

# LA CAMPAGNE DE HARVEST



Campagne officielle pour *Halo : Héros et Hérétiques* (V4)

Basé sur un jeu de *BUNGIE STUDIOS*

# INTRODUCTION

## IMPORTANT : DOCUMENT POUR MAITRE DE JEU

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

Cette campagne est idéale pour constituer la première série de scénarios d'aventure pour une nouvelle équipe de personnages à **Halo : Héros & Hérétiques** toutes factions confondues, car il s'agit du tout premier conflit de grande ampleur entre l'humanité et les races covenantes. Pour cette raison, chacun des deux camps ne connaît pas encore très bien les capacités et la technologie de son ennemi, ce qui peut les amener à commettre des erreurs stratégiques non négligeables. Au milieu de cette guerre colossale, les joueurs se sentiront probablement ridicules et insignifiants jusqu'à ce que le hasard les amène à changer progressivement la balance du conflit en faveur de leur camp et ainsi devenir des héros en puissance, du moins à condition qu'ils réussissent à surmonter les épreuves qui les attendent...

## **REGLES SPECIALES DE CAMPAGNE :**

- **Campagne ouverte** : officiellement, l'Alliance covenante et l'UNSC sont les seules factions à s'affronter sur la colonie de Harvest, mais il est parfaitement possible qu'elles aient été infiltrées par des factions rebelles ou hérétiques souhaitant tirer leur épingle du jeu pour une raison ou pour une autre. De plus, il est fort probable que l'UNSC ait fait appel à de nombreux mercenaires de l'UMA pour servir d'auxiliaires de combat sur certaines missions à risque. De ce fait, n'importe quel groupe de joueur peut participer à cette campagne quelle que soit la faction à laquelle il appartient.
- **Campagne d'initiation** : cette campagne est conçue de façon à être jouable même par de tout nouveaux personnages afin de leur faire découvrir le système de jeu, l'univers de Halo Evolved, le conflit humano-covenant et le fonctionnement des campagnes scénaristiques. N'hésitez donc pas à y envoyer vos joueurs dès que leurs personnages sont créés ou après qu'ils aient fait quelques petites missions pour se faire la main avant les choses sérieuses. Cette campagne permet aux joueurs de se familiariser avec les règles de combat avant de se lancer dans des aventures plus complexes mêlant à la fois des affrontements et des actions plus délicates comme des enquêtes ou des espionnages.
- **PNJ spéciaux** : certains PNJ intervenant au cours de cette campagne sont des PNJ spéciaux et bénéficient à ce titre des règles décrites pour ce type de personnages dans le chapitre \_\_\_ du livre de règle de *Halo : Héros et Hérétiques*.
- **Missions synthétisées** : contrairement à la plupart des aventures officielles créées par Reclaimer Studios, les nombreuses missions qui composent cette campagne ne sont pas entièrement détaillées et ne présentent que les informations les plus vitales. Le plus souvent, nous vous présentons simplement la carte globale de la zone d'opération, la situation stratégique du moment et quelques petits détails utiles pour le déroulement de la mission. Le MJ doit ensuite utiliser sa propre imagination pour compléter le décor au fur et à mesure que les joueurs progressent en utilisant les conseils donnés au chapitre      du livre de règle de *Halo : Héros et Hérétique*.

# REGLES D'UTILISATION DES CAMPAGNES

*« Ceux qui vous disent que la stratégie n'est qu'un jeu n'ont jamais eu à voir le destin d'un monde entier dépendre de leur décision. »*

## 1. L'ECHIQUIER GALACTIQUE

Vous le savez déjà, l'univers de **Halo Evolved** est plongé dans une guerre interstellaire dont l'issue est encore incertaine : certes, la supériorité technologique des covenants et leur tradition martial leur donne un avantage direct, mais ils doivent veiller à ne pas sous-estimer les humains dont la détermination et l'ingéniosité sont des atouts redoutables s'ils sont utilisés correctement. De plus, l'un et l'autre des deux camps doit également surveiller ses arrières pour combattre des mouvements dissidents, qu'ils soient de nature indépendantiste ou hérétique, et s'assurer de garder le pouvoir sur sa propre civilisation. Chaque défaite, chaque victoire, chaque avantage stratégique possède une importance dans le bras de fer qui se déroule depuis le début de la Grande Guerre. La perte d'une colonie présente de lourdes répercussions sur les lignes d'approvisionnement logistique, les ressources disponibles et le moral du camp auquel elle appartenait, de même que la destruction d'une flotte de combat fragilisera d'autant plus les défenses du secteur spatial auquel elle était affectée.

Dans une telle situation, les événements que nous vous permettons de faire vivre à vos joueurs auront forcément un impact plus ou moins important sur le déroulement de la guerre elle-même sur le plan stratégique. Même s'ils ne peuvent pas vaincre des armées entières d'ennemis et encore moins gagner la guerre à eux seuls, ils peuvent accomplir des choses extrêmement importantes en-dehors des engagements militaires à grande échelle et ainsi faire la différence d'une manière aussi héroïque que passionnante à jouer. Au début de leur carrière, ces actions auront un impact assez limité, mais plus ils progresseront et seront reconnus comme des soldats compétents par leurs supérieurs, plus ils auront d'opportunités d'influer sur le déroulement de la guerre. L'idée ici est de vous encourager à bien montrer aux joueurs que les décisions qu'ils prennent sur le terrain possèdent une influence réelle sur l'univers de Halo Evolved tout entier. Que ce soit pour la survie de l'humanité, l'accomplissement du Grand Voyage ou toute autre cause à laquelle ils adhèrent, leurs actions auront une importance de plus en plus grande dans cet univers. Cela les motivera d'autant plus.

## 2. CONDITIONS DE DÉROULEMENT DES CAMPAGNES

Comme nous venons de l'expliquer, les campagnes sont des successions de scénarios particulièrement importants pour l'évolution de l'échiquier galactique, aussi est-il nécessaire de respecter certaines règles lorsque vous faites embarquer votre équipe de joueur dans l'une d'elles :

- Ne jamais suivre deux campagnes en même temps avec les mêmes personnages.
- Le niveau de difficulté de la campagne doit être choisi au début de la première mission. Une fois choisi, le niveau de difficulté pourra être abaissé pour les missions suivantes à la demande des joueurs mais il ne pourra en aucun cas être augmenté.
- La campagne contenue dans ce livre est découpée en une succession de missions plus ou moins importantes pour faire progresser la situation stratégique en faveur du camp auquel appartiennent les joueurs. Les MJ sont libres d'inventer des aventures supplémentaires se déroulant dans le cadre de cette campagne officielle afin de la prolonger si le contexte leur plait, mais ces aventures ne devront soit avoir un impact limité sur la situation stratégique soit être équilibrées par des événements inventés par le MJ pour donner des avantages de même valeur au camp ennemi.

### **3. LES MISSIONS, OBJECTIFS ET POINTS DE VICTOIRE**

Chaque faction impliquée dans une campagne possède ses propres objectifs qui peuvent énormément varier d'une faction à une autre en fonction de ce qui présente le plus d'importance à ses yeux. En général, chaque objectif ne peut être réalisé qu'au travers d'une mission spécifique, mais il peut arriver qu'une même mission permette d'atteindre deux objectifs à la fois, bien que cela rende les choses plus difficiles la plupart du temps. Afin de représenter la progression du camp des joueurs au cours d'une campagne donnée, chaque objectif rempli avec succès fait gagner des points de victoire. Si suffisamment de ces points sont gagnés, la situation stratégique évolue en faveur du camp des joueurs, ce qui se répercutera dans leurs futures aventures sous une forme ou sous une autre définie par le scénario.

Il existe différents types d'objectifs :

- Les objectifs capitaux : il s'agit généralement des raisons mêmes pour lesquelles la campagne a été lancée. De ce fait, remplir l'ensemble de ces objectifs peut potentiellement mettre un terme à la campagne, cependant il est presque toujours impossible de les remplir dès le début de cette dernière.

- Les objectifs principaux : ce sont des objectifs de très haute valeur stratégique qui peuvent donner un avantage significatif au camp concerné. Ils accordent donc de grandes quantités de points de victoire lorsqu'ils sont remplis mais sont souvent très difficiles à accomplir sans avoir préalablement accompli certains objectifs secondaires ou annexes.

- Les objectifs secondaires : moins importants que les objectifs principaux, les objectifs secondaires sont néanmoins des passages obligatoires pour les tacticiens souhaitant mettre toutes les chances de leurs côtés pour de futures batailles. Ils n'accordent pas autant de points de victoire que les objectifs principaux, mais ils peuvent parfois créer une faiblesse dans le dispositif ennemi que les joueurs pourront alors exploiter dans les missions suivantes.

- Les objectifs annexes : ces objectifs ne donnent jamais de points de victoire car leur réussite ou leur échec ne présente pas de réelle incidence sur l'équilibre du conflit. Ils ont cependant l'intérêt de faire progresser les joueurs non seulement en leur permettant de gagner des points d'expérience, mais aussi en leur faisant gagner des récompenses utiles telles que du matériel prototype, des informations stratégiques ou des PNJ alliés qui pourront leur porter assistance par la suite.

Cependant, tous ces objectifs sont systématiquement soumis au système des niveaux d'accréditation, car il n'est pas très sage pour un commandant d'expliquer l'intégralité de sa stratégie au premier troufion venu. Pour chaque campagne, les objectifs à remplir présentent tous un niveau d'accréditation minimum requis pour connaître leur existence. Ainsi, à chaque nouvel acte d'une campagne (donc à chaque fois que les joueurs doivent choisir une nouvelle mission), vous avez deux options :

- Liberté des joueurs : cette option est à envisager soit lorsque vous considérez que la situation est encore assez calme et détendue pour laisser les joueurs libres de choisir leur mission, soit lorsque vous estimez qu'ils ont un niveau d'accréditation et un sens stratégique suffisants pour prendre la bonne décision. Quoi qu'il en soit, vous leur permettez de sélectionner leur prochaine mission parmi celles que leur niveau d'accréditation leur permet de connaître. Dans ce cas, prenez à part le joueur qui possède le plus haut niveau d'accréditation (et qui est par définition le chef d'équipe), afin de lui présenter les objectifs qu'il est autorisé à connaître pour l'acte en cours et le laisser faire son choix.

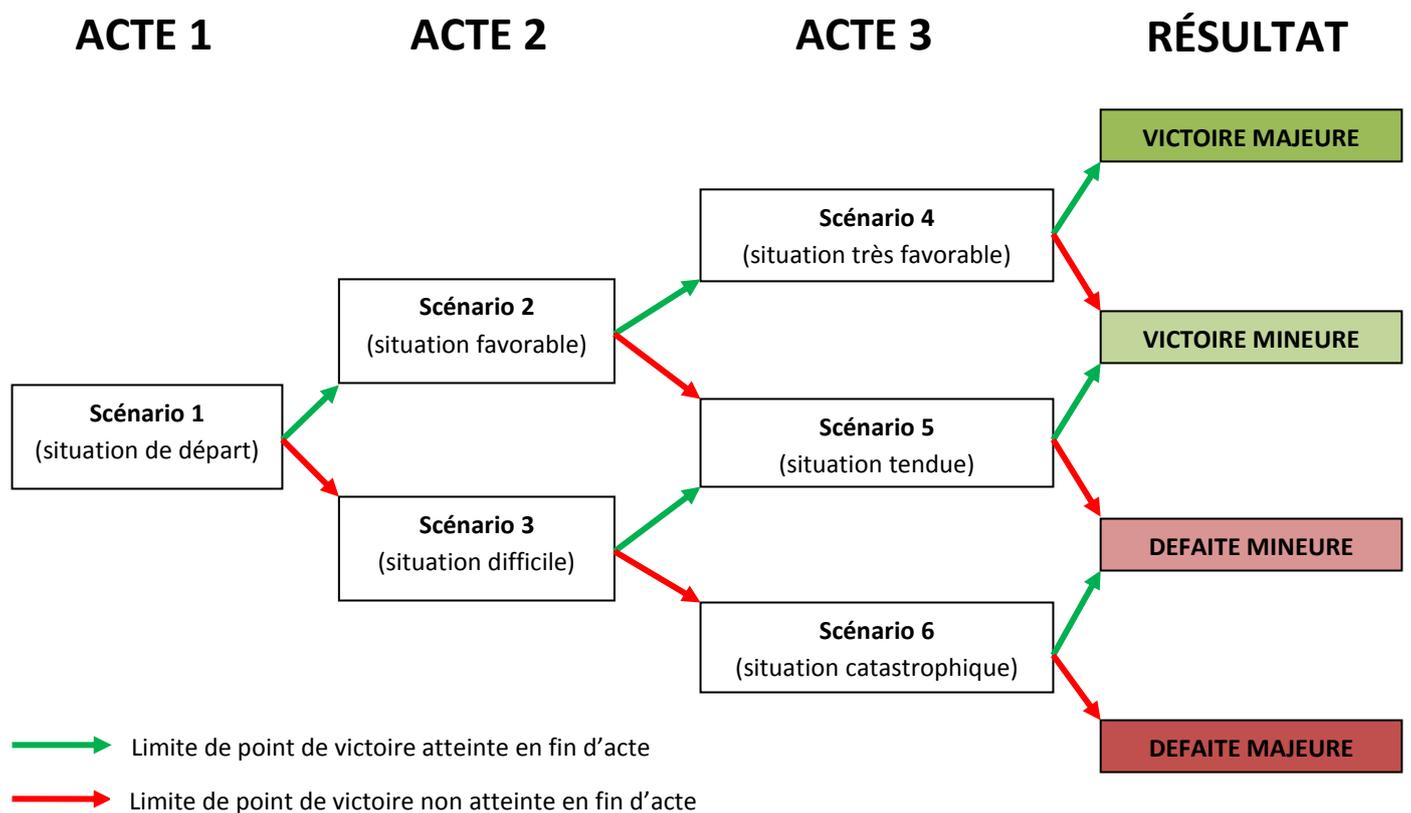
- Mission obligatoire : que ce soit parce que la situation stratégique est critique ou parce que les joueurs n'ont pas assez d'accréditation pour connaître l'existence de missions indispensables sur le moment, vous les forcez à accomplir une mission bien particulière pour le prochain acte. Cela vous permet de débloquer la situation stratégique et d'amener les joueurs à passer à l'acte suivant de la campagne (voir plus loin).

#### 4. LES ACTES, SCENARIOS ET PHASES DE CAMPAGNE

La situation stratégique d'une campagne est constamment changeante, se modifiant au fil des combats, des batailles et des opérations spéciales, qu'elles impliquent les personnages de joueurs ou non. Afin de représenter cela, chacune des campagnes conçues par notre équipe est découpée en plusieurs **actes**, qui représentent les différentes grandes périodes du conflit. Ce découpage permet de faciliter la représentation de la situation stratégique globale à la fois pour le MJ et pour les joueurs.

Il y a deux façon de passer d'un acte à un autre : soit en atteignant la limite de points de victoire nécessaire, soit en accomplissant un nombre déterminé de mission sans obtenir assez de points de victoires. Chaque mission accomplie par les personnages des joueurs dans le cadre d'une campagne représente une **phase** de l'acte en cours, le nombre limite de phase par acte dépendant à la fois du scénario de la campagne et du niveau de difficulté choisi. Ce découpage permet non seulement d'introduire une certaine tension dans le déroulement de la campagne, mais aussi d'utiliser le concept des fenêtres d'action que nous expliquons dans le point suivant.

Une campagne comporte généralement 3 actes. Si un acte est terminé en obtenant les points de victoire requis, la situation stratégique évolue en faveur du camp des joueurs, tandis que si l'acte se termine par limite du nombre de phases, cette même situation évolue en leur défaveur. La campagne évolue alors selon différents **scénarios** qui représentent les différentes possibilités de déroulement de cette campagne qui donnent généralement ce genre de schéma :



Comme vous pouvez le constater sur ce schéma, selon que les joueurs réussissent ou échouent les différents actes d'une campagne, la situation deviendra plus favorable ou plus dangereuse pour leur camp et pour eux-mêmes, et le résultat final d'une campagne peut grandement varier. La situation de chaque scénario sera visible de différentes manières durant leurs missions : degré de difficulté moyen des demandes de soutien, niveau de présence des forces ennemies, proportion de troupes d'élite, ressources matérielles disponibles, etc. Les joueurs ne doivent surtout pas négliger l'impact de leurs missions sur le déroulement de la campagne, car cela les affectera d'autant plus pour la suite des événements.

## **5. LES FENETRES D’ACTION**

Si les joueurs pouvaient retenter une même mission autant de fois qu’ils le voulaient jusqu’à la réussir, tout le principe des campagnes scénaristiques n’aurait aucun intérêt. L’ennemi ne compte pas rester inactif devant leurs opérations et cherchera à les contrer par tous les moyens, limitant leurs possibilités d’actions et réduisant les chances de gagner la campagne. C’est pourquoi chaque objectif possède une fenêtre d’action, qui représente la période de temps pendant laquelle il peut être rempli par les joueurs. Cette période est mesurée en nombre d’actes joués depuis que l’objectif est accessible, et si elle est atteinte sans que l’objectif soit rempli, celui-ci est considéré comme perdu. Elle est présentée sous la forme d’un tableau au début de chaque acte.

Ce système oblige les joueurs à concevoir la campagne de manière plus stratégique en choisissant soigneusement les objectifs qu’ils souhaitent remplir et dans quel ordre afin de maximiser leurs chances de victoire. Echouer à une mission n’est donc pas seulement difficile à assumer parce qu’on a raté un objectif, mais aussi parce qu’on a perdu une phase de la campagne sans gagner de points de victoires.



## **6. LES PERSONNAGES NON-JOUEURS SPECIAUX**

Chaque campagne regorge de PNJ spéciaux, qui sont des individus extrêmement importants à différentes échelles. Certains seront de simples combattants apparaissant de façon récurrente pour aider les joueurs ou pour les affronter, tandis que d’autres seront des officiers chargés de leur transmettre les ordres de mission, voir même les commandants en chef de chaque armée comme par exemple l’amiral Preston Cole ou l’arbitre Ripa Moramee. Ces PNJ sont soumis aux règles des PNJ spéciaux précisés dans le livre de règles de *Halo : Héros & Hérétiques* pour assurer leur survie dans les différentes missions où ils apparaissent, cependant certains scénarios de campagne donneront l’opportunité aux joueurs de tuer véritablement un ou plusieurs PNJ spéciaux, changeant ainsi le déroulement de la guerre.

# PARTIE 1 :

## INFORMATIONS UTILES

*La Grande Guerre a commencé. L'humanité, déclarée archi-hérétique par les grands prophètes covenants, se retrouve obligée de déclarer l'état d'urgence et d'instaurer la loi martiale, remettant ainsi tous les pouvoirs au conseil de sécurité de l'UNSC, afin de se donner les moyens de combattre ce terrible ennemi qui ne désire que son anéantissement pur et simple. Dans cette situation, il ne peut y avoir aucune négociation, aucun compromis, aucune pitié, seulement la guerre totale.*

*Mais les premières victoires obtenues par l'Alliance covenante ont durement touché le morale des soldats et citoyens de l'UEG. Face à la terrifiante puissance de l'envahisseur extraterrestre et les formidables capacités martiales de ses guerriers, les troupes de l'UNSC sont facilement terrorisées et à ce jour, seuls les impressionnants combattants spartans-II sont parvenus à leur donner le courage nécessaire pour repousser l'ennemi. Pour le conseil de sécurité, il est indispensable de remonter le moral de la population en montrant que cet ennemi peut être vaincu comme n'importe quel autre, que l'humanité est assez forte pour se défendre.*

*Bien qu'elle ne présente absolument plus aucune valeur stratégique concrète, la colonie de Harvest est devenue un symbole à la fois pour l'humanité et pour l'Alliance covenante : celui de la première confrontation majeure entre leurs deux civilisations, une confrontation qu'aucun d'eux ne souhaite perdre. Souhaitant absolument obtenir une victoire totale en surface, le commandant [REDACTÉ] en charge de l'armada covenante s'est refusé de vitrifier la colonie et a engagé ses forces dans un conflit qui sera aussi long qu'éprouvant, destructeur et impitoyable...*

Ce chapitre contient toutes les données importantes concernant la campagne de Harvest, à commencer par une description générale de la colonie. [REDACTÉ]

### I.1. La colonie de Harvest

Type de planète : Colonie extérieure

Gravité : 0,998 G en moyenne

Atmosphère : 1,02 (N2, O2)

Température en surface : entre -19°C et 42°C

Climat : Tempéré, glacial avant la terraformation des colonisateurs.

Géographie : Harvest possède un unique "super-continent" portant le doux nom d'Ida, qui recouvre les deux tiers de sa surface. Il est bordé au nord par la mer Hugin et au sud par la mer Munin. La majeure partie des terres d'Ida s'élèvent à environ cinq cent mètres au-dessus du niveau de la mer et sont composées de plaines, de forêts parcouru de rivières et de lacs. Cependant, il se trouve coupé en son centre et en diagonale par le Bifrost, un escarpement rocheux que les habitants considèrent à juste titre comme la seule véritable montagne de cette planète, et dont le plus haut pic s'élève à 2.500 mètres de haut.

Système : Epsilon Indi

Ordre dans le système : 3

Circonférence : 4.012 km

Temps de révolution : 121 jours

Temps de rotation : 17,5 heures

Inclinaison de l'axe : 23.3646°

Satellite(s) naturel(s) : aucun

Capitale planétaire : Utgard

Villes importantes : Utgard, Gladsheim

Population : anciennement 3 millions d'habitants environ

Activités principales : Agriculture, Activités minière (très peu).

Exportations : Denrées alimentaires, minerais et matières premières.

Importations : Produits et matériels industriels.

Gouverneur : Gervin Sivler (décédé)

Intelligences artificielles de gestion :

- Sif (détruite), responsable de l'installation orbitale Tiara.
- Mack, responsable des systèmes automatisés de l'agriculture de Harvest

Villes importantes :

- Utgard : anciennement 1,2 millions d'habitants environ
- Gladsheim : anciennement 0,9 millions d'habitants environ
- Asgard : anciennement 0,45 millions d'habitants environ
- Reste de la planète : anciennement 0,5 millions d'habitants environ

Ascenseur orbitaux : 7 (5 détruits)

Spatio-docks : Tiara (détruite), Jörd, spatiodock d'Asgard

Nombre de stations de défenses orbitales : 0

## Lieux principaux de Harvest :

### Utgard :

En tant que capitale de Harvest, la ville d'Utgard avait le privilège d'être le centre administratif, économique et industriel de cette colonie. Ainsi, son centre-ville comporte un grand nombre de bureaux appartenant soit à diverses institutions de l'UEG soit à des entreprises privées de différents domaines d'activité, le tout étant entouré par des quartiers résidentiels entrecoupés de zones commerciales. Les différentes zones de la ville étaient reliées par un réseau de tramways en surface désormais hors service tandis que pas moins de sept ascenseurs orbitaux permettaient le transit de ressources et de personnel entre le sol et la station orbitale Tiara. Le premier se trouvait au centre d'Utgard et servait essentiellement de spatiogare pour la population, les six autres ayant été construits en périphérie. Tous se sont effondrés lorsque la station Tiara fut détruite par les covenants, provoquant des dommages catastrophiques à la capitale et ses alentours sous le poids des débris.

Par fierté, les covenants n'ont pas utilisé leur artillerie navale sur Utgard durant la purge de Harvest. En effet, comme il s'agit du lieu où s'est déroulé leur premier véritable affrontement contre les forces militaires humaines, cette ville est devenue une sorte de symbole pour leur civilisation, en particulier la zone des jardins botaniques situés près du centre-ville car c'est là que les négociations entre le gouverneur [REDACTED] et le chef de guerre jiralhanae [REDACTED] ont dégénéré en lutte armée. Ainsi, Utgard est à ce jour la région urbaine de Harvest la moins dévastée malgré les dégâts causés par la chute de ses ascenseurs orbitaux.

### Gladsheim :

Deuxième plus grand centre de population de Harvest, Gldsheim était une ville extrêmement active qui cherchait depuis des années à attirer les institutions gouvernementales et les sièges de compagnies privées pour rivaliser de puissance avec la capitale. Son unique ascenseur orbital ne lui permettait pas d'assurer correctement le transfert des ressources commerciales exportées vers d'autres planètes, et la ville dépendait donc beaucoup de ceux d'Utgard. Afin de se libérer de cette dépendance, deux nouveaux ascenseurs étaient en cours de construction lorsque le conflit contre l'Alliance éclata.

Contrairement à Utgard, la ville de Gldsheim ne présentait aucun intérêt stratégique ni la moindre valeur spirituelle pour les covenants, et c'est pourquoi elle fut presque intégralement rasée par un bombardement orbital intensif. Son paysage se résume aujourd'hui à des montagnes de gravas parfois surmontés par des squelettes de bâtiments ayant miraculeusement survécu. Le réseau de métro souterrain a cependant résisté en grande partie au bombardement et fut pendant un temps le refuge des habitants de la ville avant leur extermination, mais plusieurs tunnels sont désormais coupés par des effondrements s'étendant parfois sur des dizaines de mètres. Les portions encore praticables de ces tunnels ont été abandonnés par les covenants après leur nettoyage systématique, et les quelques derniers accès vers la surface sont constamment surveillés. Les villages de banlieue et les exploitations agricoles qui l'entouraient ont été presque entièrement vitrifiés, réduits à d'immenses étendues de terres stériles symbole de mort, témoins de la toute-puissance de la flotte covenante.

#### **Asgard :**

#### **Réacteur de Harvest :**

#### **Ecole de formation du mont Hord (UNSC Air Force) :**

Afin de donner une autre image de l'UNSC que celle donnée par les différents groupuscules indépendantistes présents dans la région de la Bordure Extérieure, l'UEG a approuvé en 2498 la construction d'une base aérienne destinée à la formation de nouveaux pilotes pour les forces de l'UNSC Air Force. Justifiant cette action par la géographie particulière du Bifrost qui permettait des entraînements poussés des différentes manœuvres aériennes, c'est avant tout une action de propagande pour amener une présence de l'UNSC sur Harvest sans provoquer l'agressivité de la population. Depuis la fin de sa construction en 2513, cette école a formé deux promotions de vingt-cinq pilotes dont une grande partie fut affectés à la défense planétaire à la base aérienne d'Utgard, mais cette dernière a été réduite en cendre peu après le début des affrontements contre les covenants.

L'école de formation, quant à elle, a été relativement épargnée par les envahisseurs, principalement à cause du fait que les appareils qui y étaient stationnés n'étaient pas armés. La base aérienne d'Utgard ayant été anéantie très tôt, aucun instructeur ni aucun élève de la promotion en cours n'a osé décoller et ce n'est que quelques semaines plus tard que les covenants ont découvert cette installation. Celle-ci avait été désertée entretemps. Conservée dans l'état, elle sert désormais de plate-forme d'atterrissage pour les appareils covenants qui opèrent dans la région du Bifrost et ses alentours immédiats.

## I.1.2. Forces humaines en présence

Au commencement de cette campagne, les forces humaines viennent tout juste de finir leur transit sub-spatial vers le système Epsilon Eridani pour tenter de reprendre Harvest aux mains des covenants. Bien qu'affichant une volonté de fer et des effectifs impressionnants, l'état-major en charge des opérations sait parfaitement que les pertes seront énormes et que la moindre erreur stratégique sera très chèrement payée.

### ETAT-MAJOR :

- CENTCOM local : Brigadier General Jun Cerrun
- FLEETCOM : Rear Admiral (Lower) Steven Greger
- UNSC Army : Brigadier General Jorund Deef
- UNSC Cavalry : Brigadier General Jun Cerrun
- UNSC Air Force : Brigadier General Kyuso Okina
- UNSC Marines Corps : Brigadier General Franck Nedon
- ONI : Lieutenant-Colonel Carolina Esdata

### FORCES NAVALES :

- Battlegroup *X-Ray* (1ère flotte de libération de Harvest), commandée par l'amiral Preston Cole
  - Super-transporteur de classe Olympus *UNSC Everest*, vaisseau-amiral
  - 8 croiseurs de classe Marathon
  - 5 croiseurs de classe Halcyon
  - 7 destroyers de classe Agios
  - 9 frégates de classe Skyros
  - 5 corvettes de combat de classe Mako
- Battlegroup *Downfall* (2ème flotte de combat de la Bordure Extérieure), commandée par le vice-amiral Isrod Fulrek
  - Transporteur de classe Diolkos *UNSC Spirit of Fire*, vaisseau-amiral
  - 2 croiseurs de classe Marathon
  - 3 croiseurs de classe Halcyon
  - 7 destroyers de classe Agios
  - 8 frégates de classe Skyros
  - 4 corvettes de combat de classe Mako

### FORCES TERRESTRES :

- **UNSC Army** : 145ème régiment de Draco III (1er, 2ème et 3ème bataillon), 201ème régiment (1er, 2ème et 3ème bataillon)
- **UNSC Marines Corps** : 68ème régiment de Draco III (2ème et 3ème bataillon)
- **UNSC SpecWarCom** : 5 équipes de l'UNSC Army Special Forces (noms de code escouades Alpha, Bêta, Gamma, Delta et Epsilon).
- **UNSC Air Force** : 3ème Air Wing des forces d'assaut orbitales de Draco III
- **UNSC NavSpecWar** : 8ème régiment d'ODST de Draco III (1er bataillon), 10 membres du programme SPARTAN-II (Blue Team, Red Team et Silver Team)

### I.1.3. Forces covenantes en présence

#### CONSEIL DES MAÎTRES :

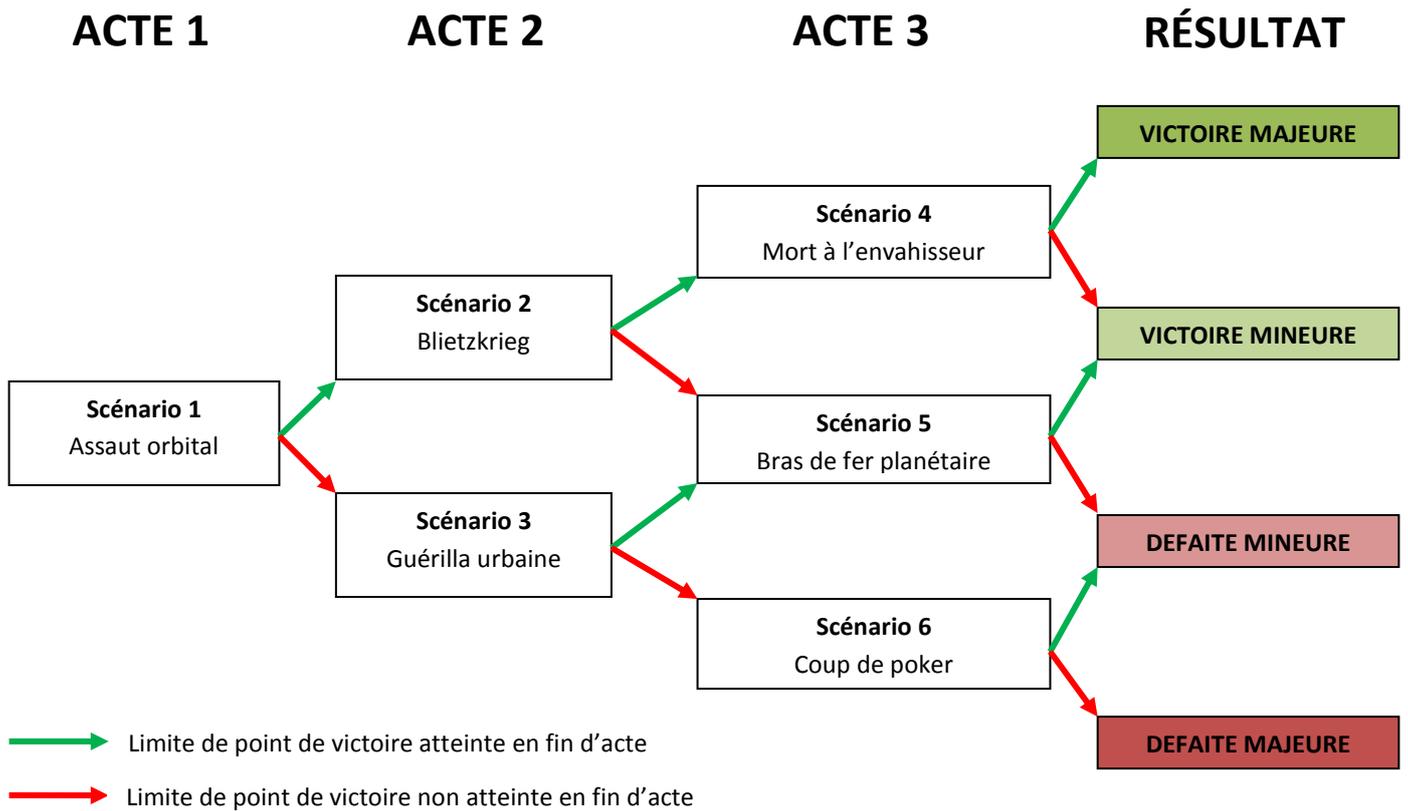
- 1ème division :
- 2ème division :
- 3ème division :
- 4ème division :
- 5ème division :
- 6ème division :
- 7ème division :

#### FORCES NAVALES :

#### FORCES TERRESTRES :

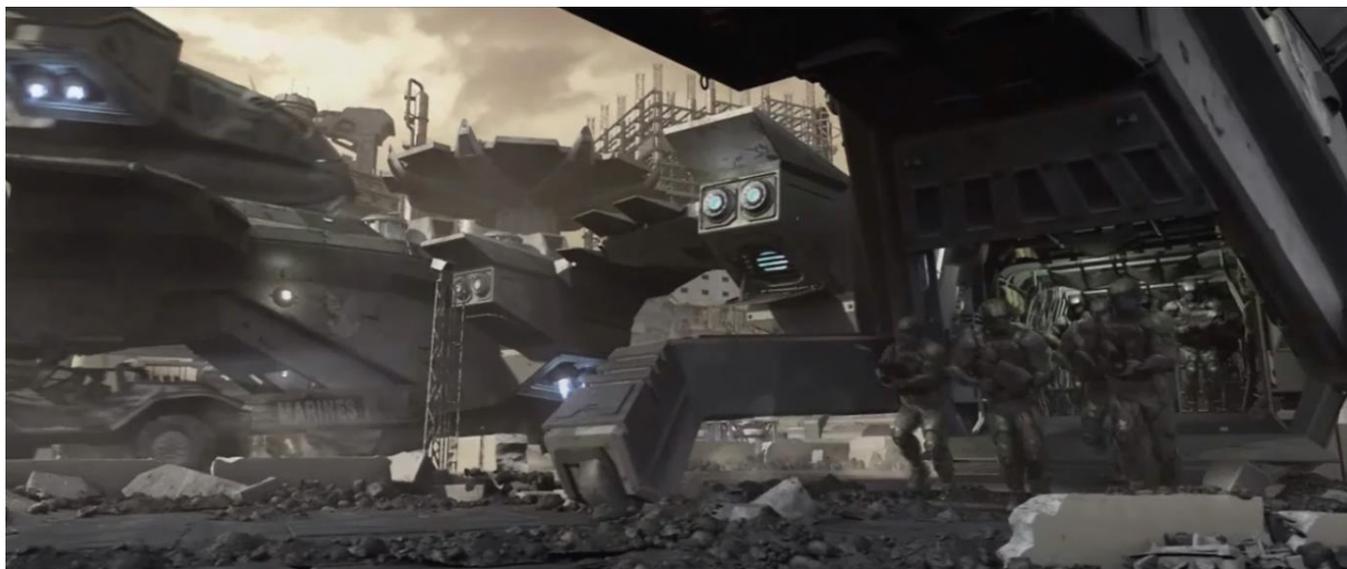
**Note :** ce conflit étant le premier de grande importance dans l'histoire de l'Alliance depuis la création du corps des Séraphines, de nombreux éléments parmi les premières recrues de cette unité ont été déployés parmi les troupes de la 1ère division afin de tester leurs capacités en combat réel.

## PARTIE 2 : DÉROULEMENT HUMAIN DE LA CAMPAGNE



## II.1. SCÉNARIO 1 : ASSAUT ORBITAL

« Soldats, le jour que vous avez tant attendu est enfin arrivé ! Maintenant que nos vaisseaux ont temporairement repoussé la flotte ennemie, il est temps d'offrir à ces salopards de covenants le sort qu'ils méritent pour avoir ainsi massacré plus de trois millions d'hommes et de femmes innocents. Nous allons poser le pied sur Harvest, annihiler l'envahisseur extraterrestre et reprendre ce qui nous appartient de droit. Pour notre premier assaut orbital, l'état-major a choisi la ville d'Asgard situé sur une île à l'Ouest du supercontinent d'Ida, cela pour plusieurs raisons. D'abord parce que la concentration ennemie est suffisamment faible dans cette région pour ne pas représenter une grande résistance, ce qui vous permettra de découvrir les forces et les faiblesses de l'ennemi sans trop de risques. Ensuite parce que la ville d'Asgard est la région urbaine qui a subi le moins de dégâts après la capitale elle-même, Utgard, ce qui en fait un terrain aisément fortifiable, sans compter le fait que déployer nos forces sur une île nous offre un avantage défensif certain contre toute contre-attaque. Et enfin, cette ville est importante car il s'agit de la dernière citée de Harvest à disposer d'un ascenseur orbital en état de fonctionnement. Les covenants en ont pris possession, probablement pour l'étudier, et nous comptons bien le leur reprendre pour pouvoir acheminer rapidement des troupes et du matériel vers la surface. Ceci est notre première offensive contre l'ennemi, et nous comptons bien le remporter. Soyez forts, soyez courageux, et surtout, tâchez de rester en vie pour raconter cette victoire à votre retour ! »



PARAMETRE DE SCENARIO		FACILE & NORMAL	HEROÏQUE & LEGENDAIRE
Points de victoire nécessaires :		15	
Degré de difficulté moyen des demandes de soutiens	Navales	10	12
	Aériens	10	12
	Terrestres	7	10
Niveau de présence ennemie :		Important	Très important
Proportion de troupes d'élite ennemies :		Très faible	Faible
Niveau de présence des forces alliées :		Très important	Important

	Phase 1	Phase 2	Phase 3
MISSION JOUABLES	Opération RÉCLAMATION ORBITALE		
	Opération RÉCLAMATION URBAINE		
	Opération RÉCLAMATION TERRESTRE		

### II.1.1. Opération RÉCLAMATION ORBITALE

« Maintenant que notre flotte à forcé l'armada covenante à se retirer de l'orbite d'Harvest, nous devons rapidement reprendre le contrôle du spatiodock d'Asgard afin de transférer le plus possible de troupes et matériel vers la ville avant que les vaisseaux ennemis ne reviennent. Vous allez faire partie d'une importante force d'abordage chargée de sécuriser cette installation pour permettre l'amarrage des vaisseaux de ligne de la Navy. S'il vous est impossible de capturer le spatiodock, il doit être détruit pour empêcher l'ennemi de l'utiliser comme base avancée car cela lui permettrait de frapper directement nos forces terrestres à Asgard. »

**Niveau d'importance :** objectif prioritaire

**Lieu :** Jörd (spatiodock d'Asgard)

**Points de victoire :** 10 (spatiodock capturé), 5 (spatiodock détruit)

## II.1.2. Opération RÉCLAMATION URBAINE

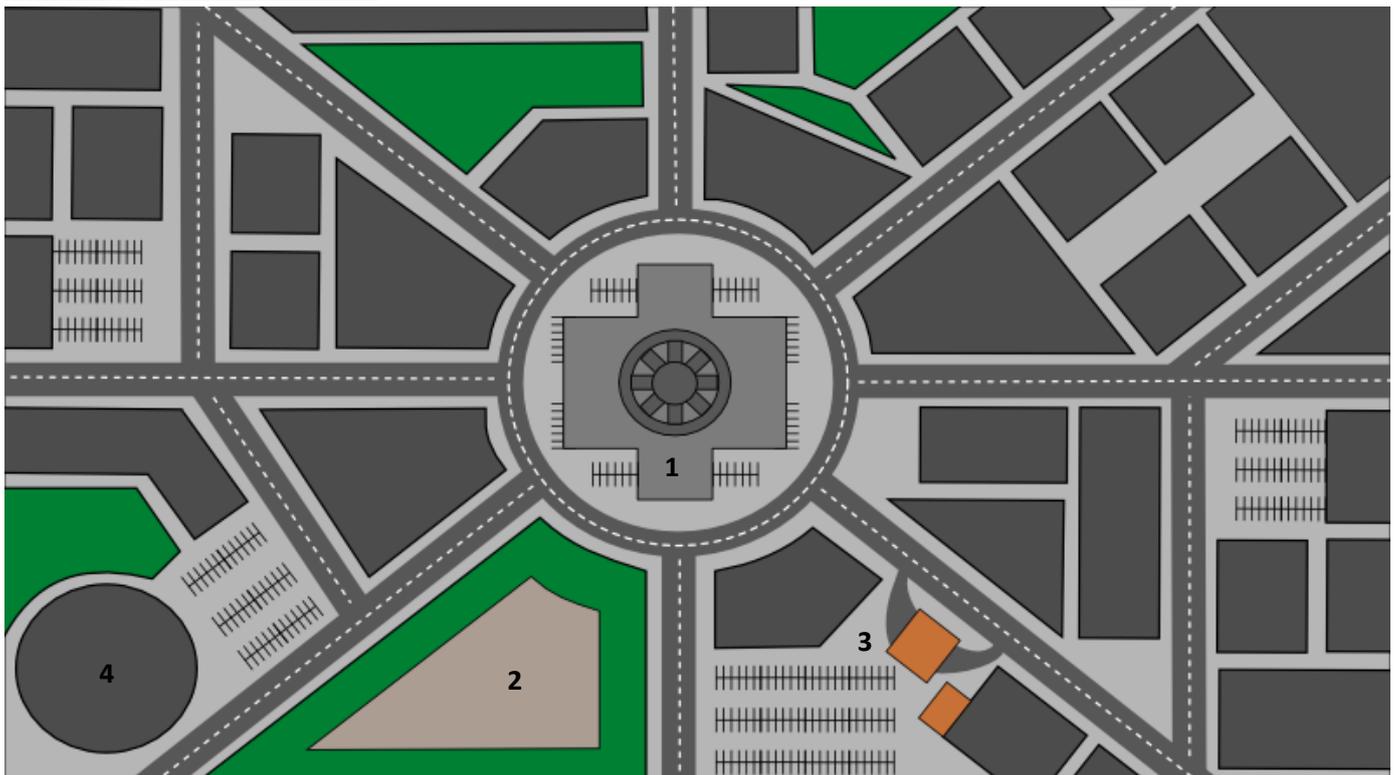
« Les observations orbitales indiquent que forces covenantes sont assez faibles dans la région de la ville d'Asgard et ses alentours, la majeure partie de leurs effectifs ennemis étant dispersées à travers la surface de la planète pour des raisons inconnues. L'état-major veut profiter de cette opportunité pour prendre la cité et la fortifier en prévision de la contre-attaque ennemie. Tous les effectifs d'ODST et de spartans vont être largués au cœur de la ville par nacelle individuelle pour prendre le contrôle de la spatiogare. Pendant ce temps, votre équipe ainsi que plusieurs dizaines de groupes de combat aéroportés vont être amenés par navettes Pélican avec pour mission de sécuriser des zones de débarquement sûres pour nos transporteurs lourds. Nous en avons identifié trois dans le quartier au Sud de la spatiogare : la place Gregory Danattew, le parking du Easy Market, et le toit de la résidence Silver Hill. Attention avec cette dernière, les scans indiquent la présence de structures ennemies, donc attendez-vous à une forte résistance. Vous devez prendre le contrôle d'autant de ces zones que possible et ainsi assurer une prise rapide de la ville. »

**Niveau d'importance :** objectif prioritaire

**Lieu :** ville d'Asgard

**Points de victoire :** 5 par zone de débarquement sécurisée

Carte tactique réservée au MJ :



**1 : spatiogare d'Asgar :** en son centre se trouve la base de l'ascenseur orbital de la ville qui mène aux spatiodocks Jörd. Ce bâtiment est la cible des ODST et spartans-II qui sont largués au début de l'attaque. Les joueurs ne sont pas censés y rentrer et tous les moyens sont bons pour que le MJ leur en interdise l'accès. La spatiogare est entourée de quelques petits parkings qui ont été envahis de véhicules qui s'y sont entassés ainsi que sur les routes alors que les habitants cherchaient à fuir la planète dès qu'ils ont appris l'existence des covenants. Du coup, il est particulièrement dur de circuler dans cette zone, mais cela présente l'avantage d'offrir de nombreux couverts qui peuvent cependant exploser sous l'effet d'un tir chanceux car ils sont alimentés à l'hydrogène liquide.

**2 : place Gregory Danattew (objectif Alpha) :** cette place porte le nom du président de l'UEG qui a obtenu la signature du Traité de Callisto par les Friedens et les Koslovics le 7 juillet 2170, mettant un terme aux Guerres Interplanétaires. Une statue de ce président siégeait en son centre mais a été détruite par les covenants lors de la prise de la ville, mais en dehors de cela l'endroit a été grandement épargnée par les combats jusque-là. Pleine de bancs et de fontaines désormais asséchées, c'était essentiellement un lieu de promenade et de quiétude pour les habitants. Elle est bordée par plusieurs rangées d'arbres au milieu desquels ont été tracés plusieurs petits chemins qui la relient au reste de la ville.

**3 : Supermarché Easy Market (objectif Bravo) :** principal lieu où les habitants du centre-ville d'Asgard allaient faire leurs courses, ce supermarché a été le lieu d'un horrible massacre perpétré par les covenants, plusieurs centaines d'habitants s'y trouvant lors de l'attaque pour tenter d'y récupérer des vivres ou de quoi se défendre. A l'extérieur, des dizaines de voitures ont été encastrées les unes dans les autres sous l'effet de la panique des conducteurs cherchant à sortir du parking. On y trouve également une station-service (bâtiment orange le plus au nord) dont les réserves d'hydrogène liquide servant à alimenter les voitures sont encore à moitié pleine (et peuvent donc causer une énorme explosion si elles sont touchées), avec sa boutique associée qui se trouve directement au Sud.

**4 : Résidence Silver Hill (objectif Charlie) :** cette large tour de sept étages fait partie des lieux d'habitations les plus chers du centre-ville, chaque étage étant divisé en seulement deux énormes appartement avec terrasse, généralement occupés par des célébrités, hommes d'affaire ou politiciens de passage à Asgard pour le loisir ou pour le travail. C'est un endroit extrêmement luxueux avec de très nombreuses mesures de sécurité dont la plupart ne fonctionnent plus désormais. Ses résidents l'ont quitté très vite dès le début de l'attaque aliène, ce qui fait qu'il n'a été le lieu d'aucun combat, cependant les covenants ont décidé de l'utiliser comme poste militaire en raison de son toit parfaitement plat qui constitue une excellent plate-forme d'atterrissage. Ils y ont donc installé une tour d'observation ainsi qu'une antenne de communication et une batterie anti-aérienne. Deux équipes de deux tireurs d'élite kig-yars font le tour du toit, chacune dans un sens différent, afin de surveiller la zone alentour, et un commandant sangheili de la 1<sup>ère</sup> division de l'Alliance s'y trouve pour organiser la défense de la ville.

#### Déroulement de la mission :

Même si les personnages de joueur ont sécurisé le spatiodock Jörd avant de débiter cette mission, ils embarquent à bord d'une navette de transport Pélican qui les emmène vers le centre-ville d'Asgard. Ils ne peuvent pas utiliser l'ascenseur orbital car la spatiogare n'a pas été sécurisée et qu'ils s'y feraient massacrer dès leur arrivée en bas. Leur navette rejoint plusieurs autres navettes Pélican qui se dirigent elles-aussi vers le centre-ville, remplies de soldats du corps des marines de l'UNSC prêts au combat. Plusieurs d'entre elles se font abattre durant les derniers instants de leur descente et vont s'écraser à divers endroits que le MJ peut choisir librement. Un test de Perception réussi permet aux joueurs de voir que les tirs qui ont abattu ces navettes proviennent du toit de la résidence *Silver Hill*.

N'ayant aucun endroit pour se poser à cause des voitures entassées autour de la spatiogare, le pilote de la navette n'a pas d'autre choix que de rester en position stationnaire à quelques mètres au-dessus du sol et de laisser les joueurs descendre en rappel grâce à des cordes qui pendent juste derrière la rampe de l'appareil. Une fois au sol, les joueurs sont accueillis par un major de l'UNSC Marine Corps qui coordonne les opérations au sol et qui leur présente la situation : les ODST et les combattants spartans-II sont en train de nettoyer la spatiogare de toute présence covenante, et le reste des troupes doit sécuriser des zones d'atterrissage pour les transporteurs lourds. Il ordonne aux joueurs de partir avec deux autres escouades de marines vers la place Gregory Danattew, qui est l'objectif Alpha, et de tirer une fusée éclairante verte une fois que le terrain est nettoyé (il donne un pistolet lance-fusée et trois fusées éclairantes au chef d'équipe).

**Note :** La capture de la spatiogare durera jusqu'à ce que les joueurs aient terminé leur propre mission, sauf s'ils présentent d'énormes difficultés ou que l'opération traine en longueur, auquel cas une escouade d'ODST peut éventuellement leur être envoyée en renfort. Dans ce cas, les ODST les aideront à prendre le contrôle d'une seule zone de débarquement car après cela ils tiendront la position.

A partir de là, les joueurs sont libres de faire ce qu'ils veulent, y compris désobéir aux ordres et se diriger vers un autre objectif, mais cela risque de leur attirer la colère de leurs supérieurs (et donc de leur apprendre ce qu'est la hiérarchie militaire). S'ils suivent les ordres et se dirigent vers la **place Gregory Danattew**, ils n'y rencontreront que quelques groupes de combat mixtes covenants de la 1<sup>ère</sup> division, ce qui ne devrait pas représenter une grande menace s'ils restent près des deux autres escouades de marines. Lorsqu'ils pensent avoir totalement pacifié la zone, une navette covenante de type Phantom apparaît et largue deux guerriers Iekgolos au milieu de la place, ce qui constitue un premier mini-boss pour cette mission. Une fois cette menace écartée, les joueurs sont libres de se diriger soit vers l'objectif Bravo (le parking du Easy Market), soit l'objectif Charlie (le toit de la résidence Silver Hill).

**Objectif Bravo :** les covenants ont compris que cette zone était importante pour les humains lorsqu'ils y ont massacré des centaines de civils durant leur invasion de la ville, et ils s'attendent bien à ce que l'UNSC tente d'en reprendre le contrôle, ne serait-ce que pour tenter vainement de secourir d'éventuels survivants. C'est pourquoi une escouade de combat mixte de la 2<sup>ème</sup> division attend patiemment à l'intérieur du supermarché, prêt à éliminer discrètement tout humain qui s'y aventurerait. Des groupes d'unggoys et de sentinelles Kig-yars sont postées à différents endroits, parfois accompagnées d'un simple soldat Sangheili chargé de les surveiller, mais cela n'est qu'une diversion pour permettre aux guerriers des troupes furtives de frapper mortellement leurs ennemis dans le dos au moment où ils s'y attendent le moins. Assurez-vous que les joueurs assisteront à l'élimination d'une escouade entière de marines de cette manière pour qu'ils aient pleinement conscience de la menace. Si aucun des joueurs ne porte d'équipement permettant de contrer les camouflages optiques covenants (lunettes à vision thermiques ou capteur de mouvements), un test de Perception réussi leur fait découvrir que l'un des soldats tués portait l'un ou l'autre de ces deux équipements. Cet objectif est éventuellement un excellent endroit pour faire intervenir des renforts ODST si les joueurs se trouvent bloqués ou en danger de mort imminente, car le matériel de ces troupes d'élite leur permet d'éliminer en un rien de temps les guerriers furtifs covenants.

**Objectif Charlie :** la résidence Silver Hill est sérieusement protégée, du moins autant que le peuvent les troupes covenantes avec le peu de troupes dont ils disposent sur le terrain. Selon le niveau de difficulté, deux à quatre soldats Sangheilis sont postés devant l'entrée principale du bâtiment, assistés par des combattants de différentes races vassales. Des mitrailleuses à plasma fixes manœuvrées par des ungoys sont installées sur les terrasses du premier étage,

### II.1.3. Opération RÉCLAMATION TERRESTRE

*« Pendant que le gros de notre armée se déploie à l'intérieur et autour d'Asgard, vous allez faire partie d'une force d'intervention qui va être débarquée par navettes Pélicans de l'autre côté du détroit de Modi séparant l'île du supercontinent d'Ida. Votre rôle est de tendre une embuscade aux forces militaires covenantes qui stationnent dans cette région et qui seront assurément envoyées vers l'île pour contrer l'offensive de l'UNSC. Les observations orbitales montrent une faible concentration ennemie dans cette zone et il semblerait qu'elles ne vont pas tenter de se regrouper avant de passer le détroit. Vous ne devriez donc rencontrer que des petits groupes isolés, du moins dans un premier temps. Veillez à ce qu'aucun de ces aliens ne passe votre défense. »*

**Niveau d'importance** : objectif secondaire

**Lieu** : région de Verglayn (extrême Ouest du supercontinent d'Ida)

**Points de victoire** : 5

## II.2. SCÉNARIO 2 : BLIETZKRIEG

« Suite à son succès dans le débarquement d'Asgard, l'UNSC poursuit son offensive pour essayer de reprendre la ville de Gladshheim, qui était le deuxième plus grand centre de population et qui représente donc un grand pas pour la reconquête de Harvest. De plus, à présent qu'une tête de pont fortifiée a été mise en place à la surface de la colonie, de nombreux reporters de guerre sont arrivés pour couvrir les affrontements tandis que des agents de l'ONI cherchent à collecter le plus de renseignements au sujet des races covenants et de leur technologie... »

PARAMETRE DE SCENARIO		FACILE & NORMAL	HEROÏQUE & LEGENDAIRE
Points de victoire nécessaires :		20	
Degré de difficulté moyen des demandes de soutiens	Navales	15	17
	Aériens	15	17
	Terrestres	12	15
Niveau de présence ennemie :		Très important	Très important
Proportion de troupes d'élite ennemies :		Faible	Moyenne
Niveau de présence des forces alliées :		Important	Moyenne

	Phase 1	Phase 2	Phase 3
MISSION JOUABLES	Op. TEMPÊTE DE FEU		
	Op. RIVIERE SOMBRE		Op. ARC-EN-CIEL

### II.2.1. Opération TEMPÊTE DE FEU

« Gladshheim étant déjà totalement en ruine, l'état-major ne voit aucune raison de ne pas utiliser massivement l'artillerie terrestre et navale pour réduire le plus possible les forces ennemies, cela dans l'optique de minimiser nos pertes durant la conquête de la ville. Pour cela, il est essentiel que nous prenions position sur le haut plateau rocheux de Tyra situé au Sud-Ouest de Gladshheim afin que des pièces d'artillerie longue portée puissent y être acheminées en toute sécurité pour pilonner les fortifications ennemies. Ce terrain étant peu patrouillé par l'armée covenante, il sera certainement très facile à prendre en faisant preuve de suffisamment de discrétion. Mais nous devrons ensuite être rapidement capables de le défendre, car il ne fait aucun doute que l'ennemi cherchera à reprendre cette position dès le début du pilonnage. Des techniciens du génie accompagneront les pièces d'artillerie pour permettre la fortification du terrain, mais c'est à vous et aux autres groupes de combat qu'incombera la tâche de tenir en respect toute forme de contre-attaque covenante. »

**Niveau d'importance :** objectif prioritaire

**Lieu :** Gladshheim

**Points de victoire :** 10

### II.2.2. Opération RIVIERE SOMBRE

« Dès le début de l'attaque contre Gladsheim, l'armée covenante a activé un énorme dispositif de protection s'apparentant à un bouclier énergétique sphérique qui englobe une grande partie du centre-ville. Ce système de protection est totalement imperméable aux armes conventionnelles et constitue donc l'unique zone sûre des forces ennemies. Considérant ses très lourdes défenses, nous ne pouvons pas sécuriser cette zone par une attaque terrestre sans subir de très lourdes pertes. Ce bouclier doit absolument être désactivé. Pour cela, vous êtes envoyés à la station d'épuration de la ville pour infiltrer la ville de Gladsheim par le réseau des égouts, trouver le dispositif générant de bouclier et le neutraliser par tous les moyens. »

**Niveau d'importance :** objectif secondaire

**Lieu :** Gladsheim

**Points de victoire :** 10

### II.2.3. Opération ARC-EN-CIEL

« Même si la prise de Gladsheim n'est pas garantie, l'état-major prépare déjà la suite de cette campagne militaire dont la prochaine étape n'est ni plus ni moins que la prise de la capitale, Utgard. Il ne fait nul doute que les forces covenantes seront prêtes à défendre férocement la ville, et c'est pourquoi il est vital que nous disposions d'un avantage stratégique majeur dans cette future bataille. Pour cela, la meilleure carte à jouer est de reprendre le contrôle de l'école de formation militaire de l'UNSC Air Force situé sur le mont Hord, au nord-Est d'Utgard, afin de l'utiliser comme base de lancement et de ravitaillement pour notre aviation. Cela permettrait de gagner la suprématie aérienne sur toute la région alentour, facilitant considérablement la conquête d'Utgard et l'obtention de notre victoire dans cette guerre. »

**Niveau d'importance :** objectif annexe

**Lieu :** école de formation du mont Hord (UNSC Air Force)

**Points de victoire :** 5

**Récompense :** en cas de réussite, toutes les demandes de soutiens aériens demandés par les joueurs durant l'acte suivant disposent d'un bonus de +4.

## II.3. SCÉNARIO 3 : GUERRILLA URBAINE

« Le débarquement est un échec. La victoire fulgurante espérée sur l'île d'Asgard a été volée aux humains par la violente contre-attaque covenante qui a transformé la troisième ville d'Harvest en immense champ de bataille. Là, les forces de l'UNSC affrontent chaque jour l'incroyable supériorité numérique et technologique de l'Alliance, ne parvenant à tenir leurs positions que grâce à des stratégies de guérilla. L'état-major est bien conscient que sans une base d'opération terrestre sûre, toute offensive contre la capitale est certaine d'échouer, aussi tous les moyens sont bons pour forcer les covenants à reculer au-delà des limites de l'île. »

PARAMETRE DE SCENARIO		FACILE & NORMAL	HEROÏQUE & LEGENDAIRE
Points de victoire nécessaires :		15	
Degré de difficulté moyen des demandes de soutiens	Navales	12	15
	Aériens	12	15
	Terrestres	12	15
Niveau de présence ennemie :		Important	Très important
Proportion de troupes d'élite ennemies :		Très faible	Faible
Niveau de présence des forces alliées :		Très important	Important

	Phase 1	Phase 2	Phase 3
MISSIONS JOUABLES	Op. ZONE BLEUE		
	Op. TREMBLEMENT DE TERRE		
		Op. DRAGON ROUGE	

### II.3.1. Opération ZONE BLEUE

« Nous sommes parvenus tant bien que mal à établir une ligne de front établie contre les forces covenantes, mais cette guerre de position est nettement en notre désavantage. C'est un véritable bourbier duquel nous devons nous tirer dans les plus brefs délais. Pour cela, notre meilleure chance est d'envoyer une dizaine d'équipes d'infiltration vers différentes positions stratégiques ennemies afin de marquer ces positions au laser pour permettre un bombardement de précision par la flotte. Une grande partie de la ville serait détruite dans l'opération, mais c'est absolument nécessaire pour économiser les forces qu'il nous reste afin de pouvoir encore mener une offensive générale contre la capitale. »

**Niveau d'importance :** objectif prioritaire

**Lieu :** centre-ville d'Asgard

**Points de victoire :** 5 par cible détruite

### II.3.2. Opération DRAGON ROUGE

« Des éclaireurs infiltrés loin derrière les lignes ennemies sont parvenus à identifier ce qui semble être le commandant en chef des forces terrestres covenantes, mais elles sont dans l'incapacité de l'approcher suffisamment pour l'éliminer. La disparition de cet officier permettrait de désorganiser les troupes de l'Alliance et de les rendre extrêmement vulnérables à une offensive générale contre leurs positions. Vous devez rejoindre ces éclaireurs pour prendre connaissance de la situation, puis éliminer la cible en provoquant la plus grande confusion possible. »

**Niveau d'importance :** objectif secondaire

**Lieu :** zone résidentielle Nord-Est d'Asgard

**Points de victoire :** 5

### II.3.3. Opération TREMBLEMENT DE TERRE

« La méconnaissance des covenants sur la technologie humaine pourrait nous donner une opportunité de leur causer de sérieux dégâts aujourd'hui : le réseau urbain de distribution de gaz est encore parfaitement actif grâce aux systèmes automatisés de l'usine Terrasphere située dans la zone industrielle d'Asgard. Si nous parvenons à prendre le contrôle manuel de cette usine et à provoquer une suppression du réseau sur la région de la ville tenue par l'ennemi, cela déclenchera de violentes explosions qui ne manqueront pas de meurtrir leurs forces au sol. Leurs défenses seront alors fragilisées et nous pourrions immédiatement lancer une offensive générale qui les repoussera hors de la ville. »

**Niveau d'importance :** objectif secondaire

**Lieu :** zone industrielle d'Asgard

**Points de victoire :** 5

## II.4. SCÉNARIO 4 : MORT A L'ENVAHISSEUR

« La capitale de Harvest, Utgard, est l'objectif ultime de notre offensive sur cette colonie. Même si aujourd'hui elle est en ruine et n'abrite plus une seule vie humaine, elle possède une valeur stratégique immense non seulement pour l'humanité mais aussi pour ces enfoirés de covenants : c'est dans cette ville que la guerre a débuté, dans les jardins botaniques d'Utgard, et quiconque contrôle cette cité se place aussitôt en position de vainqueur dans cet affrontement. Nous lançons donc toutes nos forces contre la capitale afin d'en éradiquer toute présence covenante et ainsi montrer aux populations des colonies que l'envahisseur peut être vaincu. L'issue de cette bataille aura un impact immense sur le moral de notre peuple et sur celui de l'ennemi, et nous ne comptons pas être les perdants dans ce combat après être allés aussi loin... »

PARAMETRE DE SCENARIO		FACILE & NORMAL	HEROÏQUE & LEGENDAIRE
Points de victoire nécessaires :		15	
Degré de difficulté moyen des demandes de soutiens	Navales	15	17
	Aériens	15	17
	Terrestres	10	12
Niveau de présence ennemie :		Très important	Très important
Proportion de troupes d'élite ennemies :		Moyen	Important
Niveau de présence des forces alliées :		Important	Moyen

	Phase 1	Phase 2	Phase 3
MISSIONS JOUABLES	Op. LES PORTES DU PARADIS	Op. BROUILLARD URBAIN	Op. UPERCUT

### II.4.1. Opération LES PORTES DU PARADIS

« Des offensives vont être lancées sur chaque route menant à Utgard, mais la plus importante d'entre elle sera menée à partir de l'autoroute reliant la capitale à la ville de Gladshheim. Or, les covenants se sont sérieusement préparés à nous recevoir, en particulier au niveau du péage autoroutier situé à l'entrée Est d'Utgard et qui constitue une position défensive de premier. Tant qu'ils tiendront cette position, nous ne pourrons pas pénétrer dans la capitale par cette voie, c'est pourquoi vous aller composer l'une des équipes spéciales qui auront pour mission d'infiltrer les lignes ennemies afin de fragiliser leurs défenses juste avant notre offensive. Vous approcherez votre objectif par le fleuve en pleine nuit pour augmenter vos chances de passer inaperçus, avant de neutraliser les principales pièces d'artillerie de l'ennemi et tout ce que vous pourrez détruire d'autre. »

**Niveau d'importance :** objectif secondaire

**Lieu :** péage autoroutier d'Utgard

**Points de victoire :** 5

### II.4.2. Opération BROUILLARD URBAIN

« Même si jusque-là nous sommes parvenus à prendre chaque ville que nous avons attaquée sur Harvest, il n'est pas certain que nous parvenions à conquérir celle-ci. Les covenants se sont regroupés en masse pour s'assurer de nous stopper dans notre avancée, et ils préfèreront sans doute raser Utgard par des charges de démolition ou par un bombardement orbital plutôt que de nous la laisser. Si jamais cela devait arriver, nous devons collecter suffisamment d'images de victoire pour rassurer la population des colonies et montrer à l'humanité entière que les covenants peuvent être vaincus. A cette fin, nous allons lancer une grande partie de nos forces vers le centre d'Utgard pour y capturer l'hôtel de ville. Vous et plusieurs autres escouades de combat allez partir en reconnaissance pour guider le gros des troupes à travers le dispositif de défense ennemi et éventuellement couvrir leur avancée. »

**Niveau d'importance :** objectif secondaire

**Lieu :** centre-ville d'Utgard

**Points de victoire :** 5

### II.4.3. Opération UPERCUT

« Actuellement, nos troupes d'élite de la NavSpecWeap sont gardées en réserve au sein de la flotte en orbite dans l'attente de pouvoir être larguées directement sur les jardins botaniques d'Utgard, notre objectif principal. Tenir cette position, c'est avoir l'ascendant psychologique sur l'adversaire, et c'est pourquoi il est vital pour le moral de l'humanité que cette zone soit sécurisée. Des reporters de guerre seront déployés avec les forces spéciales de la NavSpecWeap pour couvrir l'évènement, et ils devront être protégés du mieux possible pour s'assurer que les images de victoire qu'ils captureront durant cette bataille puisse être relayés dans les plus brefs délais par les médias de l'UEG. Votre mission est d'atteindre les jardins botaniques pour y effectuer une reconnaissance du terrain, puis de transmettre les coordonnées d'une zone de débarquement sûre pour le déploiement de notre force de frappe orbitale. Une fois que celle-ci sera au sol, vous lui porterez toute l'assistance dont elle pourra avoir besoin. »

**Niveau d'importance :** objectif capital

**Lieu :** jardins botaniques d'Utgard

**Points de victoire :** 10

l'Arbitre \_\_\_\_\_ mènera lui-même la contre-offensive sur les jardins botaniques, et les joueurs devront couvrir un combattant spartan qui l'affrontera au corps à corps.

## II.5. SCÉNARIO 5 : BRAS DE FER PLANETAIRE

La conquête de Harvest semble être partie pour s'enliser dans une guerre de position qui risque d'être longue, pénible et coûteuse. Ni l'UNSC ni l'Alliance covenante ne semble parvenir à prendre l'ascendant sur l'autre, et aucun des deux camps ne compte abandonner la planète à son adversaire. Cette situation présente un avantage certain pour l'UNSC : celui de garder l'attention des covenants sur le conflit de Harvest, réduisant ainsi les risques que d'autres colonies humaines soient découvertes et attaquées. En clair, si les troupes au sol parviennent à remporter suffisamment de victoires, cela obligerait l'Alliance à mobiliser plus d'effectifs sur le front, prouvant d'autant plus la capacité de l'UNSC à tenir ses positions contre l'envahisseur.

PARAMETRE DE SCENARIO	FACILE & NORMAL	HEROÏQUE & LEGENDAIRE
Points de victoire nécessaires :	25	
Degré de difficulté moyen des demandes de soutiens	Navales	17
	Aériens	20
	Terrestres	17
Niveau de présence ennemie :	Très important	Très important
Proportion de troupes d'élite ennemies :	Moyen	Important
Niveau de présence des forces alliées :	Moyen	Faible

	Phase 1	Phase 2	Phase 3	Phase 4	Phase 5
MISSIONS JOUABLES	Op. TÉMÉRITÉ	Op. <span style="background-color: yellow;">RECLAMATION</span>			Op. MUR D'ACIER
	Op. METEORE	Op. THERMOPYLES			
		Op. RÉCLAMATION			

### II.5.1. Opération TÉMÉRITÉ

« Si nous souhaitons avoir encore une chance de reprendre Utgard aux covenants, nous devons consolider nos positions au plus près de la ville afin d'y établir une base avancée depuis laquelle lancer l'offensive. La péninsule de Mida située au Nord-Ouest de la capitale présente des fortifications naturelles que nous pouvons exploiter dans ce but : ses côtes sont faites de longues plages surplombées par de hautes falaises rocheuses tandis que ses terres intérieures présentent un terrain très accidenté où il est facile d'établir des postes de défense efficaces. Cependant les covenants ont eux aussi compris l'intérêt de cette région et y ont donc installé trois bases avancées que nous devons détruire avant de pouvoir y amener nos propres installations. Malgré leur faible taille, ces bases sont lourdement fortifiées et pourraient résister sans difficulté à un assaut conventionnel. Afin d'éviter de subir des pertes inutiles, nous allons nous approcher au plus près des côtes de la péninsule pour nous permettre d'infiltrer les lignes ennemies et effectuer une frappe préventive qui déstabilisera leurs défenses. Cela permettra au reste de nos forces de nettoyer ces bases beaucoup plus facilement. »

**Niveau d'importance :** objectif secondaire

**Lieu :** péninsule de Mida, au Nord-Ouest d'Utgard

**Période de la journée :** 23h00 heure locale

**Points de victoire :** 7

Pour cette mission, utilisez la carte tactique n°      que nous vous remettons ci-dessous avec les informations tactiques destinées uniquement au MJ.



#### **Détails de la carte :**

Les trois bases covenants sont les trois objectifs de la mission : Alpha (A), Bravo (B) et Charlie (C). Deux sites d'infiltration ont été choisis par l'état-major : la grande plage située à l'Ouest de la péninsule (1) et la petite plage à l'Est où la rivière Reldia se jette dans la mer (2). Les forces de l'UNSC sont en train de se rassembler au Nord pour se préparer à attaquer cette zone.

Les régions brunes sont des terrains rocheux très escarpés avec beaucoup de falaises ou de fortes pentes difficiles à escalader, donc impraticables pour des véhicules même avec une technologie anti-gravité, ce qui en fait d'excellents postes de tir pour l'infanterie. Ces zones comportent quelques rares plateaux en hauteur pouvant servir de zone d'atterrissage pour navette ou de site d'installation pour des plateformes d'artilleries terrestres ou anti-aériennes. Les covenants ont installé plusieurs tours d'observations dans ces régions (les points violets isolés) sur lesquels sont postés des tireurs d'élite kig-yars ayant pour rôle de repérer et éliminer tout intrus qui tenterait d'approcher. Ils ne portent pas de moyens de communication sur eux car leur rôle se limite à l'élimination des éclaireurs ennemis et les tirs de leurs fusils snipers suffisent à alerter la base.

Les régions vertes sont des plaines herbeuses et autres terrains relativement plats présentant une végétation assez faible avec des arbustes isolés et très peu d'arbres. Il est possible de passer inaperçu à la faveur des ombres durant la nuit, mais les différentes installations covenantes disposent de projecteurs lumineux qui balayent le terrain alentour pour s'assurer qu'il n'y a personne. La plupart de ces projecteurs sont manipulés par de simples unggoy qui peuvent avoir tendance à s'endormir à leur poste plus ou moins souvent selon le niveau de difficulté choisi.

### **Déroulement de l'opération :**

Il y a deux équipes d'infiltration, Roméo et Tango, chacune composée de trois escouades standard (12 soldats) et qui seront envoyées sur deux objectifs différents : Roméo infiltrera la péninsule par le site 1 pour se charger de l'objectif Bravo tandis que Tango arrivera sur le site 2 et s'occupera de l'objectif Charlie. Les joueurs peuvent choisir d'intégrer l'une ou l'autre de ces deux équipes selon leurs préférences.

### **Objectif Bravo :**

Cette base est la plus facile à attaquer en raison du fait qu'elle est très peu défendue sur sa partie Sud et peut donc être approchée facilement sans trop risquer d'être repéré : Il faut seulement éviter les tours d'observation ou neutraliser discrètement les tireurs d'élite kig-yars qui s'y trouvent. Après cela, il existe deux moyens de causer de sérieux dégâts à cette installation : faire exploser les réserves énergétiques qui sont entreposées à l'arrière d'un hangar à véhicules, ou

### **Objectif Charlie :**

Mieux défendue que la base Bravo, cette installation constitue un objectif plus difficile mais réalisable en contournant discrètement les murs de défense en passant par les régions rocheuses. L'unique tour d'observation sur le côté Est peut présenter une sérieuse menace, aussi est-il préférable de l'éviter en contournant par le Sud. Une fois que cette base est en vue, un test de Démolition de 15 minimum permet de voir qu'il est possible de provoquer l'effondrement d'une partie de la montagne par une charge bien placée, écrasant ainsi une partie des bâtiments et des troupes ennemies sous des blocs de pierres.

Dans les niveaux de difficulté Facile et Normal, l'équipe que ne rejoindront pas les joueurs réussira sa mission sans grande difficulté avec juste quelques blessures légères, mais en niveau Héroïque ou Légendaire elle aura perdu plusieurs soldats et pourra même s'être entièrement sacrifiée pour réussir sa mission.

## **II.5.2. Opération MÉTÉORE**

*« Si nous souhaitons avoir encore une chance de reprendre Utgard aux covenants, nous devons consolider nos positions au plus près de la ville afin d'y établir une base avancée depuis laquelle lancer l'offensive. La péninsule de Mida située au Nord-Ouest de la capitale présente des fortifications naturelles que nous pouvons exploiter dans ce but : ses côtes sont faites de longues plages surplombées par de hautes falaises rocheuses tandis que ses terres intérieures présentent un terrain très accidenté où il est facile d'établir des postes de défense efficaces. Cependant les covenants ont eux aussi compris l'intérêt de cette région et y ont donc installé trois bases avancées que nous devons détruire avant de pouvoir y amener nos propres installations. Malgré leur faible taille, ces bases sont lourdement fortifiées et pourraient résister sans difficulté à un assaut conventionnel. Vous ferez partie des premières vagues d'assaut, mais sachez que pour faciliter cet attaque, les forces spéciales vont effectuer un débarquement furtif par la mer afin d'approcher l'ennemi par derrière et lui porter un coup mortel avant notre l'assaut. »*

**Niveau d'importance :** objectif secondaire

**Lieu :** péninsule de Mida, au Nord-Ouest d'Utgard

**Points de victoire :** 5

En niveau de difficulté Facile ou Normal, les forces spéciales chargées de l'infiltration comptent des spartans-II parmi eux, ce qui fait qu'elles causent des dégâts catastrophiques aux fortifications ennemies et rendent donc l'assaut particulièrement simple. Mais en niveau Héroïque ou Légendaire, elles ne sont composées que d'ODST qui accomplissent leur mission avec moins d'efficacité.

### II.5.3. Opération THERMOPYLES

« Les covenants s'apprêtent à lancer une division blindée entière contre nos positions de la péninsule de \_\_\_\_\_, et nous ne comptons pas attendre patiemment qu'ils viennent frapper à nos portes. Une frappe préventive pourrait non seulement diminuer leurs forces mais aussi affecter leur moral, assurant ainsi notre victoire lorsqu'ils nous attaqueront. Nous avons choisi un poste avancé covenant pour être la cible de cette frappe à laquelle vous allez participer avec quatre autres escouades : il se situe dans un goulot d'étranglement au milieu d'une gorge rocheuse, ce qui constitue une position défensive idéale. Votre premier objectif sera de prendre le contrôle de ce poste avancé de la manière la plus agressive possible. Une fois cela fait, une équipe de techniciens du génie viendront installer des pièges sur toute une partie de la gorge en aval de l'installation, et vous aurez la charge de les protéger jusqu'à ce qu'ils aient terminé. Lorsque c'est fait, repliez-vous de manière à ce que l'ennemi pense que vous fuyez et qu'il cherche à vous poursuivre. Si nous sommes chanceux, une bonne partie des effectifs blindés covenants se lanceront à votre poursuite, droit dans le piège tendu par nos techniciens. Si vous le pouvez, faites en sorte que le maximum de ces salopards y reste. »

**Niveau d'importance :** objectif secondaire

**Lieu :** péninsule de \_\_\_\_\_, au Nord-Ouest d'Utgard

**Points de victoire :** 7 si la contre-attaque ennemie est totalement anéantie, sinon 5

### II.5.4. Opération RÉCLAMATION

« D'après les données qui nous ont été transmises par l'ONI, l'un des villages en ruine situés au Nord-Est d'Utgard dissimulerait un abri renforcé construit par des rebelles il y a une quinzaine d'années. Il pourrait contenir des survivants mais surtout du matériel militaire volé à l'UNSC, toujours selon l'ONI. Ces ressources nous seraient grandement profitables dans la situation présente, mais l'état-major ne souhaite pas envoyer une équipe de récupération complète tant que l'existence de telles ressources n'est pas confirmée. Vous allez donc vous rendre dans ce village et explorer cet abri pour savoir exactement ce qu'il en est. La décision d'envoyer ou non une équipe de récupération dépendra de ce que vous y trouverez. »

**Niveau d'importance :** objectif annexe

**Lieu :** péninsule de \_\_\_\_\_, au Nord-Ouest d'Utgard

**Points de victoire :** aucun

**Récompense :** grâce à la découverte des stocks de vivres et de munitions, les PNJ alliés bénéficient d'un bonus de +15 en Volonté jusqu'à la fin du scénario de campagne, ainsi que les talents \_\_\_\_\_ et \_\_\_\_\_. Les personnages de joueurs gagnent tous un bonus de 10 en Volonté.

### II.5.5. Opération RÉCLAMATION

« d'après les données qui nous ont été transmises par l'ONI, l'un des villages en ruine situés au Nord-Est d'Utgard dissimulerait un abri renforcé construit par des rebelles il y a une quinzaine d'années. Il pourrait contenir des survivants mais surtout du matériel militaire volé à l'UNSC, toujours selon l'ONI. Ces ressources nous seraient grandement profitables dans la situation présente, mais l'état-major ne souhaite pas envoyer une équipe de récupération complète tant que l'existence de telles ressources n'est pas confirmée. Vous allez donc vous rendre dans ce village et explorer cet abri pour savoir exactement ce qu'il en est. La décision d'envoyer ou non une équipe de récupération dépendra de ce que vous y trouverez. »

**Niveau d'importance :** objectif secondaire

**Lieu :** péninsule de \_\_\_\_\_, au Nord-Ouest d'Utgard

**Points de victoire :** 7 si la contre-attaque ennemie est totalement anéantie, sinon 5

### II.5.4. Opération MUR D'ACIER

« L'ennemi est à nos portes. Il a amassé toutes les forces qu'il pouvait rassembler sans affaiblir les défenses d'Utgard et compte nous anéantir d'une seule frappe puissante et impitoyable. Mais nous allons tenir coûte que coûte pour continuer à leur contester la souveraineté de cette planète. »

**Niveau d'importance :** objectif principal

**Lieu :** péninsule de \_\_\_\_\_, au Nord-Ouest d'Utgard

**Points de victoire :** 7 si la contre-attaque ennemie est totalement anéantie, sinon 5

## II.6. SCÉNARIO 6 : COUP DE POKER

« Soldats, je ne vais pas vous mentir. Harvest est perdue. Nos forces parviennent à peine à résister aux assauts ennemis et notre flotte de reconquête ne tardera pas à être totalement dépassée. Le temps est compté, mais l'état-major compte tenter le tout pour le tout en effectuant une attaque massive contre la capitale, Utgard, avec toutes les forces qui nous restent. L'idée est de parvenir à capturer le centre-ville, et en particulier les jardins botaniques, puis de tenir le terrain juste assez longtemps pour permettre aux reporters de guerre d'accumuler suffisamment d'images qui serviront à la propagande de l'ONI. Dès que ce sera fait, les transporteurs lourds viendront effectuer une évacuation générale d'urgence et Harvest sera abandonnée... »

PARAMETRE DE SCENARIO		FACILE & NORMAL	HEROÏQUE & LEGENDAIRE
Points de victoire nécessaires :		15	
Degré de difficulté moyen des demandes de soutiens	Navales	20	23
	Aériens	20	23
	Terrestres	17	20
Niveau de présence ennemie :		Très important	Très important
Proportion de troupes d'élite ennemies :		Important	Très important
Niveau de présence des forces alliées :		Faible	Très faible

## II.7. RESULTATS DE CAMPAGNE HUMAINE

*« Les vaincus apprennent pendant que les vaincus oublient... »*

**Anonyme**

Selon la façon dont s'est terminée cette campagne, le résultat peut être extrêmement varié pour les forces humaines, avec des conséquences toutes aussi variées qui auront une grande importance pour la situation stratégique globale du conflit humano-covenant.

Pour commencer, voici les décorations que peuvent recevoir les personnages de joueurs une fois les trois actes terminés, quel que soit les scénarios de fin :

- Les personnages de joueur qui ont subi un handicap léger ou lourd au cours de cette campagne sont décorés de la **Purple Heart**.
- Les personnages de joueur qui, au cours de cette campagne, ont accompli un acte d'un grand héroïsme ayant pu être rapporté à un officier (il faut qu'il y ait une preuve ou un témoignage irréfutable) sont décorés de la **Croix de Harvest**, une médaille créée spécialement pour cet évènement et qui montre le sacrifice dont ils ont sut faire part contre l'envahisseur covenant. S'ils ne sont pas membres de l'UMA, ils sont également promus de un grade.
- Les personnages de joueur qui ont eut le malheur de périr au cours de cette campagne sont décorés de la **Croix de Harvest** et sont promus de deux grades à titre posthume (sauf mercenaires de l'UMA).

### II.7.1. Victoire majeure

*« Les forces covenantes à la surface de Harvest ont été décimées, forcées de se replier vers les régions rurales de la planète où elles tentent de regrouper leurs forces restantes. Il ne fait nul doute qu'elles recevront tôt ou tard des renforts et se lanceront alors à l'assaut de nos positions mais, en attendant ce jour, l'UNSC célèbre sa première grande victoire contre l'envahisseur extraterrestre sur chaque colonie du domaine de l'humanité. Des milliers d'images et de captures vidéo sont envoyées par les reporters de guerre pour être diffusés en masse à la population par les différents médias, créant un immense mouvement de joie à travers toutes les classes sociales qui célèbrent aussitôt l'évènement.*

*« Nous avons montré aux covenants qu'ils ne pouvaient pas occuper impunément l'une de nos planètes, qu'ils ne pouvaient pas mépriser ainsi notre civilisation et qu'ils pouvaient nous craindre. Nous avons remporté de glorieuses victoires au prix de nombreuses vies, grâce à la force et à la détermination de nos soldats, mais aussi parce que notre ennemi a fait l'erreur impardonnable de nous sous-estimer. C'est une erreur qu'il ne fera assurément plus. La prochaine fois que nous l'affronteront, il ne nous montrera aucune faiblesse, aucune hésitation, aucune pitié. Nous ne devons pas nous reposer sur nos lauriers et continuer sur notre lancée pour repousser les covenants, mais dans la plus grande vigilance car nous risquons de commettre la même erreur qu'eux.*

*« Célébrez cette victoire ! Célébrez la force et la grandeur de l'humanité ! Mais n'oubliez pas que cette guerre ne fait que commencer... »*

### **Conséquences stratégiques :**

- Harvest est toujours considérée comme zone de guerre, mais contrôlée par l'UNSC avec quelques poches de résistance covenantes.
- Pendant les trois prochaines aventures que vivront les personnages des joueurs, les habitants des colonies intérieures et extérieures possèdent tous un alignement Loyal à l'exception des membres des différentes factions indépendantistes.
- Pendant les trois prochaines aventures que vivront les personnages des joueurs, tous les personnages de l'Alliance covenants possèdent le talent **Haine (humains)**.

### **Récompenses :**

- Tous les joueurs gagnent 700 XP et un équipement standard supplémentaire.
- Tous les joueurs reçoivent une prime exceptionnelle de 7.000 crédits.

## **II.7.2. Victoire mineure**

*« Même si nous ne sommes pas parvenus à reprendre complètement le contrôle de Harvest, nous avons infligé une sévère défaite à l'envahisseur, prouvant ainsi que l'humanité est parfaitement capable de se défendre. Malgré notre infériorité technologique, malgré les stratégies honteuses employées par notre adversaire, et malgré les troubles que créent les impardonnables factions indépendantistes dans nos propres rangs, aujourd'hui nous avons vaincu. Cette victoire doit être portée au crédit de nos courageux soldats qui ont reconquis ce qui était autrefois le foyer de millions d'hommes et de femmes, l'une des fières colonies du domaine de l'humanité.*

*« Beaucoup de ces soldats n'ont pas hésité à donner leur vie pour que notre race gagne son droit d'exister au milieu des étoiles. Leur sacrifice ne sera jamais oublié. Nous continuerons la lutte en leur nom et au nom de tous les habitants des colonies pour veiller à poursuivre le mouvement de victoire qu'ils nous ont permis de débiter ici. Car cette guerre ne fait que commencer, et il ne fait aucun doute que l'ennemi reviendra tôt où tard pour corriger les erreurs qu'il a commis durant nos précédents engagements. Nous devons nous préparer à cette prochaine confrontation et à devoir protéger une fois de plus ceux qui nous sont chers.*

*« Célébrez cette victoire ! Célébrez la force et la grandeur de l'humanité ! Mais n'oubliez pas que cette guerre ne fait que commencer... »*

### **Conséquences stratégiques :**

- Harvest est toujours considérée comme zone de guerre, mais contrôlée par l'UNSC avec une forte résistance covenantes.
- Pendant les trois prochaines aventures que vivront les personnages des joueurs, les habitants des colonies intérieures possèdent tous un alignement Loyal tandis que ceux des colonies extérieures possèdent un alignement Neutre.
- Pendant les trois prochaines aventures que vivront les personnages des joueurs, tous les personnages de l'Alliance covenants possèdent le talent **Haine (humains)**.

### **Récompenses :**

- Tous les joueurs gagnent 500 XP et un équipement standard supplémentaire.
- Tous les joueurs reçoivent une prime exceptionnelle de 5.000 crédits.

### II.7.3. Défaite mineure

*« Soldats, la guerre éclairée que nous comptions mener pour reprendre Harvest aux mains de l'envahisseur covenant a échoué. Nous ne sommes pas parvenus à percer leurs défenses et à reprendre complètement Utgard, mais nous avons sauvé la face en remportant quelques victoires qui nous prouvent que cette guerre n'est pas totalement sans espoir. Elle n'est pas non plus terminée : nous allons continuer à nous battre pour Harvest afin de montrer à l'humanité mais aussi à nos ennemis que nous ne baisserons pas les bras. Tant qu'il nous restera assez de forces et jusqu'à ce que nous soyons vainqueurs, nous combattons l'envahisseur.*

*« Soldats, ne perdez pas espoir. Des renforts sont en route depuis Jéricho VII, Sorenis, Asterion, Reach, et même la Terre, pour que Harvest reste le domaine de l'humanité. Qu'importe le nombre de nos adversaires, nous les renverrons d'où ils viennent car nous ne céderons rien, nous ne pardonnerons rien, et nous n'abandonnerons jamais. Restez forts, résolus, et veillez les uns sur les autres. L'heure viendra où nous pourrons contempler à nouveau le visage de Harvest en sachant que c'est à nouveau chez nous.*

*« Cette guerre ne fait que commencer... »*

#### **Conséquences stratégiques :**

- Harvest est toujours considérée comme zone de guerre, mais contrôlée par l'Alliance avec une forte résistance de l'UNSC.
- Pendant les trois prochaines aventures que vivront les personnages des joueurs, les habitants des colonies intérieures subissent un malus de -10 en Volonté tandis que ceux des colonies extérieures reçoivent un malus de -20.
- Pendant les trois prochaines aventures que vivront les personnages des joueurs, tous les personnages de l'UNSC covenants possèdent le talent **Haine (covenants)**.

#### **Récompenses :**

- Tous les joueurs gagnent 300 XP.

### II.7.3. Défaite majeure

*« Soldats... vous vous êtes battus bravement avec courage et conviction. Mais ce n'était pas assez. Notre ennemi était trop nombreux, trop puissant, trop différent de tout ce que nous avons combattu jusqu'alors. Harvest est perdue. Nous ne pouvons plus continuer la lutte ici. Nous retournons dans l'espace contrôlé de l'UNSC pour soigner nos blessés et réparer nos vaisseaux afin de ne pas perdre le peu qu'il nous reste.*

*« Mais même si nous reculons aujourd'hui, la guerre est encore loin d'être terminée. Les covenants nous ont pris une planète, mais ils ne nous ont pas encore pris notre empire. Et lorsque nous les affronterons à nouveau, nous serons prêts, plus forts et plus déterminés que jamais. N'oubliez pas ce que vous avez appris ici, transmettez ce savoir à vos futurs compagnons de combat, et préparez-vous de tous vos êtres à exercer notre vengeance contre l'envahisseur.*

*Cette guerre ne fait que commencer, et l'humanité ne baissera jamais les bras. Jamais ! »*

#### **Conséquences stratégiques :**

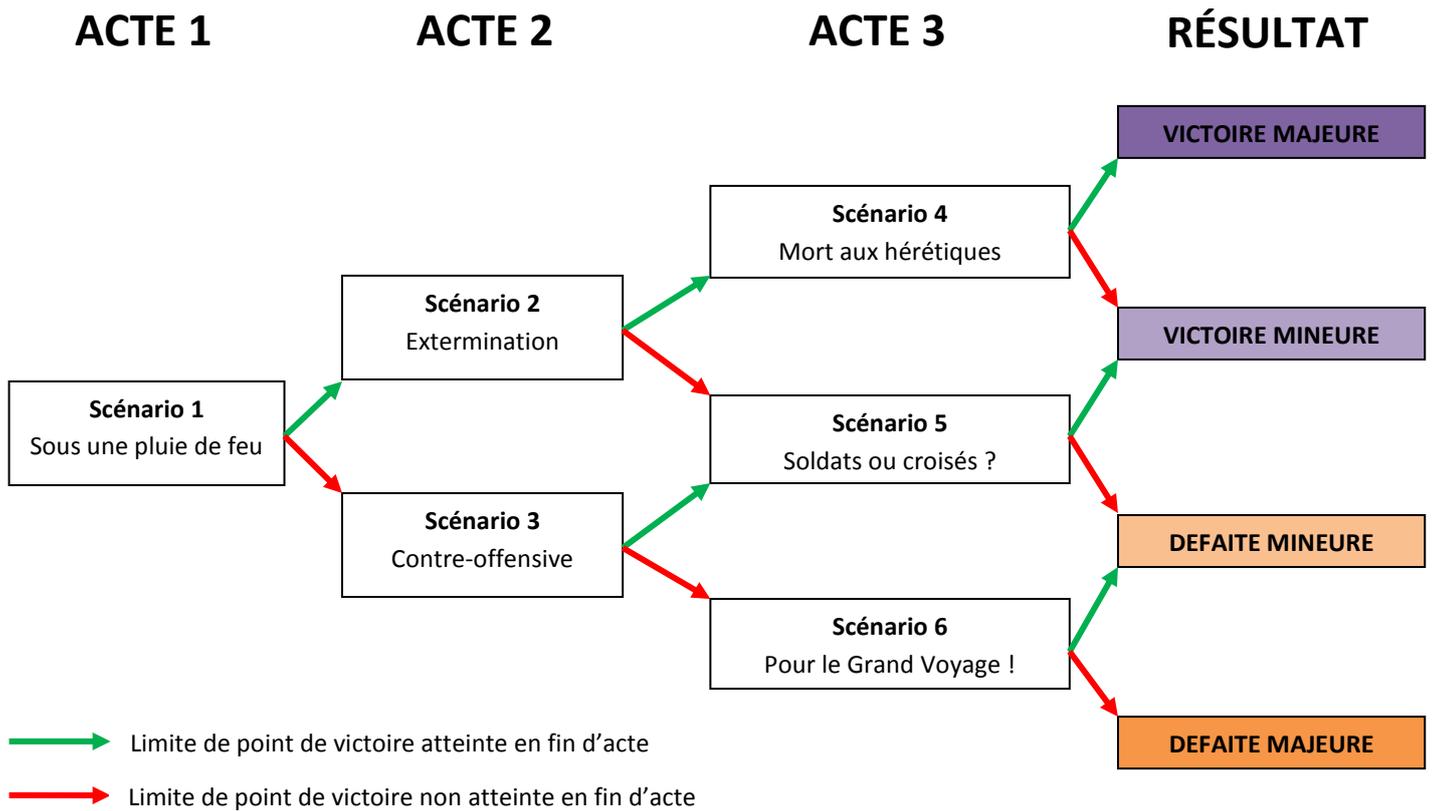
- Harvest est entièrement contrôlée par l'Alliance.

- Pendant les trois prochaines aventures que vivront les personnages des joueurs, les habitants des colonies intérieures subissent un malus de -15 en Volonté tandis que ceux des colonies extérieures reçoivent un malus de -30.
- Pendant les trois prochaines aventures que vivront les personnages des joueurs, tous les personnages de l'UNSC covenants possèdent le talent *Haine (covenants)*.

### **Récompenses :**

- Tous les joueurs gagnent 300 XP.

# PARTIE 3 : DÉROULEMENT COVENANT DE LA CAMPAGNE



## III.1. SCÉNARIO 1 : SOUS UNE PLUIE DE FEU

« Les humains sont venus en force pour tenter vainement de reprendre ce qu'il reste de leur planète. Ils sont nombreux, armés et résolus. Les repousser ne sera pas simple, d'autant que pendant un long moment les troupes de l'alliance seront sous l'effet de la surprise car il est impossible de savoir à l'avance où ces hérétiques attaqueront. Quel que soit cet endroit, les troupes qui s'y trouveront devront résister de leur mieux dans l'attente des renforts afin de faire payer à ces humains leur insolence envers les serviteurs des dieux forerunners. »

PARAMETRE DE SCENARIO	FACILE & NORMAL	HEROÏQUE & LEGENDAIRE
Points de victoire nécessaires :	10	15
Degré de difficulté moyen des demandes de soutiens	Navales	impossibles
	Aériens	17
	Terrestres	15
Niveau de présence ennemie :	Important	Très important
Proportion de troupes d'élite ennemies :	Très faible	Faible
Niveau de présence des forces alliées :	Faible	Très faible

### III.1.1. L'arrivée des humains

Niveau d'importance : objectif prioritaire

Lieu : ville d'Asgard

Points de victoire : 5 par zone de débarquement sécurisée

Briefing : notre flotte a été lâchement attaquée par surprise par ces abjects humains et a été forcée de se replier au-delà des limites du système pour se regrouper et préparer une contre-attaque. Nos troupes au sol sont donc coupées de tout soutien naval jusqu'à nouvel ordre. L'ennemi va assurément vouloir profiter de cette opportunité pour débarquer à la surface de ce monde et tenter de nous le reprendre, mais ce sera en vain, car nous anéantirons toutes les forces qu'ils enverront contre nous. Guerriers saints de l'Alliance, où que vous soyez, tenez-vous prêts à combattre ces hérétiques pour leur rendre le jugement qu'ils méritent : une mort violente avec le désespoir dans leurs âmes.

Déroulement : cette mission est un peu particulière dans le fait qu'elle est la seule disponible pour ce scénario. En effet, ce sont les humains qui ont pris l'initiative en se ménageant un effet de surprise, ce qui fait que les officiers de l'Alliance n'ont pas eu le temps d'établir des objectifs précis car ils ne savent pas encore où vont débarquer les humains.

Tout comme dans le déroulement humain de cette campagne, les forces de l'UNSC débarquent toutes dans la ville d'Asgard et ses alentours pour tenter d'y établir une base d'opération facilement défendable. Malheureusement pour les joueurs, c'est justement l'endroit où ils ont été affectés par leur hiérarchie, et ils vont faire partie des maigres troupes d'occupation qui vont subir ce débarquement de plein fouet.

## III.2. SCÉNARIO 2 : CAMPAGNE D'EXTERMINATION

Nous avons repoussé l'attaque initiale des humains, mais ce n'était apparemment qu'une diversion : une puissante armée ennemie a débarqué sur ce monde dans les régions montagneuses pour y établir des fortifications où ils peuvent amener de plus en plus de renforts. Leurs unités d'élite ont pris d'assaut la base aérienne que nos propres guerriers avaient conquise, tandis que des colonnes de véhicules ont effectué des raids contre nos frères dispersés dans les régions alentours. Nous ne pouvons pas leur laisser continuer de renforcer leurs positions. Ces hérétiques vont apprendre ce qu'il en coûte de s'opposer aux guerriers saints de l'Alliance.

PARAMETRE DE SCENARIO		FACILE & NORMAL	HEROÏQUE & LEGENDAIRE
Points de victoire nécessaires :		10	
Degré de difficulté moyen des demandes de soutiens	Navales	17	20
	Aériens	15	17
	Terrestres	12	15
Niveau de présence ennemie :		Important	Très important
Proportion de troupes d'élite ennemies :		Faible	Moyen
Niveau de présence des forces alliées :		Important	Moyen

### III.2.1. Opération AUBE ÉCARLATE

Niveau d'importance : objectif prioritaire

Niveau d'accréditation nécessaire : 1

Fenêtre d'action : 1 phase

Lieu : ville d'Asgard

Points de victoire : 5 par zone de débarquement sécurisée

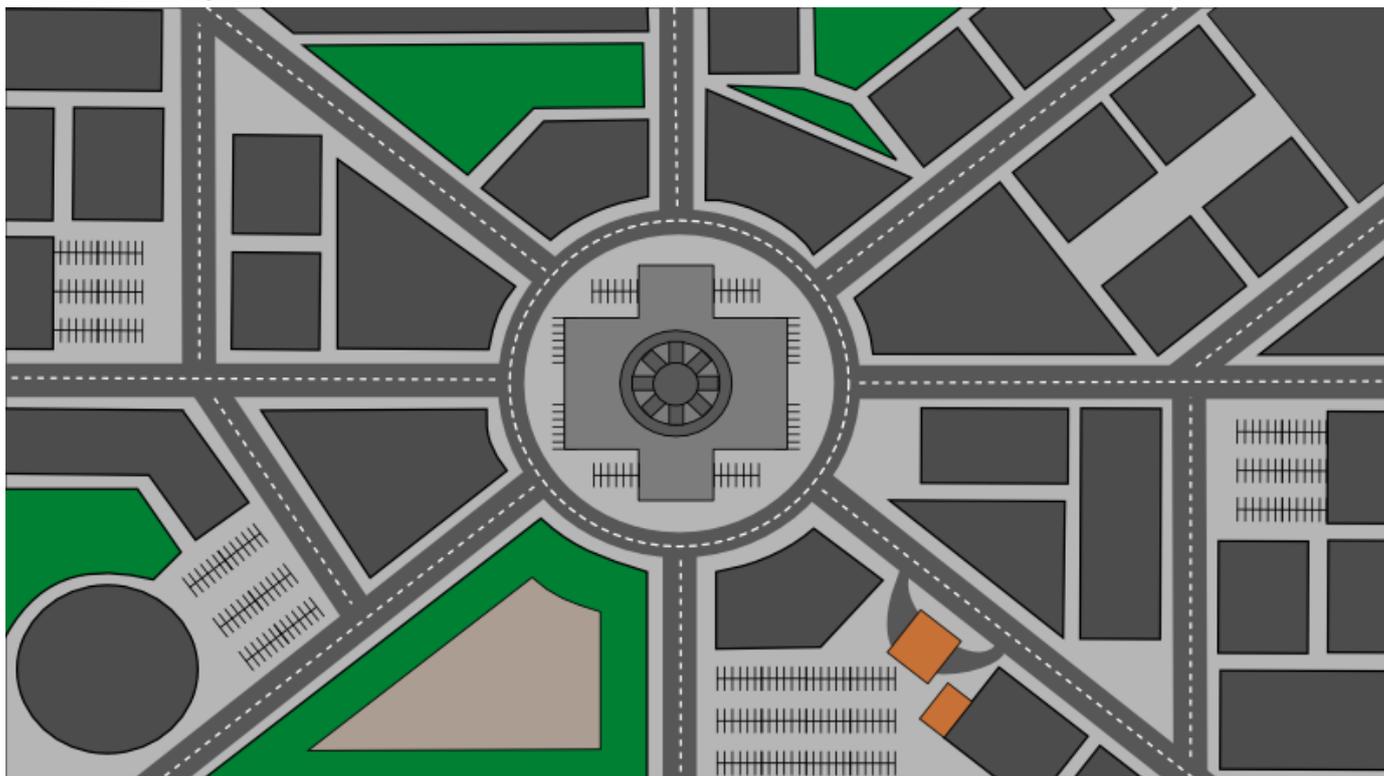
Briefing : notre flotte a été lâchement attaquée par surprise par ces abjects humains et a été forcée de se replier au-delà des limites du système pour se regrouper et préparer une contre-attaque. Nos troupes au sol sont donc coupées de tout soutien naval jusqu'à nouvel ordre. L'ennemi va assurément vouloir profiter de cette opportunité pour débarquer à la surface de ce monde et tenter de nous le reprendre, mais ce sera en vain, car nous anéantirons toutes les forces qu'ils enverront contre nous. Guerriers saints de l'Alliance, où que vous soyez, tenez-vous prêts à combattre ces hérétiques pour leur rendre le jugement qu'ils méritent : une mort violente avec le désespoir dans leurs âmes.

Déroulement : cette mission est un peu particulière dans le fait qu'elle est la seule disponible pour ce scénario. En

## CARTES TACTIQUES

Ici vous trouverez toutes les cartes tactiques utilisables pour les différentes missions de cette campagne et que vous pourrez montrer aux joueurs durant vos parties.

### Centre-ville d'Asgard :



Péninsule de Mida (scan orbital) :



## PROCHAINES CAMPAGNES

### LA RÉVOLTE D'ALPHA CIGNY

*Tandis que l'UNSC déploie le gros de ses forces sur les régions frontalières afin de contrer l'invasion covenante, le mouvement rebelle de la Galladian Liberation Army signe une alliance avec l'URF pour lancer une révolte massive dans le système Alpha Cygni dans le but d'obtenir l'indépendance de ses colonies. En raison des immenses richesses minières et industrielles présentes sur ces différentes planètes, la perte de ce système n'est pas une option pour l'UNSC qui envoie alors des renforts conséquents pour endiguer le soulèvement, mais il ne tient qu'aux joueurs de décider quel camp l'emportera...*

### OPÉRATION STARFALL

*Les corvettes furtives de l'UNSC sont parvenues à découvrir les coordonnées stellaires de plusieurs colonies covenantes situées à la frontière du domaine spatial de l'Alliance dans le cadre de l'opération MAGELLAN. Afin de protéger les colonies humaines et augmenter considérablement le moral de la population, civile comme militaire, l'UNSC rassemble la plus grande flotte de combat jamais vue pour mener une contre-offensive majeure sur le territoire covenant et inverser le cours de la guerre...*

### LA CAMPAGNE DU HALO MIROITANT

*En analysant les bases de données humaines récupérées sur les premières colonies détruites, l'Alliance covenante découvre que l'une des régions du domaine spatial humain est nommée le Halo Miroitant. Croyant avoir trouvé là l'emplacement approximatif de l'un des sept anneaux sacrés, les membres du Grand Conseil ordonnent un déploiement massif de toutes les forces militaires disponibles dans cette région pour trouver cette relique ultime...*

### LES GUERRES DE GALADIA

*Voulant recréer la situation de la Guerre de Harvest qui avait l'avantage de maintenir occupée une bonne partie des forces de l'Alliance, l'UNSC a transformé la planète glaciale de Galadia en un véritable piège planétaire sur lequel il compte envoyer s'écraser les covenants pour débiter un nouveau conflit de très longue durée. Les meilleurs soldats disponibles sont envoyés sur place pour être formés par la Yellow Team spartan-II et ainsi pouvoir faire vivre un long et terrible enfer aux forces covenantes qui oseraient essayer de poser le pied sur cette planète...*

### LE SIEGE DE GRANDE BONTÉ

*Suite à un affrontement sanglant entre l'Alliance et la loge hérétique de la Garde du Temple, l'Inquisition est parvenue à mettre la main sur une relique forerunner de très grande valeur qui pourrait contenir les coordonnées stellaires de l'un des anneaux sacrés. Si les hiérarques san'shyuums parviennent à décrypter les secrets de cette relique, ils pourront accomplir le Grand Voyage, une chose qu'aucune faction hérétique ne souhaite voir se réaliser. La Garde du Temple joint alors ses forces avec celles de la loge du Verdict des Cendres tandis que celle de l'Illumination Divine suit son propre plan de bataille, mais tous possèdent le même objectif : prendre d'assaut Grande Bonté elle-même et mettre la main sur l'artéfact forerunner tant convoité...*

## L'AVENEMENT DES RECLAIMERS

**Jouable par :** Alliance, Verdict des Cendres, Illumination Divine, UNSC, URF, UMA

**Résumé :** \_\_\_\_\_