

HALO : HEROS ET HERETIQUES

LIVRE DE L'ALLIANCE



—
Créé par *Jack-115 & Rei-114*
—

V-0.6
(version test)

1. Les races de l'Alliance

1.1. Les huragoks (non jouable)

Ingénieurs nés :

A part les forerunners, aucune race connue dans cette galaxie n'égale la maîtrise de la technologie dont font part les huragoks. Leur morphologie les prédisposent à manipuler même les équipements les plus finement ouvragés tandis que leurs capacités d'analyse sont comparables à celles des IA humaines en ce qui concerne la mécanique.

- Un huragok n'a pas besoin de test d'aptitude pour réparer les objets simples, et dispose d'un bonus de +1 pour réparer les objets complexes, ennemi, ou ennemi et complexes. C'est également la seule race capable de réparer la technologie forerunner, mais avec un malus de -1.

Note : un huragok se déplace en flottant dans les airs. Son déplacement peut être comparé à celui d'une sentinelle forerunner, mais en plus lent...

1.2. Les jiralhanaes

« Nous avons été choisis pour porter la Flamme. »

Tartarus

Haine des élites :

Les jiralhanaes et les sangheilis n'ont jamais été en bons termes, principalement à cause de leur rivalité pour la place de favoris des prophètes, mais aussi de leurs différences de sociétés et de méthodes de combat. Cette rivalité est d'une telle force qu'ils forment souvent des groupes de combat nettement séparés sur le champs de bataille.

- Un jiralhanae ne fera jamais équipe avec un sangheili, mais s'il réussit à infliger un *Coup Critique* à un sangheili, il disposera toujours d'un bonus de +1 sur le jet pour déterminer le type de *blessure critique*. Cette règle est certes assez frustrante car elle consiste la seule incompatibilité entre personnages, mais elle est absolument nécessaire pour respecter l'un des fondements de l'univers de Halo.

Guerriers Nés :

Principalement portés sur le combat au corps à corps, les jiralhanaes ont horreur des affrontements à longue distance, préférant nettement affronter leurs ennemi de là où ils peuvent sentir leur sang et leur peur lorsqu'ils les massacrent.

- Tous les jiralhanaes possèdent le trait *Combattant Emérite* au niveau 1 dès le départ.

Colosses :

La force des jiralhanaes est telle qu'ils sont capables de manipuler de très lourds objets sans être véritablement encombrés ou de tordre le cou de leur adversaire d'une seule main.

- Les jiralhanaes possède la règle spéciale universelle *Colosse*.

1.3. Les kig-yars

« Les rapaces sont peut-être de très bons tireurs et ils sont assez sournois, mais ça n'en fait pas forcément d'excellent snipers... Ils sont un peu trop sanguinaires pour ça. »
soldat anonyme du CSNU

Traqueurs expert :

Les sens hyper-développés des kig-yar les prédisposaient dès leur entrée dans l'Alliance à la fonction de sentinelles ou d'éclaireurs sur le terrain, où ils pourraient repérer facilement les forces ennemies et les traquer sur de longues distances.

- Tous les kig-yar possèdent la règle universelle *perception avancée*. De plus, ils peuvent pister les ennemis tant qu'ils ont des indices de leur passage.

Spécialistes snipers :

La première chose qu'apprend un kig-yar lorsqu'il rejoint les armées de l'Alliance, c'est d'utiliser un fusil sniper à plasma. Cette arme est comme une extension d'eux-mêmes lorsqu'ils l'utilisent, et ils savent comment en tirer le meilleur contre leurs cibles.

- Tous les kig-yars possèdent le trait *Tireurs d'Elite* au niveau 1 dès le départ.

1.4. Les lekgolos

« Si vous devez jamais voir un seul de ces monstres, priez pour avoir un lance-roquette sur vous à ce moment-là... »

soldat anonyme du CSNU

Sans aucun doute l'espèce la plus surprenante et qui provoque le plus de peur sur le champ de bataille, les Lekgolos forment une section d'infanterie lourde à l'efficacité et au potentiel de destruction terrifiant, mais aux effectifs assez réduits. Ils sont principalement utilisés dans les opérations de démolition et d'assaut blindés, mais peuvent également constituer la garde rapprochée des officiers sangheilis ou jiralhanaes de haut rang. Combattant généralement par paire, ils ont plus l'apparence de tanks vivants plutôt que de soldats d'infanterie.

La forme du chasseur :

- Quel que soit le corps d'armée que rejoint le personnage, il possèdera toujours comme équipement de base une arme lourde de Mgalekgolo, un bouclier en alliage massif, un canon d'assaut de Lekgolo et des bottes magnétiques. Il ne peut prendre aucun autre équipement de l'arsenal de l'Alliance et ne peut en aucun cas récupérer de l'équipement ennemi. Il est considéré comme n'ayant aucune place d'inventaire.

Lien télépathique :

Les Lekgolos communiquent par un procédé télépathique dont le fonctionnement échappe encore totalement aux autres races de l'Alliance. Ils sont également capables d'échanger entre eux des sensations, des pensées et des émotions à un niveau inimaginable. Mais lorsqu'ils ont besoin de communiquer avec les membres d'autres races, ils se contentent de projeter dans leurs esprits une imitation de parole dans le langage adapté, afin de ne pas trop les déstabiliser ou les effrayer.

- Un Mgalekgolo peut toujours discuter avec un ou plusieurs des autres membres de son groupe tant qu'ils sont dans un rayon de 300 mètres et que ce ne sont pas des humains. De plus, un Mgalekgolo peut voir ce que voit un autre Mgalekgolo situé dans cette zone, ce qui lui permet de repérer des ennemis n'étant pas dans son propre champ de vision pour éviter de leur tirer dessus en aveugle. Ce genre de communication ne peut être ni brouillée ni interceptée à part par un autre Mgalekgolo se trouvant dans un rayon de 300m.

Forme de combat :

Il existe de nombreuses formes utilisées par les lekgolos lorsqu'ils fusionnent entre eux, chaque forme étant spécialisée pour le rôle qu'elle doit remplir. Les Mgalekgolos sont de véritables armes de destruction massive conçues uniquement pour anéantir leurs ennemis, et l'équipement spécial avec lequel l'Alliance les équipe augmente encore considérablement leur niveau de menace.

- Quel que soit le corps d'armée que rejoint le personnage, il possèdera toujours comme équipement de base une arme lourde de Mgalekgolo, un bouclier en alliage massif, un canon d'assaut de Lekgolo et des bottes magnétiques. Il ne peut prendre aucun autre équipement de l'arsenal de l'Alliance et ne peut en aucun cas récupérer de l'équipement ennemi. Il est considéré comme n'ayant aucune place d'inventaire.
- Tous les Mgalekolos possèdent les règles universelles *Blindé*, *Colosse* et 150 points de vie sur leur barre de santé du fait de leur armure lourde et de l'énorme bouclier qu'ils portent au bras. Mais à cause de la zone dénudée à la base de leur dos, n'importe quel attaque effectuée par derrière ignore la règle *Blindé* sur un 5+.
- Leur poids et leur taille fait qu'ils ne peuvent jamais être jetés au sol ou saisis par un adversaire, mais cela les ralentit également et ils ne peuvent donc pas effectuer les actions suivantes : se jeter à terre, courir, saisir, feinte, contre-attaque, aborder un véhicule. Il ont également un malus permanent de -1 pour tenter d'esquiver tout type d'attaque.
- De plus, les dégâts causés au corps à corps par un Mgalekgolo sont toujours multipliés par 3. Par contre, ils ne peuvent pas effectuer d'attaque éclair. Cette force titanesque peut également être utilisée pour d'autres actions dont la nature est laissée à l'imagination du joueur.

Capacités supérieures :

Les facultés sur-multipliées des Mgalekgolos leur accordent des aptitudes peu comparables avec celles des autres races. Là où les autres membres de l'Alliance ont besoin d'équipement technologiques pour survivre en environnement hostile ou pour voir correctement dans de mauvaises conditions de visibilité, les Mgalekgolos n'utilisent que leur propre corps.

- Un Mgalekgolo possède toujours la règle universelle *perception avancée* et il peut survivre dans un environnement dépourvu d'air ou dans le vide spatial pendant près d'une heure.

Reconstitution :

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

- Compétence de héros. Un héros Mgalekgolo possède une réserve de 7 unités de reconstitutions par aventure, qu'il peut utiliser de deux façons.
- Il peut utiliser 1 unité de reconstitution pour annuler tout l'effet d'une *Blessure Critique* subie, *Point Faible* inclus. Cette action peut être effectuée en plein combat mais prend un tour complet.
- Il peut également utiliser 2 unités de reconstitution pour regagner jusqu'à 100 points de vie. Cette action ne peut pas être effectuée en combat, mais par contre, elle peut être effectuée même si le personnage a été mis hors de combat.
- Les possibilités de regagner des unités de reconstitution seront très rares, donc utilisez-les avec précaution.

1.5. Les sangheilis

« Sur le sang de nos pères, sur le sang de nos fils, nous avons juré de soutenir l'Alliance »

Rtas Vadumee

Les sangheilis sont l'une des races les plus redoutables de la galaxie. Leur tradition guerrière basée sur l'honneur et la fierté fraternelle les ont élevé au rang de favoris des prophètes au sein de l'Alliance et de commandants des armées de la croisade. Affronter un sangheili seul relève presque du suicide pour la plupart des autres races de la galaxie...

Guerriers Nés :

Principalement portés sur le combat au corps à corps, les sangheilis ont horreur des affrontements à longue distance, préférant nettement affronter leurs ennemi de là où ils peuvent sentir leur sang et leur peur lorsqu'ils les massacrent.

- Tous les sangheilis possèdent dès le départ le trait *Combattant Emérite* dès le départ.

Les Fils de Sangheilos :

La force des sangheilis est telle qu'ils sont capables de manipuler de très lourds objets sans être véritablement encombrés ou de tordre le cou de leur adversaire d'une seule main.

- Les sangheilis possèdent la règle spéciale universelle *Colosse*.

Haine des brutes :

les sangheilis et les jiralhanaes n'ont jamais été en bons termes, principalement à cause de leur rivalité pour la place de favoris des prophètes, mais aussi de leurs différences de sociétés et de méthodes de combat. Cette rivalité est d'une telle force qu'ils forment souvent des groupes de combat nettement séparés sur le champs de bataille.

- Un sangheili ne fera jamais équipe avec un jiralhanae, mais s'il réussit à infliger un *Coup Critique* à un jiralhanae, il disposera toujours d'un bonus de +1 sur le jet pour déterminer le type de *blessure critique*. Cette règle est certes assez frustrante car elle consiste la seule incompatibilité entre personnages, mais elle est absolument nécessaire pour respecter l'un des fondements de l'univers de Halo.

1.6. Les ungoys

**« Nous sommes quatre, et ils sont mille ! Ces nabots n'ont pas l'ombre d'une chance ! »
spartan Kelly-087, dernière bataille de Jéricho VII**

Parmi toutes les races de l'Alliance, celle des ungoys est incontestablement la plus méprisée de toute et celle qui a le rôle le plus ingrat. Utilisés comme chair à canon du fait de leur nombre colossal, leur espérance de vie sur le terrain est généralement très faible et leur rôle se borne généralement à occuper l'ennemi et l'affaiblir en munition avant le véritable assaut mené par les autres races. Il arrive cependant que, parfois, l'un de ces petits êtres possède un petit quelque chose qui le transforme peu à peu en combattant bien plus redoutable.

Pros de la grenade :

L'arme de base la plus destructrice confiée aux simples soldats ungoys est la grenade à plasma de type 2, une arme dont ils n'hésitent jamais à se servir dès la première occasion. Ceux qui survivent le plus longtemps à la fureur des combats possèdent donc forcément une grande expérience dans ce domaine, et savent très bien comment lancer correctement ce type de projectile.

- Tous les ungoys possèdent dès le départ le trait *Compas dans l'œil* dès le début.

Chanceux :

La vie d'un ungoy ne signifie rien sur le champs de bataille. Noyé dans la multitude de leurs semblables, même les êtres les plus doués de leur espèce sont considérés comme des moins que rien et de la chair à canon par les autres races de l'Alliance. Pourtant, ceux qui font preuve de grands talents sont souvent des ungoys vétérans ayant été épargnés par de nombreuses batailles, et contrairement à ce que peuvent penser certains, c'est très rarement dû à leur couardise, mais à une chance effrontée.

- Compétence de héros (absent chez les PNJ). Pour chaque combat effectué, un héros ungoys dispose d'un capital de 3 relances. Elles lui permettent de relancer n'importe quel dés jetés, excepté ceux pouvant causer des *coups critiques*. Par contre, une relance ne peut pas être relancée.

Indice de menace négligeable :

L'apparence peu impressionnante des ungoys fait que leurs ennemis ont tendance à se concentrer sur des cibles plus imposantes qui représentent des menaces bien plus évidente. Mais bien que cette règle de combat est souvent parfaitement justifiée, elle l'est beaucoup moins lorsqu'il s'agit d'un ungoys expert beaucoup plus dangereux que ses semblables inexpérimentés.

- Les héros ungoys ne possèdent que 75 points de vie au maximum et seulement 4 places dans la catégorie *équipement divers* de leur inventaire.
- Les PNJ qui souhaitent tirer sur un héros ungoy alors que des soldats d'autres races ennemies sont également en vue doivent d'abord effectuer un test d'aptitude non modifié. S'il le réussissent, ils peuvent tirer sur l'ungoy, sinon ils doivent choisir une autre cible. Par contre, cette règle est ignorée si le héros ungoy a causé 30pts de dégât ou plus au PNJ qui souhaite lui tirer dessus. Cette règle ne s'applique pas pour les corps à corps.

1.7. Les yanme'es (non jouable)

Insectes volants :

Les ailes que possèdent les Yanme'es les a conduits à être utilisés par l'Alliance pour constituer une infanterie aérienne effectuant des assauts rapides et massifs sur leurs ennemis. De plus, la force surprenant que peuvent manifester ces insectes leur permet de soulever des objets faisant plusieurs fois leur taille et même parfois des soldats ennemis. S'ils sont les soldats les moins résistants de toute l'Alliance, ils par contre extraordinairement agaçants à combattre.

- Tous les yanmees sont considérés, en terme de règles, comme étant équipés de réacteurs dorsaux. Durant un vol, ils peuvent tenter de saisir un ennemi ou un objet pas trop lourd et de le soulever. Cela peut amener à des actions particulièrement intéressantes.

2. Traits de combats de l'Alliance

ADAPTATION MORPHOLOGIQUE : *l'assemblage de vers formant les Mgalekgolo les plus anciens est capable de changer lentement afin de lui donner des capacités étendues et lui offrir de nouvelles possibilités d'action. Ainsi, on peut constater un renforcement des jambes de l'individu ou voir apparaître une main plus grande et plus puissante au bout du bras portant le bouclier.*

Accessible aux seuls lekgolos, car cela ne concerne que leur propre morphologie si particulière.

Niveau 1 : Mobilité améliorée

- **Effet :** le personnage devient capable de courir.
- **Condition :** acquérir trois traits de combat.

Niveau 2 : Main de géant

- **Effet :** le personnage peut désormais saisir ses adversaires. Dû à sa force colossale, il obtient également automatiquement un bonus de +1 pour réaliser toute action liée à une saisie réussie.
- **Condition :** tuer 100 ennemis au corps à corps.

AMI DES INGENIEURS : *les ungoys sont souvent utilisés pour effectuer des tâches de manutention sur les vaisseau ou dans les bases terrestres de l'Alliance, où ils travaillent de concert avec les ingénieurs Huragoks, dont ils comprennent plus ou moins le langage. Ces créatures extrêmement douées pour la mécanique peuvent parfois accorder leurs faveurs à leurs compagnons en améliorant la technologie dont ils disposent.*

Accessible aux seuls ungoys. Les autres races ne se soucient guère des huragoks.

- **Effet :** autorise le personnage à obtenir des modifications sur les armes ou les équipements qu'ils utilisent.
- **Condition :** accomplir 7 missions officielles en Héroïque ou Légendaire et posséder le trait de combat *Mécanicien* au niveau 1.

DANS LA CONFIANCE DES PROPHETES : *certain combattants s'illustrent tellement par leur courage et leur dévotion à la cause du Grand Voyage qu'ils ont l'honneur d'attirer sur eux l'attention des prophètes. De temps en temps, ces derniers leur accorde une audience juste avec une mission particulièrement importante afin de les informer de plusieurs données vitales pouvant affecter sa mission. Après avoir fait leurs preuves, les plus zélés de ces guerriers peuvent recevoir le privilège de porter au combat certains objets rares issus de la sainte technologie des forerunners.*

Accessible uniquement aux seuls sangheilis et jiralhanaes. Les autres races ne sont pas dignes de confiance aux yeux des prophètes.

Niveau 1 : Initié de la Croisade

- **Effet :** Le héros a accès aux informations étendues du briefing de mission. Pour les connaître, le joueur qui le contrôle doit s'entretenir avec le MJ seul à seul. Selon la nature de ces informations et les paramètres de la mission, le héros peut être autorisé ou non à les partager avec le reste de son équipe, mais il peut choisir de ne pas prendre en compte ce paramètre et passer outre les ordres des prophètes. Cette décision influencera le déroulement global de la mission et l'évolution du personnage.
- **Condition :** rapporter 3 artefacts forerunners dans des missions officielles en mode Héroïque ou Légendaire.

Niveau 2 : Digne de confiance

- **Effet :** permet au personnage de commencer une aventure avec un accessoire de combat de n'importe quel type dans son inventaire.
- **Condition :** accomplir 7 missions officielles en mode Héroïque ou Légendaire sans divulguer d'information vitale.

Niveau 3 : La main des prophètes

- **Effet :** permet au personnage de commencer une aventure avec un accessoire de combat de n'importe quel type dans son inventaire. Cet accessoire de combat est cependant bien plus précieux car il s'agit de l'un des exemplaires originaux créés par les forerunners. Il ne souffre alors d'aucune limitation de durée et ne peut pas être détruit.
- **Condition :** accomplir 7 missions officielles en mode Héroïque ou Légendaire sans divulguer d'information vitale et sans utiliser une seule fois l'accessoire de combat choisi.

HERETIQUE EPEISTE : l'épée à plasma sangheili est sans doute l'une des armes de corps à corps les plus puissantes et les plus redoutables qui existent de ce côté de la galaxie. Parmi ceux qui ont vu cette puissance à l'œuvre, il y a ceux qui développent une peur chronique face à cette arme, et il y a ceux qui n'attendent que l'occasion de l'utiliser...

Accessible aux seuls ungoys et kig-yars. Un jiralhanae ne chercherait jamais à utiliser une telle arme, et de toute façon il serait aussi habile pour la manier que le serait un lekgolo...

Niveau 1 : Apprenti épéiste

- **Effet** : annule le malus d'utilisation de l'épée à plasma.
- **Condition** : tuer 50 ennemis avec une épée à plasma.

Niveau 2 : Epéiste confirmé

- **Effet** : permet au personnage de commencer une aventure avec une épée à plasma dans son inventaire.
- **Condition** : tuer 100 ennemis avec une épée à plasma.

Niveau 3 : Hérésie guerrière

- **Effet** : permet au personnage de commencer une aventure avec deux épée à plasma dans son inventaire. Il considère alors l'épée à plasma comme une arme à une main, ce qui lui permet d'effectuer des attaques lourdes avec cette arme en frappant de concert avec ses deux lames.
- **Condition** : tuer 200 ennemis avec une épée à plasma.

HERITAGE : les jiralhanaes de haute lignée ou s'étant faits remarqués par les chefs de meutes peuvent avoir l'énorme privilège de recevoir un marteau anti-gravité, l'arme la plus redoutable et la plus symbolique de leur civilisation. Cet héritage est un immense honneur peut égalable dans la vie d'un jiralhanae.

Accessible aux seuls jiralhanaes. Aucune autre race de l'Alliance n'est capable de maîtriser l'énorme marteau anti-gravité à part les sangheilis, mais ces derniers n'ont pas la bestialité nécessaire pour le manier correctement.

Niveau 1 : Manieur

- **Effet** : annule le malus d'utilisation d'un marteau anti-gravité.
- **Condition** : tuer 25 ennemis avec un marteau anti-gravité.

Niveau 2 : Héritier

- **Effet** : annule le malus d'utilisation d'un marteau anti-gravité.
- **Condition** : vaincre en duel (c'est-à-dire au corps à corps et sans aucune aide extérieure) 7 boss armés d'épée à plasma ou de marteau anti-gravité dans des missions officielles de niveau Héroïque ou Légendaire.

MAÎTRE EPEISTE: Les meilleurs guerriers sangheilis ont l'habitude de s'entraîner longuement au maniement des épées à plasma, et les plus doués d'entre eux parviennent à en manier deux en même temps avec un talent remarquable. Bien que le plus souvent, ces individus sont des membres importants de la noblesse autorisés à manier cette arme quasi cérémonielle de par leur ligné, des guerriers vétérans obtiennent parfois la permission d'user de telles armes en combat.

Accessible aux seuls sangheilis.

Niveau 1 : lame novice

- **Effet** : annule la malus d'utilisation de l'épée à plasma.
- **Condition** : tuer 25 ennemis avec une épée à plasma

Niveau 2 : première lame

- **Effet** : permet au personnage de commencer une mission avec une épée à plasma dans son inventaire.
- **Condition** : vaincre en duel 25 épéistes dans des missions officielles de niveau Héroïque ou Légendaire.

Niveau 3 : maître des lames

- **Effet** : permet au personnage de commencer une mission avec deux épées à plasma dans son inventaire. Il considère alors l'épée à plasma comme une arme à une main, ce qui lui permet d'effectuer des attaques lourdes avec cette arme en frappant de concert avec ses deux lames.
- **Condition** : vaincre en duel 7 boss épéistes dans des missions officielles de niveau Héroïque ou Légendaire.

PROTECTION STABLE : le fait de porter un bouclier de protection sur un bras comporte certes des avantages mais aussi des inconvénients. En effet, il constitue un encombrement non négligeable pour l'utilisateur dont les options d'armement sont alors assez réduites. Il est pourtant possible avec un entraînement adapté de corriger ce défaut en utilisant la forme du bouclier comme support pour une arme à canon long.

Accessible aux seuls kig-yars qui sont les seuls à porter un bouclier énergétique au bras.

- **Effet** : le personnage est désormais capable d'utiliser en même temps son bouclier à main et une arme à deux mains n'étant ni une arme lourde, ni une arme fixe. Il ne peut tirer avec un fusil de précision tout en gardant son bouclier qu'en restant parfaitement immobile.
- **Condition** : accomplir 7 missions officielles en mode Héroïque ou Légendaire et posséder le trait de combat Tireur d'Elite au niveau 2.

SONDAGE TELEPATHIQUE : lorsque les circonstances l'y obligent, un Mgalekgolo peut chercher à utiliser ses capacités télépathiques pour tenter d'intercepter les pensées des individus qui l'entourent. Avec une concentration suffisamment grande, il parvient à rassembler des émotions, des images, voir même des souvenirs complets des personnes dont il explore l'esprit. Cette faculté extrêmement rare est un avantage inestimable pour les éventuels interrogatoires qui peuvent être menés durant les opérations des troupes spéciales. Elle semble cependant se développer uniquement au contact du Parasite, dont la conscience collective agit comme un catalyseur sur les Mgalekgolos..

Accessible aux seuls lekgolos qui sont les seuls à posséder des capacités télépathiques.

- **Effet** : le personnage peut lire les pensées de n'importe quel individu en vue se trouvant dans un rayon de 50 mètres, à l'exception des créatures parasitées et les sentinelles forerunners. Il devient alors capable de mener un interrogatoire et il récupère toujours le maximum d'informations des personnes interrogées. Cette faculté peut également être utilisée durant un combat en tant qu'*action diverse*, lui permettant de connaître exactement le profil d'un seul ennemi par tour.
- **Condition** : tuer 100 ennemis étant soit des soldats parasités, soit des formes pures du Parasite.

3. Arsenal de l'Alliance

Note : le terme « accessible » signifie que l'arme fait partie de l'arsenal autorisé des races citées après ce même terme, et que pour toute autre race cette arme est considérée au niveau des règles comme un arme ennemie. Les races pour lesquelles une arme n'est pas accessible doivent gagner le trait de combat *Récupérateur* de cette arme pour pouvoir l'utiliser sans le malus habituel. Les épées à plasma et le marteau anti-gravité sont des exceptions à cette règle.

3.1. Armes de poing

Pistolet à plasma type 25

Léger et efficace, ce pistolet équipe près de 50 des effectifs de l'Alliance, principalement les ungoys, kig-yars et yanme'es de rangs inférieurs qui constituent un assez grand nombre. Capable de délivrer des salves assez précise ainsi que des tirs chargés très dangereux, cette arme peut se révéler extrêmement utile sur le champ de bataille.

- Accessible à toutes les races de l'Alliance.
- Arme de poing à une main, tir au coup par coup
- Arme à énergie (5)
- 10pts de dégâts par tir, 15 contre les boucliers énergétiques
- Peut effectuer un tir concentré qui décharge totalement n'importe quel bouclier et désactive n'importe quel véhicule ou appareil alimenté en énergie pendant un tour complet, mais cela fait surchauffer l'arme automatiquement. Un tir concentré est précis jusqu'à longue portée du fait de l'autoguidage moyen du plasma. Contre une cible d'infanterie sans bouclier, un tir concentré cause 15pts de dégât.

Needler type 32

Probablement l'arme antipersonnelle la plus redoutée par les ennemis de l'Alliance, le pistolet needler a montré son efficacité sur d'innombrables théâtres d'opération à travers la galaxie. Son efficacité n'est plus à prouver, et beaucoup de troupes spéciales ne jurent que par la puissance de ses mortelles munitions à cristaux.

- Accessible à toutes les races de l'Alliance.
- Arme de poing à une main *Antipersonnelle*, tir automatique
- Arme à munitions solides, 30 cristaux par chargeur, 4 chargeurs en réserve par arme
- Cadence de tir maximale : 20 cristaux par tour
- La quantité de dégât croît de façon exponentielle avec le nombre de tirs réussis : 5pts pour un tir, 15pts pour deux tirs, 30pts pour trois tirs, 50pts pour quatre tirs ou plus.
- Trois tirs ou plus de réussis dans une même rafale, l'arme cause automatiquement une *blessure critique*.

Spiker type 25

Seule arme automatique à munitions solides de l'Alliance, le Spiker projetée à très grande vitesse de longs piques de métal chauffés à blancs lors du tir. Cette technologie jiralhanae est très appréciée par les combattants qui aiment voir leurs cibles transpercées de part en part.

- Accessible uniquement aux jiralhanaes
- Arme de poing à une main, tir automatique
- Arme à munitions solides, 40 piques par chargeur, 4 chargeurs en réserve par arme.
- Cadence maximale : 30 piques par tour
- 15pts de dégât par tir
- *Lame de combat*

Mauleur type 52

Il est évident que les jiralhanaes aiment le combat à courte distance par-dessus tout. C'est pourquoi la plupart de leurs armes sont faites spécialement pour les affrontements de proximité, et le Mauleur représente le sommet de cette notion guerrière. Comparable au fusil à pompe des humains en terme de dégâts, il est cependant utilisable à une main et peut se révéler mortel lors d'un corps à corps...

- Accessible uniquement aux jiralhanaes
- Arme de poing à une main, tir unique, *Coup Critique* à courte portée.
- Arme à munitions solides, 5 cartouches par chargeur, 5 chargeurs en réserve par arme.
- 20pts de dégât à courte portée, 10pts de dégât à moyenne portée

3.2. Fusils

Fusil à plasma de sangheili type 25

Probablement le fusil d'assaut le plus répandu parmi les troupes de l'Alliance, le fusil à plasma type 25 est une arme sur laquelle on peut compter. Solide, puissant et compact, il peut être utilisé dans la majorité des situations de combat sans présenter de faiblesse et causer d'importants dégâts chez l'ennemi.

- Accessible à toutes les races à l'exception des jiralhanaes
- Fusil à une main, tir automatique
- Arme à énergie (4)
- 15pts de dégât par tir, 20 contre les boucliers énergétiques

Fusil à plasma de jiralhanae type 25

Lorsque les jiralhanaes ont intégré l'Alliance, une tentative a été faite d'adapter le fusil à plasma standard à leur mode de combat. Plus puissante mais aussi plus facilement sujet à la surchauffe, cette variante du modèle de base a pourtant été vite abandonnée au profit des armes traditionnelles des jiralhanaes. Il arrive cependant d'en rencontrer encore quelques exemplaires sur le terrain.

- Accessible uniquement aux jiralhanaes
- Fusil à une main, tir automatique
- Arme à énergie (3)
- 20pts de dégât par tir, 25 contre les boucliers énergétiques

Needler type 33

Conçu pour améliorer considérablement l'efficacité des combattants incapables de manier deux armes en même temps, le Needler type 33 possède une puissance de feu et un système de guidage des munitions supérieur. Le système d'éjection des cristaux a cependant été tellement renforcé qu'il est impossible de l'utiliser autrement qu'à deux mains. Cela reste cependant une arme extrêmement efficace très appréciée par les soldats qui ont la chance d'en posséder une.

- Accessible à toutes les races de l'Alliance.
- Fusil à deux mains *Antipersonnel*, tir automatique
- Arme à munitions solides, 20 cristaux par chargeur, 5 chargeurs en réserve.
- Le système de guidage automatique des cristaux donne un bonus de +1 contre toutes les cibles organiques, même en mouvement
- 15pts de dégât pour un tir réussi, 30pts pour deux tirs.
- Deux tirs réussis dans une même rafale cause automatiquement une *blessure critique*.

Carabine à plasma type 51 :

Compromis idéal entre les fusils d'assaut et les fusils de précision, la carabine à plasma possède une puissance de feu et une précision remarquable qui en fait un instrument de mort idéal pour ceux qui souhaitent engager l'ennemi à moyenne ou longue portée.

- Accessible à toutes les races de l'Alliance excepté les ungoys n'ayant pas le trait *Arme Compacte*.
- Fusil à deux mains, tir au coup par coup
- Arme à munitions solides, 18 projectiles énergétiques par chargeur, 5 chargeurs en réserve.
- 20pts de dégât par tir, 25 contre les boucliers
- *Lunette Grossissante* équipée de base

Sabre-grenade type 25

Cette arme est probablement celle qui illustre le mieux le caractère des jiralhanaes : massive, puissante, brutale et redoutable au corps à corps. Les munitions explosives qu'elle tire causent des dégâts particulièrement importants tandis que l'énorme lame qui constitue sa base peut facilement trancher en deux les adversaires qui ont le malheur de s'en approcher trop.

- Accessible uniquement aux jiralhanaes
- Fusil à deux mains, tir au coup par coup, arme à *Aire d'Effet*
- Arme à munitions solides, 6 projectiles par chargeur, 3 chargeurs en réserve.
- 2D10pts de dégâts contre l'infanterie, 20 contre les véhicules
- *Lame de combat*

Canon d'assaut Lekgolo type 33

Sans conteste l'arme d'infanterie la plus puissante de tout l'arsenal de l'Alliance, le canon d'assaut Lekgolo est également celle qui peut le mieux s'adapter à la situation. Ce canon utilise un gel incendiaire extrêmement dangereux qui peut être projeté de plusieurs façons possibles, chacune étant conçue pour faire face à un type précis de danger.

- Accessible uniquement aux Mgalekgolo
- Arme à énergie (4)
- Trois modes de tirs possibles : concentré, continu et dispersé. Les tirs continus et dispersés sont précis jusqu'à moyenne portée, tandis que les tirs concentrés sont précis jusqu'à longue portée.
- Un tir concentré est un tir *Anti-Char* à *Air d'Effet* avec la règle *Coup Critique*. Il cause 4D10pts de dégât contre l'infanterie, 40pts de dégât contre les véhicules. Ce tir fait automatiquement surchauffer l'arme.
- Un tir continu est une rafale de trois tirs qui cause 20pts de dégât par tir, 25 contre les boucliers.
- Un tir dispersé est l'équivalent d'un lance-flamme humain qui effectue trois tirs, considérés comme une seule salve pour ce qui est de la surchauffe. Cela cause 10pts de dégâts par tir, 15 contre les boucliers. Un tir dispersé peut également être utilisé pour enflammer une zone de la même manière qu'une grenade incendiaire. Ce tir est *Antipersonnel*.

3.3. Fusils de précision

Fusil sniper à plasma type 50

Seule arme conçue pour engager l'ennemi à très longue portée, le fusil sniper type 50 est l'arme de prédilection des tireurs d'élite de l'Alliance. Aussi puissant que précis, il permet d'éliminer la plupart des ennemis dès le premier tir.

- Accessible à toutes les races de l'Alliance excepté les ungoys n'ayant pas le trait *arme compacte*
- Fusil de précision, tir au coup par coup, *Coup Critique*.
- arme à énergie (2)
- Contrairement aux autres armes à énergie, le fusil sniper type 50 surchauffe dès que l'utilisateur effectue une salve de deux tirs.
- 30pts de dégâts par tir, 50 contre les boucliers

3.4. Armes lourdes

Canon à barreaux de combustion type 33

Faite pour détruire rapidement les cibles blindées, cette arme lourde peut faire des ravages contre les chars et autres véhicules ennemis qui ont l'audace de se présenter à elle. Les munitions surchargées qu'elle tire sont capables de ronger tous les matériaux existants, à la seule exception de ceux créés par les forerunners, bien entendu.

- Accessible à toutes les races de l'Alliance
- Arme lourde *Anti-Char à Air d'Effet*, tir au coup par coup
- Arme à munitions solides, 5 munitions par chargeur, 6 chargeurs en réserve.
- Cause 3D10pts de dégât contre l'infanterie, 30pts de dégât contre les véhicules.
- Si un tir est raté à courte portée, l'utilisateur subit automatiquement 10pts de dégât.

Canon à dispersion de plasma type 33

Utilisant le même gel incendiaire que pour les canons d'assaut Lekgolo, ce canon-là n'est cependant capable d'effectuer que des tir dispersés qui peuvent toutefois massacrer l'infanterie ennemi avec une simplicité terrifiante.

- Accessible à toutes les races de l'Alliance
- Arme lourde *Antipersonnelle*, tir automatique
- Arme à énergie (4), peut tirer même en mouvement
- Cause 15pts de dégâts par tir, 20 contre les boucliers.
- Utilisable uniquement à courte et moyenne portée. Peut servir à faire enflammer une zone.

3.5. Armes fixes

Mitrailleuse lourde à plasma type 52

Lorsqu'il s'agit de défendre une zone précise et que des tourelles lourdes ne sont pas disponibles, les troupes de l'Alliance installent généralement des mitrailleuses lourdes qui sont facilement transportables par l'infanterie. Cette arme peut délivrer une véritable pluie de plasma dévastatrice sur ses cibles et ainsi retenir un grand nombre d'ennemis sans aucun autre appui.

- Accessible à toutes les races de l'Alliance
- Arme fixe, tir automatique
- Arme à énergie (5)
- Cause 20pts de dégât par tir, 25 contre les boucliers
- Si l'arme est utilisée alors qu'elle est portée à la main (trait *Colosse* nécessaire), l'arme possède une réserve de plasma permettant un maximum de 12 tirs avant de devoir être réapprovisionnée (caisses de ravitaillement de l'Alliance uniquement)

Mortier à plasma type 52

Parfois il devient nécessaire de pilonner l'ennemi pour le forcer à prendre une position défensive ou l'obliger à battre en retraite. Et dans l'éventualité où des chars Apparitions ne seraient pas présents sur la zone, il est préférable d'avoir en réserve un mortier à plasma qui, une fois installé au sol, projette dans les airs de lourdes

charges de plasma condensé. Lorsque ces munitions retombent sur leurs cibles, c'est pour transformer le terrain en enfer.

- Accessible à toutes les races de l'Alliance
- Arme fixe *Anti-Char* à *Air d'Effet*, tir unique
- Arme à énergie, ne peut tirer qu'une fois par tour
- Précise à longue et très longue portée, inutilisable à courte et moyenne portée
- Cause 5D10pts de dégât contre l'infanterie et 50pts contre les véhicules
- Son tir en cloche permet d'atteindre les cibles situées derrière des obstacles, même très grands.
- L'arme ne peut pas être utilisée alors qu'elle est portée à la main.

3.6. Arme de corps à corps

Épée à plasma type 2

Plus qu'une simple arme de corps à corps, l'épée à plasma est un véritable symbole de l'autorité et de la puissance des guerriers sangheilis. Seuls les plus forts ou les plus hauts gradés sont autorisés à en porter une, ce qui représente donc pour eux une immense fierté. Les ennemis qui voient cette lame aveuglante savent immédiatement qu'il est totalement vain d'espérer survivre à un seul coup de cette arme.

- Accessible uniquement aux sangheilis possédant le trait de combat *Maître Epéiste* et aux ungoys ou kig-yars possédant le trait de combat *Hérétique Epéiste*.
- Arme de corps à corps à deux mains, *Anti-Char*, *Coup Critique*
- Les parades ne servent strictement à rien contre cette arme. Tout équipement utilisé pour tenter de stopper la lame de plasma sera détruit automatiquement.
- Si l'utilisateur d'une épée à plasma pare une attaque au corps à corps, sa lame a des chances de causer des dégâts à toute chose qui tentera de le frapper. Ainsi, s'il obtient un 6+ sur son jet pour parer, un manieur d'épée à plasma cause 20pts de dégât si l'attaque était effectuée à main nue. Dans le cas où l'ennemi frappait avec une arme autre qu'une épée à plasma ou un marteau anti-gravité, cette arme est détruite.
- Multiplie les dégâts causés au corps à corps par 3, mais n'autorise pas les attaques lourdes.
- Un personnage équipé d'une épée à plasma peut découper à peu près tout objet d'une épaisseur de trente centimètres maximum, mais cela peut prendre du temps, parfois.

Marteau anti-gravité type 2

Bien que n'étant pas aussi craint et reconnu que l'épée d'énergie des sangheili, le marteau anti-gravité des jiralhanaes est pourtant tout aussi redoutable. Accessible uniquement aux guerriers d'élite et aux chefs de meute, cet instrument de destruction est basé sur une technologie surprenante aux multiples utilisations, mais dont la principale est l'anéantissement pur et simple de l'adversaire.

- Accessible uniquement aux jiralhanaes possédant le trait de combat *Héritage*. Le poids de cette arme est tellement important que seuls les personnages possédant la règle spéciale universelle *Colosse* peuvent la manier.
- Arme de corps à corps à deux mains, *Anti-Char*, *Coup Critique*
- Les parades ne servent strictement à rien contre cette arme. Tout équipement autre qu'une épée à plasma ou un marteau anti-gravité et utilisé pour tenter de stopper la masse du marteau sera détruit automatiquement.
- A chaque touche ratée, l'adversaire doit effectuer un test d'aptitude pour rester debout du fait de l'onde de choc.
- Multiplie les dégâts de toutes les attaques effectuées au corps à corps par 3.
- La capacité anti-gravité de cette arme peut avoir des utilisations très diverses et parfois surprenantes. Utilisez donc votre imagination pour découvrir certaines d'entre elles.
- Un personnage équipé d'un marteau anti-gravité peut détruire à peu près tout objet de taille moyenne, parfois en insistant un peu.

Épée de combat Kig-Yar

La lame de cette épée est faite dans le même cristal que celui des munitions de needler à partir d'un mélange semi-liquide contenu dans la garde. Bien qu'elle soit relativement efficace pour causer de sévères blessures, le cristal peut éventuellement se briser, mais il sera aussitôt reformé à partir du mélange de réserve.

- Arme de corps à corps à une main accessible uniquement aux kig-yar et ungoys
- Multiplie les dégâts causés au corps à corps par 2
- Si la lame de cette épée est détruite, une nouvelle est créée immédiatement.

- Etant donné le peu de place que prend cette arme, elle n'est pas prise en compte dans la limite du nombre d'arme porté par un personnage et fait partie de son équipement.

Lame de combat

Les combattants jiralhanaes sont habitués à se battre au corps à corps et sont donc souvent équipés en conséquence avec des lames de combat traditionnelles. Lorsqu'ils sont armés ainsi, ces soldats sont encore plus dangereux qu'ils ne le sont déjà.

- Arme de corps à corps à une main accessibles uniquement aux jiralhanaes
- Multiplie les dégâts causés au corps à corps par 2
- Etant donné le peu de place que prend cette arme, elle n'est pas prise en compte dans la limite du nombre d'arme porté par un personnage et fait partie de son équipement.

3.7. Améliorations d'armes

Note : seuls les ungoys possédant le trait de combat *Ami des Ingénieurs* peuvent obtenir des améliorations sur leurs armes. Du fait des modifications très spécifiques effectuées, aucune arme améliorée ne peut être échangée avec un autre héros, et aucune arme ne peut recevoir plus d'une amélioration.

Système de refroidissement interne : Arme à énergie uniquement. Par un moyen miniaturisé, une partie de la chaleur dégagée par la batterie d'alimentation de l'arme et évacuée dans l'air. Le seuil de surchauffe initial de l'arme est augmenté de 1.

Arme compacte : Un ingénieur parvient à miniaturiser une arme qui au départ n'était pas conçue pour être portée par un ungoys afin de lui permettre d'utiliser un équipement un peu plus efficace que celui auquel il est habitué. Une carabine à plasma ou un fusil sniper à plasma peut être utilisée par le héros ungoys.

Batterie surchargée : Armes à énergie uniquement. L'ingénieur est parvenu à augmenter la charge maximale de la batterie à plasma contenue dans l'arme, la rendant beaucoup plus puissante qu'elle l'était à l'origine. Ajoute 5pts de dégâts aux caractéristiques d'une arme automatique ou 10pts pour toute autre type d'arme.

Lame de combat : Le simple ajout d'une lame sur une arme peut grandement augmenter l'efficacité d'un combattant au corps à corps. Une arme de poing ou un fusil à une main obtient la règle universelle *lame de combat*. Cette amélioration est déjà équipée de base sur certaines armes jiralhanes.

3.8. Grenades

Grenade à plasma type 1

- Arme *Antichar* à *Air d'Effet*, doit être lancée
- Cause 3D10pts de dégât contre l'infanterie et 30 contre les véhicules
- Cette grenade peut être collée contre les véhicules

Grenade à fragmentation type 2

- Arme *Antichar* à *Air d'Effet*, doit être lancée
- Cause 3D10pts de dégât contre l'infanterie et 30 contre les véhicules
- Cette grenade se fixe sur la première surface qu'elle touche

Grenade incendiaire type 3

- Arme *Antipersonnelle* à *Air d'Effet*, doit être lancée
- Cause 15pts de dégât puis 10pts par tour durant deux rounds.
- Enflamme également la zone ciblée pour deux rounds complets. Tout personnage traversant cette zone reçoit automatiquement 10pts de dégâts puis 5pts de dégâts par tour durant deux tours.

Grenade photonique

La substance chimique contenue dans cette grenade produit une lumière très brève mais extrêmement intense qui aveugle tous ceux qui la regardent. Elles sont extrêmement utiles pour rendre un très grand nombre d'ennemis inoffensifs pendant plusieurs secondes.

- L'explosion ne cause aucun dégât mais aveugle le ou les adversaires à portée pendant un round complet. Les soldats touchés ne peuvent pas tirer autrement qu'en aveugle et sont dans l'incapacité de réagir à tout type d'attaque.

Grenade sonique

Le mécanisme contenu dans cet engin est capable de renverser un soldat comme une simple planche de bois. Utilisés principalement pour les entraînements, ces grenades sont également très utiles lorsqu'il s'agit de capturer des officiers ennemis.

- L'explosion ne cause aucun dégât mais renverse automatiquement le ou les adversaires. Celui-ci devra tenter un test pour se relever au tour suivant.

3.9. Engins explosifs

Mine de proximité à plasma

Les tactiques d'embuscades et les guerres de positions ne sont pas vraiment très appréciées par les troupes de l'Alliance, mais il arrive parfois que la défense soit la seule option ou qu'il faille couvrir une retraite stratégique. C'est pourquoi les usines d'armement de l'Alliance continuent de fabriquer des mines à plasma pour permettre la survie des forces militaires en de telles situations.

- Equipement Antichar à Aire d'Effet, Coup Critique. Peut être fixée sur n'importe quelle surface ou simplement enterrée dans le sol. Son mode d'activation peut être réglé sur l'un des paramètres suivants : pression légère, pression lourde, détection de chaleur ou activité électromagnétique. Elle cause 50pts de dégât contre un véhicule et 5D10pts contre l'infanterie.

Charge de démolition anti-matière

Les armées de l'Alliance ne sont pas du genre à laisser beaucoup de structures ennemies debout après leur passage. La plupart des unités spéciales transportent toujours sur eux une ou parfois même plusieurs charges de démolition afin d'anéantir les bâtiments adverses en ne laissant qu'une large zone totalement dévastée.

- Equipement spécialement imposé par la mission lorsqu'il est nécessaire. Cette charge permet de détruire n'importe quel bâtiment, même de construction forerunner, ou d'anéantir toute force ennemie dans un rayon de 50 mètres.

Charge explosive standard à plasma

La charge à plasma standard est peut-être l'engin explosif le plus utilisé par les troupes de l'Alliance car elle peut remplir de très nombreux rôles tels. Que ce soit pour piéger l'ennemi, détruire un véhicule ou défoncer une porte, il s'agit de l'équipement idéal.

- Equipement Antichar à Grande Aire d'Effet, Coup Critique. Cette charge peut être fixée contre une surface ou jetée vers sa cible. Son explosion cause 50pts de dégât contre un véhicule et 5D10pts contre l'infanterie se trouvant à proximité. Elle permet également de creuser un trou dans une porte ou un mur dont le blindage ne dépasse pas dix centimètres.

Commande à distance

La première chose qu'apprennent les soldats en ce qui concerne l'utilisation des explosifs, c'est de s'en éloigner et de trouver un endroit tranquille pour survivre à la détonation. Seulement, pour déclencher l'explosion depuis cet abris, il est nécessaire de disposer d'un de ces appareils de commande infrarouge extrêmement utiles pour tendre des pièges à l'ennemi.

- Une commande à distance possède une portée de 500m et 3 canaux de signaux infrarouges différents sur lesquels régler les explosifs : canal 1, canal 2 et canal 3. Cela vous permet de déclencher séparément plusieurs engins.
- Les charges explosives et les charges de démolition sont toutes équipées de récepteurs infrarouges connectées à leur détonateur et réglées par défaut sur le canal 1. Pour utiliser de tels explosifs avec une commande à distance, vous devez d'abord activer leur récepteur en choisissant le canal d'activation (il n'y a pas de valeur par défaut afin d'éviter toute activation accidentelle). Ceci est considéré comme une action diverse lors d'un combat, tout comme le fait de déclencher le ou les explosifs réglés sur la fréquence en question. Par contre, tâchez toujours de vous rappeler du canal sur lequel vous avez réglé chaque explosif...

Minuterie

Parfois, la commande à distance infrarouge n'est pas utilisable pour déclencher un explosif. Cela peut être dû à la portée, à des interférences bloquant les signaux, ou tout simplement parce que vous n'êtes pas certain de

pouvoir appuyer sur le bouton au bon moment. Dans ce genre de circonstance, la seule solution est d'utiliser une minuterie réglable afin de pouvoir s'éloigner tranquillement de l'engin.

- Chaque minuterie peut être connectée au détonateur d'un seul engin explosif pouvant être une charge explosive ou une charge de démolition. Pour utiliser de tels explosifs avec une minuterie, vous devez donc d'abord connecter la minuterie à la charge et ensuite choisir la durée du compte à rebours qui est de 10 secondes par défaut.
- Il y a deux modes d'activation possibles minuterie : soit vous la réglez sur MANUEL, soit vous la réglez sur l'un des 3 canaux d'émission des commandes à distance infrarouges. Avec le premier mode, le compte à rebours ne peut être activé qu'en appuyant sur une touche à la surface de la minuterie, donc il faut être au contact de la charge. Le second mode permet de d'initier le compte à rebours selon les règles de la *commande à distance* établies ci-dessus.
- Une fois que le compte à rebours est enclenché, seul un personnage possédant le trait *Mécanicien* peut le stopper en passant un tour de joueur complet à son contact sans rien faire d'autre. Attention : certaines bombes spéciales possèdent un mécanisme tellement complexe qu'elles nécessitent plus d'un tour pour être désamorçées...
- La connexion de la minuterie, ainsi que son réglage et son éventuel déclenchement immédiat prend un tour de joueur complet lors d'un combat.

Note : Chaque engin explosif prend 1 place dans votre inventaire.

3.10. Equipement

L'Alliance dispose de tous les équipements du CSNU excepté le silencieux, mais également d'autres accessoires beaucoup plus perfectionnés et surprenants :

Bouclier énergétique

Cette formidable technologie est sans doute celle qui a le plus contribué à faire de l'Alliance la force militaire la plus redoutable de cette partie de la galaxie. Capable d'encaisser des dommages plutôt importants, ils protègent les soldats sangheilis et jiralhanaes contre la plupart des dangers. Cependant, le champ énergétique ainsi créé gêne les interactions avec certains objets et les guerriers équipés de boucliers ont tendance à placer un peu trop de confiance dans leur équipement.

- Offre une protection supplémentaire sous la forme d'une barre de points de boucliers qui encaissent les dégâts à la place de l'utilisateur. La valeur du bouclier est de 50pts pour un héros tandis qu'elle est variable pour les PNJ selon leur rang et la difficulté choisie pour la mission.
- Un bouclier énergétique n'absorbe que la moitié des dégâts subits au corps à corps. L'autre moitié est encaissée directement par les points de vie.
- Tant que son bouclier est actif, l'utilisateur subit un malus de -2 pour tenter d'éviter les tirs et d'un malus de -1 pour saisir l'adversaire ainsi que pour les actions de saisie qui peuvent s'en suivre.
- Selon la taille de la bataille et la décision du MJ, les boucliers énergétiques se rechargent soit à la fin des combats, soit après un certain nombre de tours passés sans recevoir de dégâts.

Camouflage optique

Ce système permet d'être quasi invisibles aux yeux de ses ennemis, même les plus attentifs, tant qu'ils sont encore suffisamment loin pour ne pas percevoir la silhouette transparente de l'utilisateur.

- Un personnage équipé d'un camouflage optique est impossible à voir sauf s'il est à courte portée, s'il tire avec une arme ou subit des dégâts, ou si l'environnement facilite son repérage (fumée, pluie, tempête de sable, ou si le personnage a les pieds dans l'eau...). Pensez au camouflage du prédateur, et vous aurez une assez bonne idée de cette notion d'efficacité de cet équipement.
- Toute personne possédant du trait *Perception Avancée*, ou étant équipé d'un système de vision multifonction voit parfaitement un porteur de camouflage optique si celui-ci n'est pas dissimulé en plus par un élément du décor.

Réacteurs dorsaux

Bien que les yanme'es constituent une excellente infanterie aérienne, il est parfois nécessaire d'envoyer des troupes beaucoup plus compétentes et fiables par la voie des airs. Les réacteurs dorsaux ont donc été conçus pour permettre aux guerriers sangheilis et jiralhanaes d'augmenter leurs libertés de mouvement au sol et dans l'espace, afin de mener des opérations d'harcèlement et d'abordage avec une facilité déconcertante.

- Un personnage équipé de réacteurs dorsaux peut effectuer ses mouvements en volant, ce qui lui permet d'ignorer à peu près tout type d'obstacle. Mais à moins d'être dans l'espace, l'utilisateur doit toujours finir son mouvement en atterrissant quelque part.
- Le fait d'utiliser des réacteurs dorsaux permet de rester stable au tir pendant le déplacement car le corps lui-même n'a pas besoin de bouger pour cela. De ce fait, l'utilisateur ne subit pas de malus en précision lorsqu'il effectue un *déplacement standard* en volant, et seulement un malus de -1 s'il effectue un *déplacement rapide* en volant.
- Par contre, les réacteurs dorsaux disposent d'une réserve d'énergie limitée qui se vide assez vite et qui doit se recharger après chaque utilisation trop intense. Il est donc impossible d'utiliser des réacteurs dorsaux durant deux tours de suite, sauf si l'utilisateur se trouve dans l'espace car alors ils sont utilisés uniquement par petits coups pour modifier sa vitesse et sa trajectoire.
- Du fait de leur lourd encombrement, les réacteurs dorsaux prennent deux places dans l'équipement divers et 1 place dans l'armement de votre arsenal.

3.11. Accessoires de combat

Accessibles uniquement aux sangheilis ou jiralhanaes possédant le trait de combat *Dans la Confiance des Prophètes* à raison d'un seul par héros.

Régénérateur de Bouclier :

Cet appareil surprenant est capable de rassembler l'énergie ambiante et de la canaliser vers les différents appareils utilisant la technologie de bouclier énergétique. Bien qu'il ne puisse fonctionner que pendant un temps limité, son utilisation permet de renforcer grandement les défenses des troupes de l'Alliance.

- L'objet est posé au sol devant le personnage et possède 30pts de santé. Tous les boucliers énergétiques se trouvant à courte portée sont immédiatement remplis, même ceux des ennemis. Cet effet dure pendant trois rounds si l'objet n'est pas détruit avant.

Sphère de protection :

Parfois, la situation devient tellement critique que la seule manière de pouvoir y survivre est de s'isoler complètement du champ de bataille au moyen d'une sphère de protection. Même si elle ne dure pas éternellement, cette sphère est capable de stopper toute attaque venant de l'extérieur, même une pluie de torpilles à plasma ou une explosion nucléaire.

- L'objet est posé au sol devant le personnage et possède 30pts de santé. Aucune attaque à distance ne peut traverser cette protection, et tout personnage se trouvant à l'intérieur de la sphère est considéré comme étant à distance de contact et donc au corps à corps si un ennemi s'y trouve. Cet effet dure pendant trois rounds si l'objet n'est pas détruit avant.

Drain de Puissance :

Fonctionnant sur le même principe que le régénérateur de bouclier, le drain d'énergie fonctionne cependant en sens inverse et retire l'énergie de tous les appareils à proximité pour le disperser aussitôt. Très efficace pour neutraliser les véhicules et boucliers énergétiques ennemis, il s'agit du seul accessoire de combat offensif.

- L'objet est lancé vers une cible choisie par le joueur et possède 30pts de santé. Tous les boucliers énergétiques présents à courte portée sont vidés de 50pts par tour et les véhicules à courte portée cessent complètement de fonctionner. Cet effet dure pendant deux rounds si l'objet n'est pas détruit avant.

Ascenseur gravitationnel portable :

Parfois il devient nécessaire de franchir un obstacle particulièrement imposant ou de surprendre l'adversaire par une attaque aérienne improvisée. Cet équipement est capable de propulser à peu près n'importe quel objet de taille commune sur une très longue distance.

- L'objet est posé au sol devant le personnage dans une orientation de son choix et ne peut pas être détruit. Toute chose passant au-dessus ou devant l'objet est projeté dans la direction choisie par l'utilisateur lorsqu'il l'a posé, et est alors considéré comme effectuant une action de *vole* en trajectoire rectiligne. Cet effet dure jusqu'à ce que l'utilisateur le récupère. Son utilisation peut servir à bien des choses autre que traverser des obstacles, mais nous laissons cela à l'imagination des joueurs.

Brouilleur :

Afin de progresser sans être détecté par les senseurs et appareils de détection ennemi, il est préférable d'avoir sur soi un brouilleur dont le fonctionnement permet de désorganiser toutes les fréquences existantes. Son

utilisation comporte cependant des inconvénient, le premier étant que toute forme de communication est totalement impossible.

- L'objet est porté à la ceinture de l'utilisateur qui peut l'activer et le désactiver à volonté. Lorsqu'il est actif, tous les appareils de détection ou de communication se trouvant dans un rayon de 100 mètres sont inutilisables.

Ecran de protection :

Moins efficace que la sphère de protection mais capable de fonctionner indéfiniment, l'écran de protection est un bon choix pour les troupes souhaitant établir une position défensive contre un ennemi ne possédant pas d'armes lourdes.

- L'objet est posé au sol devant le personnage dans une orientation de son choix. Il génère un écran considéré comme un bouclier énergétique d'une valeur de 50pts. Cet effet dure jusqu'à ce que le bouclier soit désactivé ou que l'utilisateur récupère l'objet. Celui-ci peut toujours être réutilisé dans un autre combat, même si le bouclier a été désactivé.

Note : un accessoire de combat quel qu'il soit prend toujours 2 places dans l'inventaire, quel que soit son type.

3.12. Véhicules de l'Alliance

Ghost type-32

Simple de fabrication et d'utilisation, le véhicule léger de modèle Ghost est employé sur tous les fronts majeurs de l'Alliance dans de multiples rôles. Sa rapidité et sa puissance de feu antipersonnelle en font un engin idéal pour mener des assauts rapides sur les positions ennemis avant de se replier pour attaquer une autre position.

- 1 place de pilotage protégé à l'arrière
- 75pts de structure, Suralimentation
- Lors d'un *Boost*, tout objet ou personnage ne disposant pas de la règle *Blindé* qui se trouve sur la trajectoire du Ghost est automatiquement détruit. Par contre, s'il percute une cible *Blindée* ou un véhicule lors d'un *Boost*, c'est le Ghost lui-même qui est détruit.
- Fusils à plasma de sangheili jumelés en arme de coque.

Chopper type-25

De fabrication purement jiralhanae, le Chopper représente assez bien la principale notion de combat de cette race : la brutalité à l'état pure. L'avant de cet engin est conçu pour broyer tout obstacle trop faiblement blindé qui se trouverait sur son chemin, tandis que les canons latéraux servent à mitrailler les piétons à portée.

- 1 place de pilotage protégé à l'arrière
- 100pts de structure, Suralimentation avec une limitation d'utilisation d'un tour sur trois
- Lors d'un *Boost*, tout objet, personnage ou véhicule ne disposant pas de la règle *Blindé* qui se trouve sur la trajectoire du Chopper est automatiquement détruit. Par contre, s'il percute une cible *Blindée* lors d'un *Boost*, c'est le Chopper lui-même qui est détruit.
- batterie d'autocanons en arme de coque

PROFIL DES AUTOCANONS DE CHOPPER

- Arme fixe, tir automatique
- 20pts de dégât par tir, trois tirs maxi par tour
- Arme à munitions solides qui n'a pas besoin d'être rechargée

Spectre

Ce véhicule est utilisé principalement par les forces spéciales et les sections de guerriers sangheilis pour percer les positions ennemis et y déposer des soldats d'élite au cœur du dispositif adverse. Moyennement protégé mais disposant d'une puissance de feu non négligeable, c'est un excellent véhicule de transport terrestre pour ceux qui souhaitent mener des attaques éclairs dévastatrices.

- 1 cockpit renforcé à l'avant, 2 places de passagers (1 de chaque côté du véhicule) et 1 place d'artilleur à l'arrière
- 100pts de structure, Suralimentation
- Mitrailleuse lourde à plasma en tourelle avec angle de tir à 360°. Cette arme peut être arrachée par un personnage ayant la règle *Colosse*.

Prowler type-52

Equivalent jiralhanae du Spectre, le Prowler est cependant loin de posséder tous ses avantages. Tout d'abord, il ne dispose pas des moteurs à énergie supérieurs de l'Alliance, leur technologie n'étant pas encore entièrement compatible et adaptable. Ensuite, le poste de pilotage n'est pas renforcé, mais seulement placé à l'arrière du véhicule, et sa manœuvrabilité laisse à désirer. Il n'en reste pas moins que son efficacité sur le terrain est redoutable lorsqu'il s'agit de percer les défenses ennemis. Son principal avantage par rapport au Spectre est la meilleure protection qu'il offre à ses passager, ce qui n'est pas négligeable.

- 1 place de pilotage *protégé* à l'arrière, 2 places de passagers *protégé* (1 de chaque côté du véhicule) et 1 place d'artilleur *protégé* à l'avant
- 100pts de structure
- Mitrailleuse lourde à plasma en tourelle avec angle de tir à 360°. Cette arme peut être arrachée par un personnage ayant la règle *Colosse*.
- Ne peut jamais effectuer de virage serré.

Apparition type-25

Lorsqu'il est question de faire pleuvoir une tempête de plasma sur les positions ennemies, l'Alliance possède l'instrument idéal pour cela : le char Apparition. Son énorme mortier à plasma peut vaporiser à peut prêt n'importe quelle cible et faire fondre les meilleures plaques de blindages, tandis que la trajectoire en cloche de ses tirs lui permettent de faire feu depuis des positions retrancher hors de vue des troupes antichar.

- 1 cockpit *renforcé* et 1 poste d'artilleur *protégé* à l'avant.
- 100pts de structure, *Char*, *moteurs exposés*, *véhicule blindé*
- Mortier à plasma en arme de coque
- Mitrailleuse lourde à plasma en tourelle à l'avant avec un angle de tir de 180°. Cette arme peut être arrachée par un personnage ayant la règle *Colosse*.

Banshee

Seul appareil volant pouvant être utilisée par les troupes au sol, le chasseur léger banshee fournit un soutien aérien non négligeable pour les forces de l'Alliance. Bien qu'il ne soit que légèrement protégé contre les tirs, ce faible poids allié à de puissants moteurs lui permet de se déplacer rapidement dans les airs et d'effectuer des manœuvres d'évitement capables de le sauver de certaines attaques qui le réduiraient en miettes.

- 1 cockpit *renforcé*
- 100pts de structure
- Fusils à plasma de sangheilis jumelés en *arme de coque*.
- Canon à barreau de combustible en *arme de coque*. Ne peut effectuer qu'un tir tous les deux tours.

Note : il existe d'autres véhicules de l'Alliance qui ne sont malheureusement pas utilisables par les héros car ce sont des engins strictement réservés aux forces des divisions blindés et sont donc inaccessibles aux simples fantassins standards. Vous les rencontrerez uniquement en temps qu'alliés ou ennemis et dans de rares occasions (surtout le scarab !).

- ***Shadow (transport de troupes)***
- ***Locust***
- ***Scarab type-47***
- ***Apparition anti-aérienne***

4. Les grades et corps d'armée de l'Alliance

4.1 Les chefs d'équipe

Au sein de l'Alliance, le commandement des troupes n'est pas accordé uniquement en fonction du grade mais également en fonction de la race. C'est pourquoi lorsqu'il s'agit de choisir un chef d'équipe d'un groupe de héros, vous devez respecter un ordre de priorité spécial qui implique que l'autorité des membres de certaines races supplantent celle de toutes les races « inférieures » à elles, quels que soient leurs grades respectifs. Par exemple, même un ungoys des troupes d'élite ne sera jamais désigné chef d'équipe s'il se trouve une seule recrue sangheili dans le groupe. Ci-dessous se trouve l'ordre de l'autorité relative de chaque race, des plus « supérieures » aux plus « inférieures » :

- Sangheilis
- Jiralhanaes
- Lekgolos
- Kig-yars
- Ungoys

Cette règle peut poser certains problèmes lorsque des soldats inexpérimentés se trouvent aux commandes d'une équipe de vétérans, mais cela représente parfaitement la chaîne de commandement de l'Alliance et les erreurs stratégiques qui peuvent en résulter sur le terrain. Il est de la responsabilité des chefs d'équipe de garder en vie leurs troupes, et c'est une chose qu'ils doivent découvrir eux-même dès le départ.

4.2 La voie de progression des personnages

Lorsque votre personnage est créé, il fait automatiquement partie du corps d'armée de l'Alliance en tant que simple recrue. Ce n'est qu'en faisant ses preuves sur le terrain qu'il pourra recevoir des promotion et être muté dans des corps d'armée plus spécialisés et puissants. Ci-dessus se trouve la liste des grades de chaque corps d'armée et les conditions à remplir pour y accéder. Toutes les races de héros suivent la même voie de progression concernant leur grade, même si de tels officiers n'ont pas été mentionnés officiellement dans les jeux ou les livres de Halo. Cela permet de mettre tous les personnages sur un pied d'égalité.

Note : dans les conditions à remplir pour progresser dans la chaîne de commandement de l'Alliance, vous devrez souvent obtenir un certain nombre de traits de combat. Il est important de noter que chaque niveau d'un même trait de combat compte dans le nombre total de traits que vous possédez. Par exemple, si vous possédez uniquement le trait de combat *Tireur d'Elite* au niveau 3, cela signifie que vous possédez en tout trois traits de combat.

Corps d'armée des légions de l'Alliance :

- **Recrue** : rang de base du personnage.
- **Soldat** : accomplir une mission officielle en mode Héroïque ou Légendaire.
- **Lieutenant** : posséder trois de combat en tout.

Une fois le grade de lieutenant des légions de l'Alliance atteint, vous pourrez choisir de rejoindre soit la section des éclaireurs, soit celle des troupes furtives. Bien entendu, pour rejoindre l'un de ces corps d'armée, vous devez remplir certaines conditions également, et vous y accéderez en tant que recrue.

Corps d'armée des éclaireurs :

- **Recrue** : accomplir trois mission officielles en mode Héroïque ou Légendaire avec le grade de lieutenant des légions de l'Alliance.
- **Soldat** : accomplir deux missions officielles en mode Héroïque ou Légendaire avec le grade de recrue des éclaireurs.
- **Lieutenant** : posséder sept traits de combat en tout.

Corps d'armée des troupes furtives :

- **Recrue** : accomplir trois missions officielles en mode Héroïque ou Légendaire avec le grade de lieutenant des légions de l'Alliance.
- **Soldat** : accomplir deux missions officielles en mode Héroïque ou Légendaire avec le grade de recrue des troupes furtives.
- **Lieutenant** : posséder sept traits de combat en tout.

Une fois le grade de lieutenant des éclaireurs ou des troupes furtives atteint, vous pourrez choisir de rejoindre soit le corps d'armée de la Division des Opérations Spéciales de l'Alliance. Bien entendu, pour rejoindre ce corps d'armée, vous devez remplir certaines conditions également, et vous y accédez en tant que recrue.

La division des opérations spéciales de l'Alliance :

- **Recrue** : accomplir cinq missions officielles en mode Héroïque ou Légendaire avec le grade de lieutenant des éclaireurs ou des troupes furtives.
- **Soldat** : accomplir deux missions officielles en mode Héroïque ou Légendaire avec le grade de recrue des troupes furtives.
- **Lieutenant** : posséder sept traits de combat en tout.

Une fois le grade de lieutenant des éclaireurs ou des troupes furtives atteint, vous allez avoir la possibilité de rejoindre le corps d'armée des troupes d'élite, la section de combat la plus puissante de l'Alliance. Vous ne pouvez y accéder qu'une fois que vous avez accompli sept missions en tant que lieutenant de la division des opérations spéciales de l'Alliance et que vous possédez quinze traits de combat en tout.

4.3 Règles des corps d'armée

Les Légions de l'Alliance :

La grande majorité des troupes de l'Alliance font partie des simples armées embarquées dans les différentes flottes qui constituent son armada. Bien qu'il s'agisse de troupes génériques, elles sont d'une grande efficacité dans les affrontements à grande échelle et sont habituées à faire partie d'un plan aux dimensions beaucoup plus importants que quelques escouades éparpillées.

- Les sangheilis et jiralhanaes de ce corps d'armée sont équipés de boucliers énergétiques comme équipement de base.
- Les kig-yars possèdent un bouclier à main comme équipement de base.
- Les ungoys sont équipés de base avec un respirateur intégré.

Eclaireurs :

L'affrontement direct est souvent efficace lorsqu'il est correctement mené avec des effectifs suffisants, mais cela n'est pas toujours possible. C'est pourquoi la section des éclaireurs a été créée pour mener des missions d'attaques rapides en contournant l'ennemi pour l'attaquer par les flancs ou l'arrière et ainsi diviser ses forces efficacement.

- Les sangheilis et jiralhanaes qui rejoignent ce corps d'armée possèdent des réacteurs dorsaux tout et un bouclier énergétique comme équipement de base.
- Les kig-yars de ce corps d'armée possèdent des jumelles multifonctions et un bouclier à main comme équipement de base.
- Les ungoys, eux, reçoivent un respirateur intégré et un détecteur de mouvement comme équipement de base.

Troupes furtives :

Contrairement aux éclaireurs qui utilisent leur vitesse de déplacement et leur mobilité pour harceler l'ennemi, la section des troupes furtives mène des opérations de sabotage et d'embuscades au cœur même du dispositif militaire ennemi. Leur système de camouflage en fait des assassins silencieux et mortels capables de massacrer des dizaines de soldats avant d'être repérés.

- Les sangheilis, jiralhanaes et kig-yars qui rejoignent ce corps d'armée sont équipés d'un camouflage optique et d'un détecteur de mouvement comme équipement de base.
- Les ungoys, eux, reçoivent un camouflage optique, un détecteur de mouvement et un respirateur intégré comme équipement de base.

Division des Opérations Spéciales de l'Alliance :

Ces troupes d'élite sont formées pour œuvrer seules derrière les lignes ennemies et sans aucun soutien logistique. Parfaitement compétentes pour des opérations complexes aux objectifs bien éloignés du simple anéantissement de l'ennemi, elles sont capables de causer des dégâts précis qui seront ensuite exploités par les autres armées de l'Alliance.

- Les sangheilis et jiralhanaes qui en font partie sont équipés de boucliers énergétiques, de détecteur de mouvement et de radio longue portée comme équipement de base.
- Les kig-yars possèdent des jumelles multifonctions, un bouclier à main et un détecteur de mouvement comme équipement de base.
- Les ungoys sont équipés d'un respirateur intégré, d'un détecteur de mouvement et d'une radio longue portée comme équipement de base.

Les troupes d'élite de l'Alliance :

Ces troupes sont les plus puissantes parmi les armées de l'Alliance. Ses membres disposent du meilleur équipement possible et des armes les plus perfectionnées qui existent de ce côté de la galaxie. Ils ne sont envoyés que dans les missions les plus périlleuses, où la situation exige une puissance de feu et une force de frappe aussi meurtrière qu'implacable. Ils sont la mort incarnée pour les ennemis de l'Alliance.

- Les sangheilis et jiralhanaes de ce corps d'armée sont équipés d'un bouclier énergétique amélioré d'une valeur de 100 points de bouclier comme équipement de base. De plus, ils peuvent tous porter un accessoire de combat sans avoir besoin du trait de combat *Dans la Confiance des Prophètes* au niveau 2, même s'ils ne sont pas chef d'équipe. Par contre, seul le chef d'équipe peut utiliser un model parfait d'origine forerunner, à condition qu'il possède ce même trait de combat au niveau 3 bien sûr.
- Les lekgolos de ce corps d'armée sont suffisamment âgés et développés pour créer une seconde colonie qui formera une conscience collective psychiquement liée à eux qui combattra à leurs côtés. Le joueur contrôle désormais deux Mgalekgolos qui n'agissent pas forcément en même temps ou au même endroit. Le deuxième lekgolo créé doit recevoir un nom quasi identique à celui du premier pour noter leur lien de parenté, et suit les mêmes règles que tous les autres héros lekgolos.
- Les kig-yars de ce corps d'armée ont accès aux améliorations d'armes de l'Alliance sans avoir besoin du trait de combat *Ami des Huragoks* qui est normalement exclusif aux ungoys. Ils sont équipés de jumelles multifonctions et d'un bouclier à main comme équipement de base.
- Les ungoys de ce corps d'armée reçoivent une armure améliorée capable d'encaisser beaucoup plus de dégâts. Leur barre de santé monte à 100 points de vie et leur nombre de relance par combat monte à 7. De plus, ils disposent de quatre places supplémentaires dans la catégorie grenade de leur inventaire. Ils sont équipés d'un respirateur intégré, d'un détecteur de mouvement et d'une radio longue portée comme équipement de base.

5. La voie de l'Hérésie

La création de l'Alliance fut basée sur l'union entre la race des prophètes et celle des sangheilis. Tandis que les premiers avaient juré de les guider vers le Grand Voyage et de rejoindre les forerunners, les seconds avaient prêté serment de loyauté absolue dans leur rôle de protecteur et de caste guerrière dirigeante. Mais avec le temps, les choses changent. La vérité sur les intentions de chacun semble plus floue chaque année qui passe, et le doute emplit les esprits pour les mener vers la voie de l'hérésie. Le fléau de l'incroyance se répand de plus en plus parmi les troupes de l'Alliance, dont même les meilleurs soldats peuvent alors se détourner du Grand Voyage, devenant des ennemis à éliminer au plus vite...

Certaines actions que vous effectuerez au cours de vos aventures mèneront inévitablement votre personnage sur la voie de l'hérésie, au bout de laquelle il ouvrira les yeux sur les mensonges des prophètes et la vérité sur le Grand Voyage et le Parasite. En terme de jeu, cette voie sera représentée par des points d'hérésie que gagnera automatiquement votre héros à chaque fois qu'il effectue les actions particulières listées ci-dessous, quelle que soit votre race. Pour le moment, le nombre de points d'hérésie cumulés durant vos parties n'aura aucune influence

pour l'évolution de votre personnage, mais des règles supplémentaires verront le jour pour *Halo : Héros et Hérétiques* afin d'utiliser ces points à des fins bien particulières...

Voici donc la liste des actions considérées comme hérétiques et le nombre de points d'hérésie que chacune d'entre elle donne à votre personnage :

- Destruction d'un artefact forerunner : 10pts
- Ouvrir volontairement le feu sur un Oracle ou ordonner de le faire : 10pts
- Accorder toute forme d'assistance à une personne considérée comme hérétique : 5pts
- Accorder toute forme d'assistance à un humain : 5pts
- Tuer volontairement un autre membre de l'Alliance : 5pts
- Blesser volontairement un autre membre de l'Alliance : 2pts
- Obtenir le trait de combat *Récupérateur* pour une arme humaine : 2pts
- Obtenir le trait *Hérétique Epéiste* : 2pts
- Révéler volontairement des informations vitales confiées par les prophètes à des personnes non-autorisées : 2pts

Certaines situations particulières comme une discussion avec un moniteur sur la nature d'une installation forerunner ou la vision d'un affrontement entre sangheilis et jiralhanaes peuvent également augmenter votre capital de points d'hérésie. Le montant de cette augmentation est alors définie par le scénario et vous sera révélée aussitôt que l'une de ces situations se présente à vous.