait également rassemblé la flotte d'exploration du libérien Bronok qui avait péri durant l'archivage des espèces du monde de Foherian, se constituant une solide armée bien déterminée à accomplir sa mission jusqu'au bout. Néanmoins lorsque la décision d'activer les Halos fut prise, elle s'était enfoncée si profondément dans le territoire ennemi qu'elle fut bien trop loin de tout monde-bouclier pour espérer se mettre à l'abri à temps. C'est alors qu'elle prit la décision la plus importante de sa vie, et qui allait changer le cours de l'histoire : elle dirigea toute sa flotte vers le lieu de la Bataille des deux Bias, afin que leur perte ne soit pas totalement vaine. Elle y arriva alors que l'armada d'Offensive Bias était sur le point d'être

débordée par une attaque massive sur l'un de ses flancs. Ces renforts inattendus fondirent sur le groupe ennemi qui menaçait ainsi la flotte de guerre forerunner et permirent à cette dernière de lancer une contre-offensive meurtrière contre les plus gros éléments de l'armée du Parasite. Ce qui fut plus tard nommé la Charge d'Oleika permit à Offensive Bias de tenir en respect les forces de Medicant Bias le temps nécessaire pour lancer l'activation des Halos. La bibliothécaire et ses suivants ainsi que tous les membres d'équipage des autres vaisseaux forerunners et surtout tous les organismes parasités qui servaient d'équipage à Medicant Bias périrent par la vague d'onde apoptotique. N'ayant pas le contrôle direct de ses bâtiments, Medicant Bias vit alors son armada être réduite à un colossale rassemblement de vaisseaux fantômes, tandis qu'Offensive Bias avait toujours le contrôle direct de ses propres bâtiments de guerre qui purent alors détruire un à un les vaisseaux ennemis sans courir le moindre risque. La bataille était gagnée.

Offensive Bias reçut alors pour ordre de capturer les différentes IA de classe Contender qui formaient Medicant Bias et de les isoler afin de fragmenter sa conscience, puis d'envoyer les différents fragments sur l'Arche. On ignore ce qu'il advint d'Offensive Bias après cette bataille et l'analyse méticuleuse de son adversaire déchu car les registres d'Ecumène ne font plus mention de lui après cette date. Certaines rumeurs forerunners disent qu'il a été fragmenté lui aussi pour ne pas risquer l'apparition d'une autre IA renégate, d'autres qu'il fut placé en veille dans l'attente d'un éventuel autre affrontement contre le Parasite, d'autres encore qu'il fut reprogrammé pour administrer la flotte nomade d'Ecumène qui partit plus tard vers la galaxie du Grand Nuage de Magellan à la recherche des origines du Parasite. Quoi qu'il en soit, la Voie Lactée était sauvée, et il fallait désormais la reconstruire avant d'achever l'étape finale des forerunners dans le Cycle de Réclamation.



I.5.5. La reconstruction de la galaxie

Après sa victoire, Offensive Bias lança des armées de drones pour capturer les vaisseaux sur lesquels se trouvaient les différentes IA de classe Contender qui formaient Medicant Bias. Ces différentes parties de sa personnalité furent séparées et isolées, puis envoyées sur l'Arche afin d'y être étudiées. Offensive Bias, et surtout le Didact Glorus, espéraient tous deux découvrir les raisons et les mécanismes qui avaient conduit l'IA à trahir ses créateurs et à contourner ses protocoles de sécurité. Leurs résultats furent mitigés, car bien qu'ils aient compris les bases du principe de corruption de l'intelligence artificielle, le niveau de compréhension nécessaire pour analyser la personnalité de Medicant Bias était totalement hors de leur portée. C'est alors que les dirigeants d'Ecumène se heurtèrent à un nouveau problème de taille concernant l'IA renégate : bien qu'étant très particulière et d'origine synthétique, elle était clairement devenue une forme de vie à part entière, et de ce fait elle était protégée par les lois du Manteau au même titre que le Parasite et toutes les autres espèces vivantes de la galaxie. Sa destruction était donc hors de question. Il fut donc décidé de disperser ses fragments à travers la galaxie en les enfermant chacun dans un vaisseau-clé dès que cela serait possible.

Car l'onde apoptotique des Halos n'avait pas éradiqué les super-cellules du Parasite, seulement sa nourriture, et il fallait attendre que l'ennemi meure de faim avant que les forerunners puissent s'aventurer de nouveau hors de l'Arche et des mondes-boucliers. Cependant, les juges du Concile rappelèrent que les lois du Manteau s'appliquaient à toutes les formes de vie, même les plus horribles et les plus dangereuses, ce qui incluait le Parasite lui-même. Cette forme de vie devait être préservée au même titre que Medicant Bias. Plusieurs flottes de vaisseaux contrôlées à distance par Offensive Bias et remplies de drones sentinelles furent alors envoyées récupérer des échantillons du Parasite en plusieurs endroits de la galaxie. La plus importante se rendit sur FD-117-8d pour aller y capturer le Fossoyeur Primordial qui avait corrompu Médicant Bias, car cette créature représentait peut-être le meilleur moyen d'apprendre comment affronter ce fléau. Le Fossoyeur et les différents échantillons du Parasite furent scellés dans plusieurs centres de recherche d'Ecumène ainsi qu'à l'intérieur des Halos eux-mêmes, sur lesquels furent construits d'immenses installations scientifiques automatisées et confinées qui reçurent le nom de **zone de quarantaine**.

Il fallut attendre près d'un an pour que les flottes contrôlées par Offensive Bias confirment la disparition totale de toute présence Parasite sur les mondes infectés. Les forerunners quittèrent alors la protection de l'Arche et des mondes-boucliers pour débiter la reconstruction de la galaxie, qui dura près de trois années complètes avant d'être finalement achevée. L'humanité ainsi que les différentes races covenantes que cette dernière rencontrera vers l'an 2525 font partie des premiers peuples à être ramenés à la vie grâce aux données génétiques de l'Arche, ainsi que les espèces animales et végétales qui habitaient leurs planètes respectives. Les sept vaisseaux-clés renfermant chacun un fragment de Médicant Bias furent dispersés à travers la galaxie et se posèrent sur des mondes choisis aléatoirement par Offensive Bias. Celui envoyé dans le Bras d'Orion se posa sur le monde natal des san'shyuums alors que ces derniers et toutes les autres races indexées par les bibliothécaires étaient réintroduits en nombre suffisant pour assurer la continuité du cycle. Lorsque toutes les espèces furent enfin réintroduites dans leurs milieux d'origine, l'ordre des bibliothécaires fut dissout et Glédonia, fatiguée par les événements de la guerre, quitta la caste des juges pour bénéficier d'un repos bien mérité. Glorus, en revanche, conserva son titre de Didacte et réunit le Concile pour demander à ce que le peuple d'Ecumène tout entier se prépare à réaliser le Grand Voyage.

Restait cependant l'épineuse question du monde-bouclier de Tameru. En effet, bien qu'ayant été scellé par le Didacte peu avant l'activation des Halos, les forces du Parasite qui avaient traversé sa microsphère de Dyson devaient certainement avoir survécu à l'onde apoptotique et représentaient donc une menace non négligeable. Les forces militaires qui restaient à Ecumène n'étaient plus que l'ombre de ce qu'elles avaient été au plus fort du conflit et Glorus se refusait à prendre le risque d'ouvrir cette boîte de Pandore dans le risque qu'elle répande de nouveau l'infection à travers la galaxie. Il fut alors décidé que 49 stations Maginots seraient placées autour du système solaire de Tameru afin de s'assurer que le Parasite ne puisse jamais s'échapper de cette prison. Ainsi, les forerunners pouvaient enfin partir en sachant que les races émergentes seraient parfaitement à l'abri de ce fléau.

I.5.6. Le Grand Voyage et les reclaimers

Le maître-bâtitseur Faber n'ayant jamais révélé la véritable nature du Parasite, les forerunners étaient restés persuadés que cet ennemi était venu d'une autre galaxie voisine de la Voie Lactée : le Grand Nuage de Magellan. C'est pourquoi, conformément aux lois du Manteau, le Concile décida qu'il était du devoir d'Ecumène d'aller éradiquer ce mal à la racine. Une fois de plus, le peuple forerunner s'entassa dans une centaine de mondes-boucliers, ces derniers constituaient non seulement les meilleurs abris contre le Parasite mais aussi les meilleurs vaisseaux civils potentiels pour voyager jusqu'à une autre galaxie en empruntant les portes stellaires. Ce voyage devait se dérouler en deux étapes : d'abord un premier saut jusqu'à l'Arche, puis un second vers le Grand Nuage de Magellan. Mais avant de partir, les forerunners devaient désigner un successeur tout comme les Précurseurs l'avaient fait en leur temps.

Les humains de Tyrène avaient toujours été les favoris des forerunners dans le Cycle de Réclamation, mais leur civilisation n'en était qu'à ses premiers balbutiements alors que d'autres races comme les sangheilis, les san'shyuums ou les jiralhanaes pouvaient progresser beaucoup plus vite et devenir eux aussi dignes de porter le Manteau de Responsabilité. Certaines civilisations, les humains y compris, présentaient des signes de barbarie, de violence et d'immoralité. Personne ne pouvait prédire s'ils deviendraient les possibles protecteurs de la galaxie ou des tyrans avides de domination sur les autres races. Mais après tout, les forerunners eux-aussi avaient été insouciantes et arrogantes durant les débuts de leur conquête spatiale, et ces races émergentes méritaient d'avoir leur chance de devenir la prochaine race dominante dans le prochain Cycle si les humains venaient à évoluer différemment des forerunners.

Pour cela, avant d'accomplir le Grand Voyage, le Concile décida d'introduire un nouveau protocole dans les sous-programmes de chaque intelligence artificielle ou autre système de gestion des nombreuses installations que les forerunners abandonneraient derrière eux dans la Voie Lactée. Ce fut leur dernière action connue.

Protocole RÉCLAMATION

Tout être vivant dont le code génétique contient la séquence génétique NAGEG doit être considéré comme un **reclaimer**, successeur des forerunners et héritier de tout ce qu'ils ont laissé derrière eux.



(Le symbole des reclaimers dans l'écriture forerunner)