

HALO

HÉROS & HÉRÉTIQUES

LIVRE DE REGLES



Créé par **RECLAIMERS STUDIOS**

Basé sur un jeu de

BUNGIE

4^{ème} édition
(avril 2013)

I.1. INTRODUCTION AU JEU DE ROLE HALO

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

(saint prophète de la Pitié)

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

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

Un univers en guerre

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

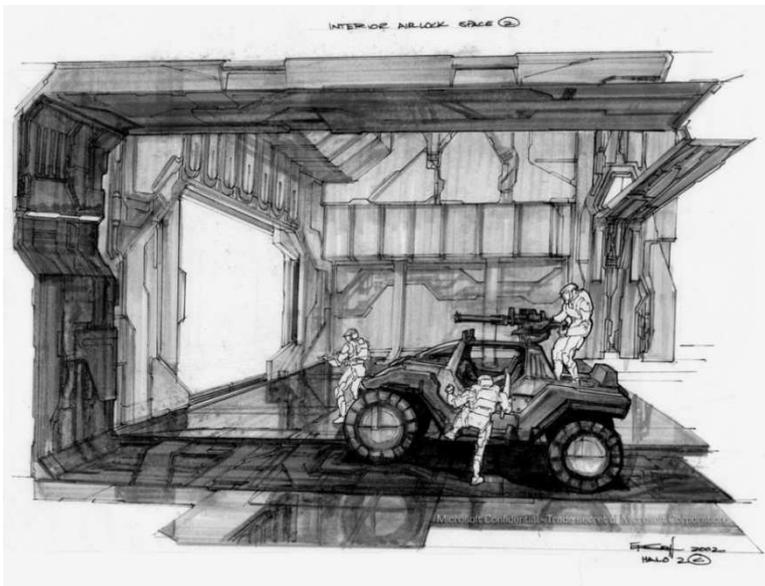
La première de toutes les règles

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

Les mises à jour et règles maison

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

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



Note sur le respect de l'histoire originelle de Halo

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

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

Jouer sur table ou sur forum

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

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



I.2. LES TESTS

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

(sergent-instructeur James Murphy)

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

I.2.1. Les caractéristiques des personnages

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

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

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

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

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

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

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

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

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

LES BONUS DE CARACTÉRISTIQUE :

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

I.2.2. Les tests de caractéristique

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

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

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

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

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

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

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

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

I.2.3. Les modificateurs

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

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

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

I.2.4. Les tests opposés

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

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

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

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

I.2.5. Les Compétences et tests de compétences

Les **Compétences** sont une représentation directe du savoir que possède un personnage et de l'éventail d'actions qu'il est capable d'entreprendre sans difficulté particulière. Elles sont extrêmement importantes car elles vous permettent de savoir ce que tel personnage peut ou ne peut pas faire et avec quelle facilité ou difficulté. Lorsque vous créez votre personnage, vous débutez avec une liste de **compétences de départ** qui dépendent de la race et/ou du plan de carrière choisi pour ce personnage. Ces compétences représentent tout ce que vous avez appris durant votre vie avant de rejoindre votre faction d'appartenance. La liste des compétences existantes est donnée au chapitre II.6.3.

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

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

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

I.2.6. Compétences de base et avancées

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

Les compétences de base : ce sont les compétences qui sont le plus communément utilisées parmi la population des diverses civilisations de l'univers de Halo, ce qui fait que n'importe qui en maîtrise les rudiments de façon naturelle. Ainsi, vous pouvez effectuer un test de compétence de base même si vous ne possédez pas celle-ci. On considère que vous vous appuyez sur des facultés innées et non sur une véritable formation, ce qui vous autorise à faire un simple test de la caractéristique associée avec un malus de -2.

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

I.3. PROTECTIONS ET DÉGATS

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

(Médecin-chef Ethan Sorenson)

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

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

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

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

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

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

LE BONUS D'ARMURE :

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

- Il est possible de superposer plusieurs protections apportant chacune un bonus d'armure qui s'additionnent donc dans le calcul de la CA, les plus courantes étant les gilets pare-balles et les kevlar des humains qui peuvent aisément se porter sous une armure.
 - Tout bonus d'armure est annulé contre les *attaques au contact* (voir chapitre I.4.5). Il s'agit d'attaques assez puissantes pour ignorer les protections corporelles ou suffisamment précises pour toucher les zones du corps non couvertes par l'armure (la visière d'un casque, par exemple). Le profil d'un personnage présente donc toujours deux valeurs de Classe d'Armure : **CA normale** et **CA au contact**.
 - Les dégâts portant le trait *Explosif* réduisent de manière permanente le bonus donné par une armure jusqu'à ce qu'elle soit réparée. Chaque arme infligeant ce type de dégât présente donc sur son profil une valeur de **Réduction d'Armure** qui lui est propre et qui s'applique uniquement si l'arme parvient à blesser le porteur de l'armure, donc à lui faire perdre des Points de Vie, car cela signifie qu'elle est parvenue à suffisamment endommager la protection de l'armure pour la traverser.
- En plus du bonus d'armure qu'elle confère, une armure peut également vous apporter des avantages mais également des inconvénients en fonction de sa catégorie. Nous vous avons rapidement résumé ces effets dans le tableau ci-dessous :



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



LE BONUS DE BOUCLIER :

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

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

LE BONUS DE DEXTÉRITÉ :

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

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

LE BONUS DE COUVERT :

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

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

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

I.3.2. Les Points de Vie (PV)

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

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

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

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

LES HÉMORRAGIES :

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



SE SOIGNER :

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

I.3.3. Les Points de Bouclier (PB)

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

- Lorsqu'une attaque à distance réussie à toucher un personnage porteur d'un bouclier énergétique corporel actif, ses Points de Boucliers encaissent toujours les dégâts avant ses Points de Vie, quelle que soit la nature des dégâts reçus.

- Au corps à corps, en raison de la faible énergie cinétique des coups portés, un bouclier énergétique corporel ne protège que contre les dégâts portant l'attribut *Energétique*.

- Etant donné qu'un bouclier énergétique corporel englobe l'armure du porteur, toutes les attaques pouvant être encaissées par les Points de Bouclier sont testés face à la CA au contact du personnage. Si un tir cause plus de points de dégâts que de PB restant au bouclier, un second test d'attaque doit immédiatement être effectué avec les mêmes paramètres, cette fois en utilisant la CA normale, pour savoir si le tir parvient à blesser la cible.

- Quels que soient les dégâts encaissés par un porteur de bouclier énergétique corporel durant un combat, il regagne automatiquement l'intégralité de ses PB à la fin du combat (s'il est toujours vivant, bien entendu). Dans le cas d'un affrontement particulièrement long, le MJ peut éventuellement accepter un rechargement partiel ou total du bouclier corporel en fonction des dégâts reçus et de la situation.



I.3.4. La mort

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

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



I.3.5. Les points de destin

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

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

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

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

I.3.6. Les points de fatigue

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

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

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

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

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

EFFETS DE LA FATIGUE :

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

ÉLIMINER LES POINTS DE FATIGUE

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

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

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



I.4. LES COMBATS

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

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

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

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

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

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

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

I.4.2. Déroulement d'un combat

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

ÉTAPE 1 : LA SURPRISE

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

ÉTAPE 2 : LE JET D'INITIATIVE

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

ÉTAPE 3 : ACTION DES PERSONNAGES

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

ÉTAPE 4 : FIN DU ROUND

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

I.4.3. Les catégories d'actions

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

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

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

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

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

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

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

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

I.4.4 Les tests de tir



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

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

En résumé, votre tir blesse la cible si :

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

I.4.5. Les dégâts

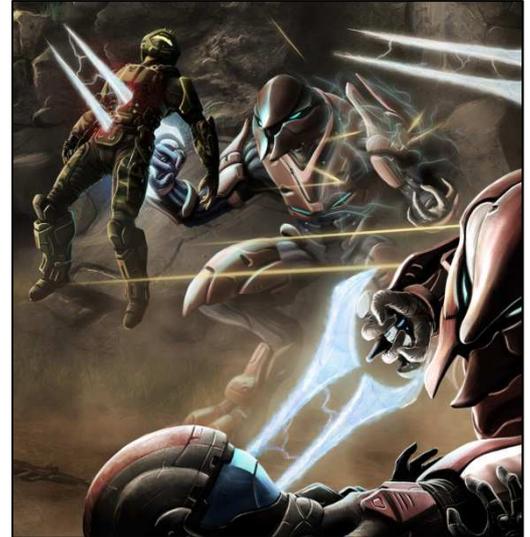
Lorsque vous réussissez un tir ou une attaque au corps à corps, vous causez à votre adversaire un certain nombre de **points de dégâts**. Au tir, le nombre de ces points de dégâts dépend uniquement de l'arme que vous utilisez, tandis qu'au corps à corps cela dépend également de votre valeur de bonus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

LES ATTAQUES AU CONTACT

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

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

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



LES TYPES DE DÉGATS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ENCAISSER DES POINTS DE DÉGÂTS :

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

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

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

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

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

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



I.4.6 Les corps à corps

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

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

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

LES CORPS A CORPS DANS UN ROUND DE JEU

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

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

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



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

LES TOURS DE JOUEUR AU CORPS A CORPS

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

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

1. **FENÊTRE DE FUITE :** au début de son round, l'attaquant peut tenter de se désengager du combat s'il n'est ni à terre ni saisi par l'un de ses adversaires, en profitant de la première opportunité qui se présente pour s'échapper. Pour cela, il doit effectuer un **test de Fuite**, qui correspond à un test d'Agilité opposé à l'Agilité de tous ses adversaires engagés qui ne sont pas à terre. S'il l'emporte, il quitte le combat et se déplace à vitesse rapide dans la direction opposée à celle de ses ennemis. Si le personnage ne tente pas de fuir ou s'il rate son test de fuite, il peut à la place effectuer une action diverse de son choix, puis le combat continue avec la phase 2.
2. **ACTION DE L'ATTAQUANT :** le personnage dont c'est le tour de jeu peut accomplir une action de corps à corps de son choix en fonction des possibilités qui s'offrent à lui et de son imagination. Cette action doit obligatoirement cibler l'un des adversaires engagé contre lui, le désignant alors comme le défenseur pour ce tour de joueur même si l'action échoue.
3. **CONTRE-ACTION DU DÉFENSEUR :** si le défenseur a survécu à l'action de l'attaquant, il a le droit de répliquer immédiatement même si ce n'est pas son tour de joueur, car il a été placé au centre du combat et ne compte pas se laisser faire. Il peut donc effectuer une action de corps à corps de son choix tout comme l'a fait l'attaquant durant la phase précédente.
4. **FIN DU TOUR DE JOUEUR :** une fois toutes les phases précédentes passées, le tour de joueur de l'attaquant est terminé et on passe à celui du joueur suivant d'après l'ordre obtenu lors du test d'Initiative.

I.5. REGLES DES ARMES

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

(Enseignement de la 7^{ème} division de l'Alliance)

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

I.5.1. Les différentes catégories d'armes

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

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

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

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

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

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

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

I.5.2. Les différents modes de tir

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

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

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

Armes Automatiques : Dotées d'une très grande cadence de tir, ces armes projettent sur leurs cibles une véritable pluie de projectiles. Elles peuvent effectuer des *salves*, des *rafales* et des *tirs de suppression*, mais ne peuvent jamais effectuer de *tirs uniques*.

I.5.3. La technologie d'armement

TECHNOLOGIE A MUNITIONS SOLIDES :

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

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

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

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

TECHNOLOGIE A ÉNERGIE :

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

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

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

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

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

I.5.4. Utiliser des armes ennemies

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

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

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

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

I.6. LE DÉROULEMENT DES AVENTURES

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

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

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

I.6.1. Le niveau de difficulté

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

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



Facile :

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

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



Normal :

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

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



Héroïque :

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

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



Légendaire :

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

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

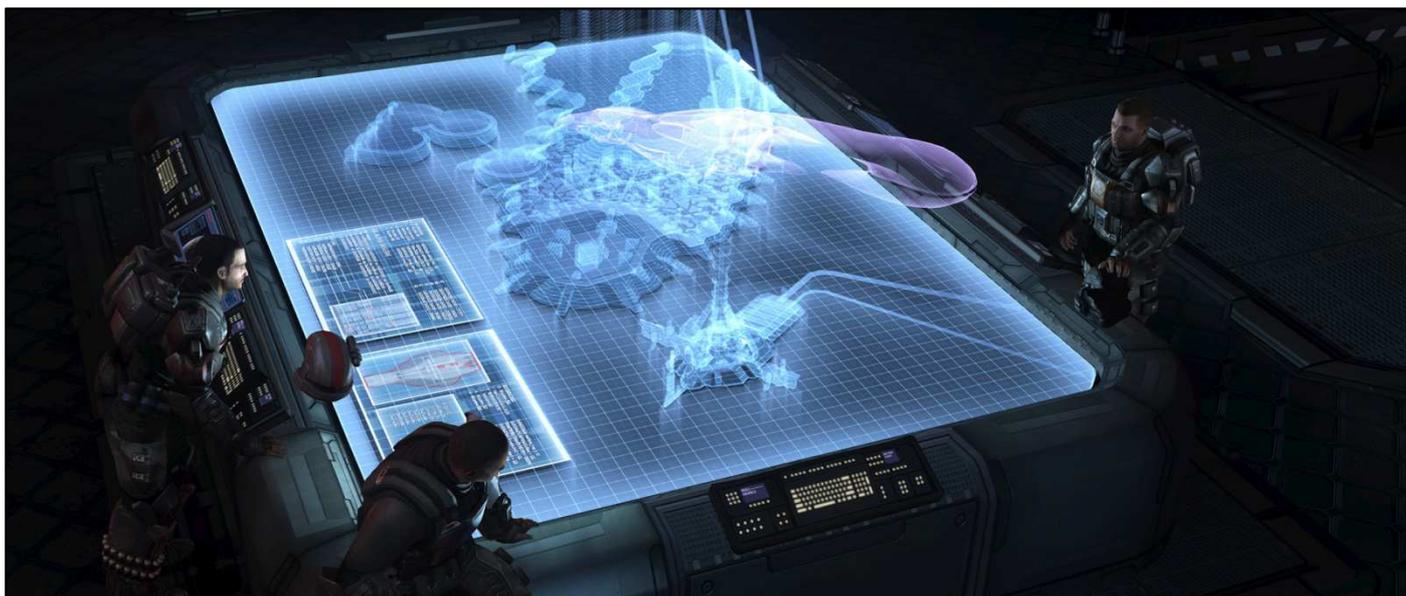
Selon le nombre de joueurs participant à l'aventure et la qualité de leurs héros, certains niveaux de difficulté seront plus adaptés que d'autres. Par exemple, si vous n'êtes que deux joueurs avec des personnages tout neufs, il serait mieux de commencer en niveau *Facile* ou *Normal*. Mais si vous êtes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

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

I.6.2. Utilisation de cartes et cinématiques

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

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



I.6.3. Les demandes de soutien

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

I.6.4. Les astro-largages

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

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

Le point d'impact :

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

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

Les risques :

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

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