

# **HALO : HEROS ET HERETIQUES**

**LIVRE DU CSNU**



—  
Créé par *RECLAIMERS STUDIOS*  
Basé sur un jeu *Bungie Studios*

—  
V-0.8 (version test)

## AVERTISSEMENT

Bienvenu dans le livre du CSNU de *Halo : Héros et Hérétique*. Ce livre contient toutes les règles relatives à la race des humains : leurs caractéristiques, leurs règles spéciale, leur technologie militaire et leur organisation miliaire. Que votre personnage soit un humain ou non, il est vivement conseillé de lire ce livre au moins une fois et de toujours l'avoir sous la main pour vos aventures, car même si votre équipe n'est constituée d'aucun humain, vous avez de fortes chances d'en rencontrer lors de vos diverses missions.

Concernant les profils et règles spéciales des personnages du CSNU décrits dans ce livre : ces règles ne s'appliquent qu'aux seuls personnages de joueurs. Celles concernant les personnages non joueurs sont contenues dans le livre du MJ car lui seul est autorisé à connaître les caractéristiques des ennemis ou alliés que vous rencontrerez au cours de vos aventures.

Bonne lecture !

## 1. REGLES SPECIALES DES HUMAINS

« Pour la première fois de notre histoire, nous avons rencontré une civilisation extraterrestre. Et depuis cette rencontre, pour la première fois de notre histoire, l'Humanité est menacée d'extinction. C'est pourquoi nous avons le devoir de nous défendre et de défendre tous les nôtres, quel qu'en soit le prix ! »

Lord Amiral Terence Hood

### 1.1. Caractéristiques des héros humains

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.
50	50	50	50	50	50	50	50	50

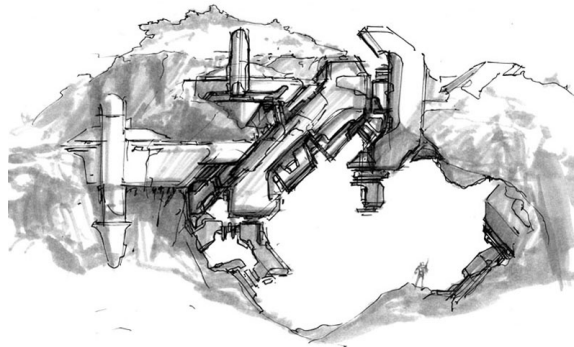
Points d'Armure : 70

Points de Santé : 70

Règles spéciales : *Héritiers des forerunners*

***Héritiers des forerunners*** : Pour une raison encore inconnue, les humains ont reçu le plus grand don possible de la part des forerunner : le statut de dépositaire. De cette manière, ils ont la possibilité d'activer toutes les structures que cette puissante civilisation a laissé derrière elle, même s'ils ne sont pas encore forcément prêt à comprendre leur fonctionnement.

• Les humains sont les seuls créatures de l'univers capables d'activer les artefacts et structures forerunners inactives. Cependant, du fait de leur incompréhension des formidables procédés utilisés par cette civilisation, ils ne peuvent jamais analyser les objets forerunners sans l'aide d'une IA, et subissent un malus automatique de -20 en Intelligence lorsqu'ils cherchent à les utiliser ou les réparer d'eux-mêmes sans IA. Ce malus se cumule avec le malus habituel donné par les objets forerunners, donnant un total de -50 (bonne chance pour les mécanos en herbe ^^).



## 1.2. Talents exclusifs des humains

**ARME PERSONNELLE :** *Les soldats du CSNU ont vite compris qu'il était préférable de garder à distance certains de leurs ennemis tels que les puissants sangheilis et jiralhanaes, sans compter les monstrueux Mgalekgolos à la force colossale. Malheureusement, il n'est pas toujours possible d'éviter les corps à corps, et c'est pourquoi les spécialistes du combat de proximité apprécient beaucoup de pouvoir compter sur une arme efficace pour ce genre de situation...*

- **Effet :** le héros peut posséder une arme de corps à corps personnelle qui devra posséder une description et un historique afin de l'intégrer au personnage et de justifier les dégâts qu'elle cause.
- **Condition :** tuer un total de 50 sangheilis, jiralhanaes ou lekgolo (si vous y arrivez, ces derniers comptent double ^^) au couteau de combat et posséder le talent *Combattant Émérite* au niveau 2 minimum.

**ARMURIER :** *La plupart des soldats vétérans ont eut l'occasion de mettre la main sur l'intégralité de l'arsenal du CSNU pour tester chaque arme et chaque équipement dont ils ont parfois gardé des exemplaires dans leurs armureries personnelles. Certains d'entre eux cherchent même à apprendre la mécanique de leurs armes afin de les améliorer et ainsi renforcer leur puissance de feu.*

### **Niveau 1 : Testeur**

- **Effet :** permet de mettre 1 amélioration sur chaque arme de son équipement et de porter jusqu'à 2 chargeurs de munitions spéciales.
- **Condition :** effectuer 7 missions officielles en mode Héroïque ou Légendaire et posséder le talent *Mécanicien* au niveau 1 minimum.

### **Niveau 2 : Spécialiste**

- **Effet :** permet de mettre jusqu'à 2 améliorations sur chaque arme de son équipement et de porter jusqu'à 4 chargeurs de munitions spéciales.
- **Condition :** effectuer 7 missions officielles en mode Héroïque ou Légendaire en s'équipant d'une arme modifiée et en la gardant du début à la fin. Il n'est pas nécessaire que ce soit la même arme pour chaque mission.

### **Niveau 3 : Maître d'armes**

- **Effet :** permet de mettre 3 améliorations sur chaque arme de son équipement et de porter jusqu'à 6 chargeurs de munitions spéciales.
- **Condition :** effectuer 7 missions officielles en mode Héroïque ou Légendaire en s'équipant d'une arme modifiée et en la gardant du début à la fin. Il n'est pas nécessaire que ce soit la même arme pour chaque mission.

**AGENT DU SRN :** *Le Service de Renseignement de la Navy est une section particulière du CSNU qui traite des affaires spéciale. On peut la considérer comme un service secret, bien que son existence soit connue de tous, car ses agents agissent souvent dans l'ombre pour accomplir leurs objectifs. Ceux qui font partie du SRN ont accès à des informations vitales et du matériel de première qualité lorsqu'ils partent en mission.*

### **Niveau 1 : Nouvel agent**

- **Effet :** le héros a accès aux informations étendues du briefing de mission lorsqu'il y en a. Pour les connaître, le joueur qui contrôle ce personnage doit s'entretenir avec le MJ en 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 les membres de son équipe ne possédant pas ce talent. Il peut cependant choisir de ne pas prendre en compte ce paramètre et passer outre les ordres des officiers du SRN. Cette décision peut influencer le déroulement global de la mission et l'évolution du personnage.

- **Condition :** rapporter au SRN 7 artefacts forerunners majeurs dans des missions officielles en mode Héroïque ou Légendaire.

### **Niveau 2 : Agent confirmé**

- **Effet :** permet au personnage de commencer la mission avec un accessoire de combat (voir dans l'arsenal du *livre de l'Alliance*). Si le personnage est le chef d'équipe pour la durée de la mission, il peut décider de prendre une intelligence artificielle à la place de l'accessoire de combat. Cette IA ne lui appartient pas, et il ne peut donc en aucun cas la confier à quelqu'un d'autre en raison des verrouillages implantés par le SRN dans son programme.

- **Condition :** accomplir 7 missions officielles en mode Héroïque ou Légendaire sans divulguer d'information vitale.

### **Niveau 3 : IA personnelle**

- **Effet :** Le personnage reçoit une IA de niveau B pour l'aider dans ses missions. Bien que cette IA soit conçue principalement pour aider le SRN, elle appartient entièrement au personnage qui peut en faire ce qu'il veut. Par contre, les IA du SRN se montrent souvent bornées en ce qui concerne la sécurité des informations confidentielles...

- **Condition :** effectuer 7 missions officielles en mode Héroïque ou Légendaire en choisissant de porter une IA (et donc en étant chef d'équipe) sans divulguer d'information vitale.

**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...*

**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.

### 1.3. Les grades du CSNU

Le grade des personnages permet de déterminer la valeur de Commandement de chaque personnage. Lors de la création de votre personnage, celui-ci est au niveau de simple Recrue. Il sera promu au grade supérieur à chaque fois qu'il gagne deux talents/formations supplémentaires ou deux niveaux de talents/formations supplémentaires. Certaines actions héroïques durant des missions particulièrement dangereuse dans des niveaux de difficultés élevés peuvent également apporter une promotion selon la bonne volonté du MJ. Par contre, certaines actions dégradantes pour l'armée peuvent amener à être rétrogradé d'un rang...

Note : la catégorie des officiers supérieurs n'est pas accessible aux personnages de joueurs et n'est représentée là qu'à simple titre indicatif pour que vous connaissiez les grades se trouvant au-dessus de vous. Vous ne pourrez jamais accéder à ces grades en aucune façon, premièrement parce qu'ils ne sont pas obtenus simplement par des actions guerrières, et deuxièmement parce que ce genre d'officier ne se risquerait pas trop à combattre lui-même sur le terrain.

Catégorie	Grade (corps des marines/spartans)	Grade (Navy)	Commandement
<b>Soldat du rang</b>	Soldat - 2 <sup>ème</sup> classe	Matelot	<b>20</b>
	Soldat - 1 <sup>ère</sup> classe	Matelot breveté	<b>25</b>
	Caporal	Quartier-maître	<b>30</b>
	Caporal-chef	Quartier-maître 1 <sup>ère</sup> classe	<b>35</b>
<b>Sous-officiers</b>	Sergent	Second maître	<b>40</b>
	Sergent-chef	Maître	<b>45</b>
	Adjudant	Premier maître	<b>50</b>
	Adjudant-chef	Maître principal	<b>55</b>
<b>Officiers</b>	Sous-lieutenant	Enseigne, 2 <sup>nd</sup> classe	<b>60</b>
	Lieutenant	Enseigne	<b>65</b>
	Capitaine	Lieutenant de vaisseau	<b>70</b>
	Major	Lieutenant de corvette	<b>75</b>
<b>Officiers supérieurs</b>	Commandant	Capitaine de frégate	<b>80</b>
	Lieutenant-colonel	Capitaine de vaisseau	<b>85</b>
	Colonel	Vice-amiral	<b>90</b>
	Général	Amiral	<b>95</b>
	Maréchal	Amiral de flotte	<b>100</b>

Le grade permet également de déterminer qui sera le chef d'équipe dans un groupe de joueur. Par simple respect du protocole militaire humain, ce chef sera toujours le personnage ayant le grade le plus élevé. Si plusieurs personnages possèdent le grade le plus élevé du groupe, les joueurs qui les contrôlent doivent se mettre d'accord sur lequel d'entre eux sera le chef d'équipe.

## 2. ARSENAL DU CSNU

« Si les armes humaines sont primitives, certaines sont néanmoins efficaces. Les armes covenantes leurs restent supérieures, mais s'il faut faire le choix entre porter une arme humaine plutôt que de se battre à main nue, aucune hésitation n'est possible »

rapport du commandant de la flotte *Particular Justice*  
Thel'Vadamee



### 2.1. Armes de poing

#### PISTOLET M6C

Conçu pour les combats de proximités, le modèle M6C possède une puissance moyenne et une moins bonne précision que son grand frère M6D, mais peut par contre être utilisé plus librement.

Catégorie : arme de poing à une main

Mode de tir : tir au coup par coup

Technologie : arme à munitions solides

Munitions : 12 balles par chargeur, 5 chargeurs en réserve par arme

Dégâts : 10pts de dégâts par tir

Portée effective : 30 mètres

Règles spéciales : peut recevoir un silencieux de MC6

Disponibilité : FACILE

#### SUB-MACHINE GUN M7

De bonne facture et simple d'utilisation, le M7 est une excellente arme pour ceux qui souhaitent garder l'ennemi à distance. Utilisé principalement contre les cibles multiples et pour les tirs de suppression, cette arme peut se révéler redoutable à courte portée.

Catégorie : arme de poing à une main

Mode de tir : tir automatique

Technologie : arme à munitions solides

Munitions : 60 balles par chargeur, 4 chargeurs en réserve par arme

Dégâts : 10pts de dégâts par tir

Portée effective : 30 mètres

Règles spéciales : peut recevoir un silencieux de M7

Disponibilité : FACILE

#### PISTOLET M6D

Avec une lunette de visée à faible grossissement et des munitions à têtes explosives, le M6D est une arme redoutable contre les cibles organiques dépourvues de bouclier. Malheureusement, du fait de son important recul, il est déconseillé de l'utiliser à une seule main au risque de perdre beaucoup en précision et éventuellement de se briser les os du poignet...

Catégorie : arme de poing à deux mains

Mode de tir : tir au coup par coup

Technologie : arme à munitions solides

Munitions : 12 balles par chargeur, 11 chargeurs en réserve

Dégâts : 15pts de dégâts par tir

Portée effective : 100 mètres

Règles spéciales : Headshot, possède une lunette grossissante de base.

Disponibilité : NORMALE

## **2.2. Armes de base**

### **FUSIL D'ASSAUT MA5C**

*Dernier né de la catégorie des fusils d'assaut, ce modèle compact et précis propose un équilibre quasi parfait entre la puissance de feu, la précision et la cadence de tir.*

Catégorie : arme de base à deux mains

Mode de tir : tir automatique

Technologie : arme à munitions solides

Munitions : 32 balles par chargeur, 12 chargeurs en réserve

Dégâts : 15pts de dégâts par tir

Portée effective : 100 mètres

Règles spéciales : possède une *torche électrique* de base.

Disponibilité : FACILE

### **FUSIL D'ASSAUT MA5B**

*Ce vieux modèle de fusil d'assaut reste toujours aussi populaire même après les tentatives de remplacement par le modèle C. Sa réserve de balles impressionnante lui donne la possibilité de prolonger les rafales sans risquer de devoir recharger trop rapidement.*

Catégorie : arme de base à deux mains

Mode de tir : automatique

Technologie : arme à munitions solides

Munitions : 60 balles par chargeur, 6 chargeurs en réserve

Dégâts : 15pts de dégâts par tir

Portée effective : 100 mètres

Règles spéciales : possède une *torche électrique* de base.

Disponibilité : NORMALE

### **FUSIL DE COMBAT BR-55**

*Utilisé dès le début de la guerre contre l'Alliance, le BR-55 est une excellente arme pour ceux qui souhaitent engager leurs adversaire de loin. Sa lunette de visée et sa grande précision en font un instrument de mort idéal pour les longues portées. Malheureusement, afin de ne pas surchauffer le canon au risque de perdre en précision, le BR-55 ne peut délivrer que des salves de trois balles.*

Catégorie : arme de base à deux mains

Mode de tir : tir semi-automatique de trois balles par salve

Technologie : arme à munitions solides

Munitions : 36 balles par chargeur, 4 chargeurs en réserve

Dégâts : 20pts de dégâts par tir

Portée effective : 200 mètres

Règles spéciales : *Headshot*, possède une *lunette grossissante* de base

Disponibilité : FACILE pour les Agents du SRN, NORMALE pour les autres

### **FUSIL A POMPE M90**

*Lorsque la situation exige une grande puissance de feu à courte portée, une seule arme y correspond parfaitement, et c'est le M90. Il est tellement efficace dans son domaine que le CSNU n'a jamais cherché à le remplacer par un nouveau modèle. Pour les accrocs des combats de rue et les défenseurs acharnés, cette arme est un véritable ami. Cependant, sa précision chute rapidement avec la distance.*

Catégorie : arme de base à deux mains

Mode de tir : tir unique

Technologie : arme à munitions solides

Munitions : 12 cartouches dans la chambre, 24 cartouches en réserve. Remettre une seule cartouche autorise une deuxième action diverse gratuite lors du même tour. Remettre plus de 6 cartouches nécessite un tour complet durant lequel aucune attaque n'est possible.

Dégâts : 40pts de dégâts par tir à bout portant, 20pts à courte portée, et 10pts au-delà. Ne cause jamais aucun dégât en longue portée, quels que soient les modificateurs en vigueur, et perd sa capacité *Coup Critique* dès que la cible n'est pas à bout portant ou à courte portée.

Portée effective : 20 mètres

Règles spéciales : *Arme à Aire d'Effet, Coup Critique*, possède une *torche électrique* de base.

Disponibilité : FACILE

## **2.3. Fusils de précision**

### **FUSIL SNIPER S2-AM**

*Inégalé dans le domaine du tir à très longue distance, le S2-AM est l'instrument tout désigné pour les tireurs d'élite. Puissant, extrêmement précis et avec une cadence de tir tout à fait acceptable, c'est une arme dont on apprend rapidement à avoir peur. Par contre, elle est totalement inadaptée pour les combats de proximité.*

Catégorie : fusil de précision à deux mains

Mode de tir : tir au coup par coup

Technologie : arme à munitions solides

Munitions : 4 balles par chargeur, 6 chargeurs en réserve

Dégâts : 30pts de dégâts par tir

Portée effective : 2 kilomètres. Inflige un malus de -10 en Cap. de Tir si la cible est à moins de 30 mètres.

Règles spéciales : *Headshot*, *Coup Critique*, et possède une *lunette grossissante* de base

Disponibilité : FACILE pour les Eclaireurs, NORMALE pour les autres

## **2.4. Armes lourdes**

### **LANCE-ROQUETTE JACKHAMMER M19**

*Idéal pour les cibles blindées et les véhicules, le M19 cause des dégâts monstrueux pour ceux qui sont pris dans son air d'effet. Son utilisation doit cependant être extrêmement délicate, car une explosion trop proche peut causer les mêmes dommages à son utilisateur.*

Catégorie : arme lourde à deux mains

Mode de tir : tir unique

Technologie : arme à munitions solides

Munitions : 2 roquettes par cylindre, 6 roquettes en réserve

Dégâts : 5D10pts de dégâts par tir contre de l'infanterie, 75pts de dégât par tir contre les véhicules

Portée effective : 300 mètres. Les cibles ne se trouvant pas à courte portée ou à bout portant bénéficient d'un bonus de +10 en Agilité pour se jeter à terre du fait de la lenteur du missile.

Règles spéciales : *Arme à Air d'Effet*, *Anti-Char*, *Coup Critique*. Emploi dangereux : évitez de tirer trop près de votre position.

Disponibilité : FACILE pour les Marines et T.C.A.O., NORMALE pour les autres

### **SPARTAN LASER**

*Aussi appelé le « Galiléen » par les connaisseurs, cette arme a très vite fait parlé de lui sur les champs de bataille où il est apparu. Ultime instrument de destruction anti-véhicule, le spartan laser était une arme expérimentale spécialement conçue pour les combattants spartans, mais son utilisation s'est vite répandue sous l'effet de la nécessité. Peu d'engins peuvent résister à un seul tir de cette arme, qui nécessite cependant un long temps de chargement pour faire feu.*

Catégorie : arme lourde à deux mains

Mode de tir : tir unique

Technologie : arme à énergie (1), surchauffe automatiquement après chaque tir

Dégâts : 100pts de dégâts par tir, 150 contre les cibles dotées de boucliers énergétiques

Portée effective : 200 mètres. Donne un malus automatique de -10 en précision si la cible est un soldat d'infanterie autre qu'un Mgalekgolo.

Règles spéciales : *Coup Critique*, *Antichar*, possède une *lunette grossissante* de base

Disponibilité : NORMALE pour les Agents du SRN, DIFFICILE pour les autres

### **LANCE-FLAMME M7057**

*Utilisable uniquement contre les cibles organiques, le lance-flamme reste cependant une arme redoutable qui peut causer des dommages colossaux à ceux qu'il vient à toucher. Bien que sa portée d'action soit relativement faible, cette arme reste un moyen de dissuasion extrêmement efficace.*

Catégorie : arme lourde à deux mains

Mode de tir : tir automatique

Technologie : arme à énergie (4)

Dégâts : 20pts de dégâts par tir, 25 contre les boucliers

Portée effective : 10 mètres

Règles spéciales : *Arme à Aire d'Effet*, *Antipersonnelle*. Peut servir à enflammer une zone, à vos risques et périls...

Disponibilité : FACILE pour les Marines et T.C.A.O., NORMALE pour les autres

## **2.5. Armes fixes**

### **TOURELLE AUTO-MITRAILLEUSE AIE-486H**

*Lorsqu'il s'agit de défendre une zone précise contre une marée de soldats ennemis, cette petite merveille est l'instrument idéal. Puissante et disposant d'une bonne cadence de tir, la tourelle 486H cause des ravages parmi les rangs adverses. Il s'agit cependant d'une arme lourde à déployer qui demande du temps pour être installée.*

Catégorie : arme fixe à deux mains

Mode de tir : tir automatique

Technologie : arme à munitions solides

Munitions : 120 balles par cylindre. 4 cylindre en réserve. Un rechargement prend un tour complet.

Dégâts : 20pts de dégâts par tir

Portée effective : 100 mètres.

Règles spéciales : aucune

Disponibilité : NORMALE pour les Marines et T.C.A.O., DIFFICILE pour les autres

### **MODULE LANCE-MISSILE 65D**

*Afin de pouvoir faire face à des véhicules trop nombreux ou trop rapides pour être gérés avec les autres armes anti-véhicules, les concepteurs d'arme du CSNU ont conçu le module lance-missile fixe 65D. Cette énorme arme anti-blindé est capable de verrouiller tout engin à portée et envoyer une volée de missile auto-guidés très efficaces. Leur puissance de déflagration n'est peut-être pas aussi important que celle d'une munition de lance-roquette M19, mais ils ont nettement plus de chances d'atteindre leur cible.*

Catégorie : arme fixe à deux mains

Mode de tir : tir au coup par coup

Technologie : arme à munitions solides

Munitions : 8 missiles dans le cylindre. 4 cylindres en réserve.

Dégâts : 3D10pts de dégât par tir contre l'infanterie, 30pts de dégât par tir contre les véhicules

Portée effective : 200 mètres. Donne un malus automatique de -10 en précision si la cible est un soldat d'infanterie autre qu'un Mgalekolo.

Règles spéciales : *Arme à Aire d'Effet, Coup Critique, Antichar.* L'utilisateur peut verrouiller les missiles sur un véhicule ennemi au moyen d'une action diverse de *Verrouillage*.

Disponibilité : DIFFICILE

## **2.6. Armes de corps à corps**

### **COUTEAU DE COMBAT STANDARD**

*Presque tous les soldats du CSNU savent qu'il est toujours bon d'avoir une lame sur soit pour les situations désespérées ou simplement pour rentrer dans le tas si nécessaire. Le couteau de combat standard très résistants peuvent causer de sérieux dommages s'ils sont correctement utilisés.*

Catégorie : arme de corps à corps à une main

Dégâts : multiplie les dégâts par 2

Règles spéciales : *Antipersonnel.* 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 divers où il ne prend qu'une seule place.

Disponibilité : TRES FACILE

### **ARME DE COMBAT PERSONNELLE**

*Certains soldats du CSNU apprécient tellement de se battre au corps à corps qu'ils gardent avec eux des armes nettement plus efficaces que de simples couteaux de combat. Ces armes peuvent être de natures très variées et parfois assez exotiques, mais sont toutes redoutables.*

Catégorie : arme de corps à corps à deux mains

Dégâts : multiplie les dégâts par 3

Règles spéciales : *Antipersonnelle, Coup Critique*

Disponibilité : NON APPLICABLE (nécessite le talent *Arme Personnelle* pour être obtenu ; un personnage possédant ce talent n'a pas besoin de faire de demande de réquisition pour avoir son arme de combat personnelle)



## 2.7. Armes de jet

**Note sur l'utilisation des grenades :** les grenades du CSNU disposent toutes d'un système d'activation à l'impact : lorsque vous activez une grenade, celle-ci se place en mode d'attente et ne se déclenchera qu'au moment où elle subira un choc important. Mais attention : le simple fait de la lâcher par terre suffit.

### **GRENADE A FRAGMENTATION**

*Conçues pour déloger les ennemis retranchés derrière des couvert, ces grenades provoquent des explosions de shrapnels particulièrement dangereuse dans une large zone.*

Catégorie : arme de jet à une main

Dégâts : 3D10pts de dégâts contre de l'infanterie, 30 contre les véhicules

Règles spéciales : Arme à Aire d'Effet.

Disponibilité : TRES FACILE

### **GRENADE INCENDIAIRE**

*Le napalm contenu dans ces grenades enflamme une large zone et cause des brûlures sévères aux soldats qui sont pris dans ses flammes. Leur rôle peut être autant offensif que défensif.*

Catégorie : arme de jet à une main

Dégâts : 4D10pts de dégâts contre de l'infanterie, 5D10pts contre les cibles dotées de boucliers

Règles spéciales : Arme à Aire d'Effet, Antipersonnelle. Enflamme également la zone ciblée pour trois rounds complets. Tout personnage traversant cette zone reçoit automatiquement 10pts de dégâts puis 5pts de dégâts par tour durant deux tours.

Disponibilité : NORMALE

### **GRENADE FUMIGENE**

*Capable de dégager une grande quantité d'épaisse fumée pour diminuer la visibilité, cette grenade peut vous éviter de nombreuses blessures ou couvrir votre avance de façon très efficace.*

Catégorie : arme de jet à une main

Dégâts : ne cause aucun dégât, mais rend la visibilité très réduite (malus de -20 en Capacité de Tir) dans un rayon de cinq mètres.

Règles spéciales : ne nécessite pas de test de Capacité de Tir pour fonctionner. La réussite du lancé est automatique. La fumée de cette grenade peut également être utilisée pour désigner une zone à des forces de soutien alliées lorsqu'elle est colorée.

Disponibilité : TRES FACILE

### **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.*

Catégorie : arme de jet à une main

Dégâts : ne cause aucun dégât, mais renverse automatiquement tous les personnages se trouvant dans un rayon de trois mètres autour du point d'impact, excepté les combattants lekghos.

Règles spéciales : Arme à Aire d'Effet

Disponibilité : NORMALE

### **GRENADE AVEUGLANTE**

*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.*

Catégorie : arme de jet à une main

Dégâts : ne cause aucun dégât, mais aveugle tous les personnages dans un rayon de 50 mètres qui ont la bonne idée de garder les yeux ouverts, et cela pendant deux tours complets.

Règles spéciales : Arme à Grande Aire d'Effet

Disponibilité : NORMALE

## **DAGUES DE JET**

*Certains éclaireurs et commandos privilégiant la discrétion ont l'habitude de porter sur eux une réserve de ces petites lames noires faites pour être lancées sur l'adversaire de façon rapide et efficace.*

Catégorie : arme de jet à une main

Dégâts : voir le tableau ci-dessous

Inventaire : les dagues de jet sont fournies par groupe de trois que votre personnage accroche à sa ceinture. Chaque trio de dague prend une seule place dans la catégorie *Grenades* de votre inventaire, vu qu'il s'agit d'armes de jet. Vous pouvez récupérer les dagues de jets après les avoir lancées.

Règles spéciales : *Antipersonnelle*. Du fait de l'absence d'énergie thermique ou cinétique importante, les dagues de jet ne causent jamais aucun dégâts à des cibles dotées de boucliers énergétiques. Si vous essayez d'utiliser ces dagues au corps à corps, vous subissez un malus de -10 en Capacité de Combat.

Disponibilité : NORMALE

### **Dégâts d'une dague de jet en fonction de votre force :**

<b>FORCE</b>	<b>Dégâts d'une dague de jet</b>
<b>0-9</b>	5
<b>10-19</b>	10
<b>20-29</b>	15
<b>30-39</b>	20
<b>40-49</b>	25
<b>50-59</b>	30
<b>60-69</b>	35
<b>70-79</b>	40
<b>80-89</b>	45
<b>90-99</b>	50

**Note** : Si vous obtenez deux degrés de réussite sur votre jet, vous êtes considéré comme ayant un bonus de +10 en Force pour déterminer les dégâts. Ce bonus n'augmente pas si vous avez plus de deux degrés de réussite.

## **2.8. Améliorations d'armes**

**Note** : seuls les héros humains possédants le talent *Armurier* peuvent obtenir des améliorations d'armes. Il est cependant possible qu'au cours de vos aventures, vous récupériez des armes portant l'une ou l'autre des améliorations ci-dessous. Mais du fait qu'elles doivent être entretenues avec leurs améliorations de façon appropriée, vous ne pourrez pas les garder pour une autre mission à moins que celle-ci ne se déroule que très peu de temps après ou fasse partie d'une série d'aventures. Selon le niveau de talent *Armurier* que vous possédez, vous pouvez mettre une, deux ou trois améliorations sur une même arme.

Pour les personnages disposant du talent *Armurier*, une arme que vous avez modifiée devient une arme personnelle, et vous la garderez sur vous tant qu'elle n'est pas détruite, perdue ou confiée à un autre personnage. Vous pouvez également la conserver d'une aventure à une autre sans aucune condition spéciale.

**IMPORTANT** : les armes modifiées sont considérées, en terme de règles, comme des armes ennemies pour tous les personnages ne disposant pas du talent *Armurier* au niveau 1 minimum, et imposent alors un malus de -10 pour leur utilisation. Faites donc bien attention à qui vous confier ce genre d'armement.

**CAMERA INTEGREE** : l'arme est équipée d'une caméra miniature alignée sur son axe de tir, qui permet à son utilisateur de voir ce qu'il vise sans même regarder dans la même direction grâce à un interface de visualisation adapté et connecté à la caméra.

- Tant que l'utilisateur porte un casque ou des jumelles multifonctions connectées à la caméra, il peut observer discrètement une zone sans se faire repérer. De plus, lorsqu'il effectue des tirs en aveugle avec autre chose qu'un fusil de précision, il ne subit aucun malus. Cette caméra suit les règles de l'équipement *caméra miniature*.

- Disponibilité : FACILE pour les Eclaireurs et Agent du SRN, NORMALE pour les autres

**LUNETTE GROSSISSANTE :** *L'arme dispose d'un système permettant de zoomer sur la cible et ainsi d'avoir une meilleure précision.*

- Donne à une arme la règle *Lunette grossissante* : une action de *Viser* avec cette arme donne un bonus de +10 en Capacité de Tir ou permet d'effectuer des *Tirs Ciblés* contre toute cible se trouvant dans la zone de portée effective de l'arme.

- Disponibilité : NORMALE

**Note :** certaines armes possèdent déjà cette amélioration à la base, et ne nécessitent alors aucune compétence spéciale pour être utilisées ainsi.

**LUNETTE DE VISEE AMELIOREE :** *La lunette de grossissement équipée sur l'arme dispose d'un filtre lumineux ou d'un système de détection visuel avancé qui avantage l'utilisateur dans certaines circonstances.*

- La lunette grossissante est équipée d'un seul mode de vision parmi les suivants : infrarouge, nocturne, détecteur de mouvement, ou VSER. L'utilisateur ne bénéficie de ce mode de vision que s'il *Visé* avec cette arme et que le système est activé. Ce mode de vision peut être activé ou désactivé au moyen d'une action diverse.

- Disponibilité : DIFFICILE

**SELECTEUR DE TIR :** *une modification interne du mécanisme permet de choisir entre deux modes de tirs.*

- L'arme peut utiliser les règles de tirs d'une autre catégorie en plus de sa catégorie d'origine. Par exemple, un fusil d'assaut MA5B peut être à la fois une arme automatique et une arme de tir au coup par coup. Vous passez d'un mode à l'autre en manipulant le sélecteur de tir, ce qui est considéré comme une action diverse.

- Disponibilité : DIFFICILE

**MUNITIONS SPECIALES :** *la chambre de l'arme est adaptée pour accueillir des chargeurs de munitions modifiées dont les effets sont généralement spécialisées et particulièrement dangereux.*

- L'arme peut être approvisionnée avec des munitions spéciale. Cette amélioration n'est accessible que pour les M6D, BR-55 et S2AM.

- Disponibilité : FACILE

## **2.9. Munitions spéciales**

Les munitions spéciales sont des balles pour S2AM, BR-55 modifiés ou M6D modifiés, qui causent des dégâts particuliers à leurs cibles. Leurs effets sont différents pour chaque type de munition, mais leur utilisation est assez limitée. Seul un personnage possédant le talent *Armurier* est autorisé à employer des munitions spéciales et le nombre de chargeurs maximum autorisé par mission dépend du niveau de ce même talent.

Ces chargeurs de munitions spéciales sont portés en plus des chargeurs normalement autorisés pour le type d'arme considéré, et chaque chargeur de balles spéciales peut être de n'importe quel type. Ces balles sont utilisables uniquement pour les snipers S2-AM, les pistolets M6D et les fusil de combat BR-55 qui sont alors modifiés spécialement pour utiliser ces munitions.

Voici les types de munitions spéciales disponibles :

**Munitions incendiaires :** *En plus des dégâts habituels, ces balles au phosphore causent des brûlures terribles aux cibles qu'elles touchent. Même les armures légères peuvent être rapidement endommagées par cette substance qui s'attaque alors directement au corps de la cible.*

- L'usage de ces munitions donne à l'arme employée la règle *Antipersonnelle*
- Disponibilité : NORMALE

**Munitions explosives :** *Ces balles renferment une mince quantité de matière explosive qui provoque des dégâts terrifiants à leurs cibles. De plus, il n'est pas nécessaire de toucher l'adversaire directement pour lui causer des dégâts..*

- L'usage de ces munition donne à l'arme employée la règle *Arme à Aire d'Effet*
- Pour un S2-AM, un tir cause désormais 4D10pts de dégâts tant que vous utilisez ces munitions.
- Pour un BR-55 ou un M6D, un tir cause désormais 3D10pts de dégât tant que vous utilisez ces munitions.
- Disponibilité : NORMALE

**Munitions ultra-perforantes** : Fabriquées dans un alliage de tungstène, ces munitions sont capables de perforer la plupart des blindages standard des armées du CSNU et de l'Alliance. Les dégâts qu'elles sont capables de faire peuvent immobiliser un char ou atteindre un soldat derrière une plaque de blindage.

- L'usage de ces munitions donne à l'arme employée les règles *Antichar* et *Coup Critique*.
- Lorsque vous utilisez ces munitions sur un S2AM, vous infligez un *Coup Critique* à une cible d'infanterie dès que vous obtenez un degré de réussite sur votre test de Capacité de Tir.
- Contre une unité d'infanterie, cette munition peut traverser presque tous les obstacles sans modifier les dégâts de l'arme. Seuls les blindages lourds des portes ou des bunkers, ainsi que les boucliers portés par les Mgalekgolos sont capables de stopper ce genre de munition. Une cible partiellement à couvert ne peut pas éviter ces balles, et il est possible d'effectuer un *tir en aveugle* contre une cible totalement dissimulée.
- Disponibilité : NORMALE

## **2.10. Engins explosifs**

Excepté la charge IEM qui prend 2 places, tous les engins explosifs ne prennent qu'une seule place par exemplaire. Ils doivent être rangés dans la catégorie *Équipement divers* de votre inventaire.

### **MINE ANTI-PERSONNELLE ANTLION**

*Lorsqu'il s'agit d'empêcher les troupes ennemies de traverser une zone, les forces du CSNU ont l'habitude d'enterrer plusieurs dizaines de ces mines particulièrement efficaces et former des champs quasi infranchissables. Il est également possible que les troupes spéciales emportent avec eux quelques-uns de ces engins afin de les placer à des points stratégiques.*

Dégâts : 50pts de dégât au soldat qui l'a déclenché et 5D10pts à ceux qui se trouvent dans un rayon de 5 mètres autour de l'explosif.

Modes d'activation : proximité (soldat) ou tir direct

Règles spéciales : *Arme à Aire d'Effet, Antipersonnelle, Coup Critique*. Un tir direct contre cet engin déclenche automatiquement son explosion.

Disponibilité : FACILE pour les soldats du génie, NORMALE pour les autres

### **MINE ANTI-CHAR LOTUS**

*Peu d'engins explosifs sont aussi efficaces que les mines LOTUS pour ce qui est de détruire des véhicules, même très lourdement blindés. Il arrive donc souvent que les spécialistes du CSNU transportent un ou deux exemplaires de ces explosifs afin de pouvoir réserver de jolies surprises aux chars ennemis qu'ils viennent à rencontrer.*

Dégâts : 75pts de dégât au véhicule qui l'a déclenché et 5D10pts aux véhicules ou infanteries qui se trouvent dans un rayon de 5 mètres autour de l'explosif.

Modes d'activation : proximité (véhicule) ou tir direct

Règles spéciales : *Arme à Aire d'Effet, Antichar, Coup mortel*.

Disponibilité : FACILE pour les soldats du génie, NORMALE pour les autres

### **CHARGE DE DEMOLITION C-12**

*Souvent, une bonne mission nécessite de faire sauter quelque chose de gros. Cela peut être un arsenal ennemi, une pièce d'artillerie majeur ou les moteurs d'un croiseur spatial, mais dans tout les cas l'instrument est le même : le plastique explosif C-12, compact et extrêmement puissant, peut abattre à peu près n'importe quelle structure de ce genre comme un rien.*

Dégâts : Si elle se trouve dans un bâtiment non-forerunner et d'une taille modeste lorsqu'elle explose, ce bâtiment est automatiquement détruit et toutes les troupes à l'intérieur sont tuées. Si au contraire elle est à l'air libre à ce moment, elle creuse un énorme cratère de vingt mètres de diamètres et pulvérise tout ce qui se trouve dans cette zone.

Modes d'activation : minuterie, commande à distance, tir direct d'une arme à énergie ou tout type d'explosion

Règles spéciales : cette charge peut être fixée contre une surface ou jetée vers sa cible.

Disponibilité : NORMALE pour les soldats du génie, DIFFICILE pour les autres

### **PLASTIQUE EXPLOSIF C-9**

*Parfois, les soldats du CSNU souhaitent organiser des pièges et des embuscades parfaitement minutées dont ils peuvent maîtriser tous les éléments, et les mines automatisées ne remplissent pas forcément ce rôle. C'est pourquoi les charges explosives C-9 à commande à distance sont beaucoup utilisées pour ce genre d'opérations.*

**Dégâts :** 50pts de dégât à tout véhicule dans un rayon de 3 mètres et 5D10pts à toute infanterie dans un rayon de 5 mètres.

**Modes d'activation :** minuterie, commande à distance, tir direct d'une arme à énergie ou tout type d'explosion

**Règles spéciales :** *Arme à grande aire d'effet, Antichar, Coup Critique.* Cette charge peut être fixée contre une surface ou jetée vers sa cible.

**Disponibilité :** FACILE pour les soldats du génie, NORMALE pour les autres

### **PLASTIQUE DE DECOUPE**

*Lorsqu'une porte refuse obstinément de s'ouvrir, il faut savoir utiliser la manière forte. Et le plastique de découpe a été conçu spécialement pour cela : la chaleur intense qu'il dégage fait fondre presque tout type de métal avec lequel il est en contact, ce qui permet de créer rapidement des ouvertures même dans les portes moyennement blindées.*

**Effet :** cet engin explosif n'est pas conçu pour être utilisé comme arme, mais peut à la place servir à découper une porte dont le blindage ne dépasse pas dix centimètres, ou n'importe quelle surface similaire.

**Modes d'activation :** minuterie, commande à distance, tir direct d'une arme à énergie ou tout type d'explosion

**Règles spéciales :** Cette charge doit obligatoirement être posée ou fixée contre une surface pour être efficace.

**Disponibilité :** FACILE pour les soldats du génie, NORMALE pour les autres

### **CHARGE I.E.M.**

*La technologie des impulsions électromagnétiques est assez délicate à maîtriser et à utiliser, mais reste cependant un atout de poids lorsqu'elle est employée sur le terrain. En effet, elle permet de désactiver tout équipement électrique à portée. La miniaturisation de cette technologie a permis de concevoir une charge à I.E.M. pouvant être portée par n'importe quel soldat, mais malheureusement son effet n'est que temporaire sur la grande majorité des équipements concernés.*

**Effets :** cet engin explosif n'est pas conçu pour être utilisé comme arme. Tous les équipements électroniques actifs (qui sont en fonctionnement) dans un rayon de 50 mètres lors de son déclenchement sont immédiatement désactivés pour une durée théorique de 7 minutes (c'est le MJ qui détermine quand cette durée s'achève, afin de mettre un peu de suspense, mais vous pouvez lui demander une évaluation du temps restant). De plus, toutes les troupes d'infanterie se trouvant dans cette même zone d'effet sont étourdies par la vague d'impulsions électromagnétiques et subissent un malus de -10 pour tous leurs tests durant 2 tours.

**Modes d'activation :** manuellement ou par une commande à distance. Chaque charge à IEM est fournie avec un minuteur réglé par défaut sur une durée de 10 secondes.

**Règles spéciales :** Cette charge ne peut pas être lancée, car les chocs trop violents causent des dégâts importants au mécanisme interne. Contrairement aux autres engins explosifs, la charge IEM prend 2 places dans l'inventaire.

**Disponibilité :** FACILE pour les soldats du génie, DIFFICILE pour les autres

## **2.11. Objets de soin**

### **TROUSSE DE SECOURS :**

*Il est très rare qu'une mission se déroule si bien qu'il n'y ait jamais besoin de soigner aucun soldat. C'est pourquoi un groupe de combattants digne de ce nom se doit de toujours avoir sur soit quelques trousse d'urgence afin de parer à toute éventualité.*

- Une trousse de secours permet d'effectuer jusqu'à cinq soins d'urgence. Chaque soin d'urgence annule complètement une *blessure légère* causée par un *Coup Critique* ou transforme une *blessure grave* en *blessure légère*. Notez que dans ce deuxième cas, il n'est pas possible d'effectuer un second soin d'urgence pour faire disparaître la *blessure légère* obtenue à la fin du premier soin. Le seul moyen de la faire disparaître est d'être soigné.

- Vu qu'il faut d'abord identifier la blessure avant de la traiter pour appliquer les soins correctement, l'utilisation d'une trousse de soin nécessite un test d'Intelligence. Si le test est raté mais sans degrés d'échec, les effets du soin ne durent pas plus de dix minutes. Dès que vous obtenez un degrés d'échec, le soin n'a absolument aucun effet.

- Une trousse de secours prend 2 places dans votre inventaire.

- **Disponibilité :** FACILE

### **POCHE DE TRANSFUSION SANGUINE :**

*Les blessures font perdre plus ou moins de sang selon leur gravité, ce qui pose problème pour faire correctement fonctionner le corps lorsque vous en perdez trop. C'est pourquoi les médecins de combat et les soldats prévoyants transportent souvent des réserves de poches de sang afin de redonner de la force à ceux qui en ont besoin pour qu'ils survivent à leurs blessures.*

- Une poche de transfusion sanguine vous fait regagner la totalité de vos points de santé.
- Les poches de transfusion sanguine utilisées par le CSNU sont toutes remplies avec du sang cloné provenant du groupe O<sup>-</sup> qui est le donneur universel. Vous n'avez donc pas besoin de faire attention à votre groupe sanguin pour savoir s'il est compatible avec le sang utilisé pour votre transfusion.
- L'utilisation de ce type d'objet de soin nécessite d'être immobile pendant une cinq bonnes minutes. C'est un procédé extrêmement délicat et long, ce qui fait qu'il ne peut en aucun cas être effectué en plein combat.
- Pour transporter des poches de transfusion sanguine sans les rendre inutilisables, vous devez obligatoirement avoir sur vous un *container stérile*. Toute poche de sang laissée hors d'un container stérile pendant plus d'une demi-heure perd ses capacités de soin. Chaque poche de transfusion prend une place à l'intérieur du container.
- Disponibilité : FACILE

### **CONTAINER STERILE :**

*Laissé hors d'un corps vivant, le sang devient très fragile et peut être rapidement endommagé s'il n'est pas maintenu dans des conditions bien précises de température et de stérilité. C'est pourquoi le corps de logistique du CSNU a conçu des containers capables de conserver les poches de sang de façon optimale.*

- Un container stérile prend un certain nombre de places dans votre inventaire en fonction de sa taille, mais fourni aussitôt le même nombre de places. Considérez alors que vous mettez à part un certain nombre de places de votre inventaire lorsque vous êtes équipé d'un container.
- Un container permet de stocker des objets de soin, et particulièrement les poches de transfusion sanguine qui ne sont jamais endommagées tant qu'elle restent à l'intérieur et que le container reste stérile. Il est impossible de l'utiliser pour transporter autre chose que des objets de soin.
- Disponibilité : FACILE pour les médecins de combat, DIFFICILE pour les autres

### **STIMULANT**

*Parfois les soldats n'ont pas le temps d'attendre les soins standard et ont besoin d'être de nouveau opérationnels très rapidement pour affronter ou fuir le danger. Dans ce genre de situation d'urgence, une injections de tranquillisants et de stimulants permet généralement d'outrepasser la douleur et de continuer à combattre à peu près normalement pour un temps limité.*

- Un stimulant permet d'ignorer un *Coup Critique* pendant une heure. Selon la volonté du MJ, cette durée peut être plus longue ou plus courte si cela peut donner de l'intérêt à la mission et selon le niveau de difficulté choisi.
- Un stimulant s'utilise en injection directe par simple pression contre une zone non protégée de la peau se trouvant à proximité d'une blessure ou étant elle-même blessée. Du fait de sa relative simplicité d'emploi, un stimulant peut être utilisé en plein combat, ce qui est considéré comme une action diverse.
- L'emploi est limité à 2 doses par jour pour éviter une dépendance pouvant entraîner une folie furieuse ou un violent accès de colère. Si vous enfreignez cette règle, le MJ a l'autorisation de vous obliger à utiliser toute dose de stimulant se trouvant dans votre inventaire, ou de contrôler votre personnage pendant l'équivalent d'un round si vous n'en possédez aucune à ce moment.
- Les doses de stimulant sont fournies par groupe de deux qui, ensemble, prennent une seule place dans l'inventaire.
- Disponibilité : FACILE pour les médecins de combat, NORMALE pour les autres

## **2.12. Equipement**

### **BALISE DE LOCALISATION**

*Les personnes importantes ou les unités de reconnaissances chargées de localiser un objectif vital transportent souvent cet émetteur longue portée permettant d'envoyer les coordonnées de sa positions sur une fréquence cryptée afin que de l'aide arrive ou simplement que le haut commandement sache où ils se trouvent.*

- Une balise de localisation peut être activée ou désactivée à volonté au moyen d'une *action diverse*. De plus, ses accroches magnétiques et son armature renforcée lui permettent d'être lancée et de se fixer à toute surface métallique qu'elle rencontre.
- Une balise de localisation prend une place dans l'inventaire.
- Disponibilité : DIFFICILE

### **BOTTES MAGNETIQUES**

*Durant les missions d'abordage spatiale ou afin de pouvoir intervenir directement sur la coque d'un vaisseau, les soldats se doivent d'être équipés d'accroches magnétiques afin de ne pas se perdre dans le vide stellaire.*

- Un soldat équipé de bottes magnétiques peut les utiliser pour s'accrocher à n'importe quelle surface métallique et y marcher librement tant que la gravité (ou l'absence de gravité) le permet. De plus, des bottes magnétiques donnent un bonus de +10 en Agilité pour aborder n'importe quel véhicule étant en déplacement.
- Etant donné qu'elle sont simplement portées aux pieds, des bottes magnétiques ne prennent aucune place dans l'inventaire.
- Disponibilité : FACILE pour les Pilotes et T.C.A.O., DIFFICILE pour les autres

### **CAMERA MINIATURE**

*Afin de pouvoir enregistrer les données importantes recueillies durant une mission, mais également pour surveiller les actions de ses soldats, le CSNU a développé une technologie caméra miniature efficace et facile d'utilisation. Généralement fixée sur le casque, l'épaulette ou l'arme de l'utilisateur, cet équipement dispose d'une qualité d'image digitale et d'une bonne durée d'enregistrement.*

- Une caméra miniature fonctionne en permanence à partir du moment où elle vous est donnée et ne peut pas être désactivée. Elle possède une autonomie d'enregistrement de 100 heures.
- Cet objet est très résistant aux conditions extrêmes (températures ou pressions inhabituelles, radiations,...) mais a tendance par contre à mal fonctionner dans certains environnements à forte résonance magnétique ou à proximité d'équipement émettant une grande quantité d'ondes électromagnétiques.
- Etant donné qu'elle est fixées quelque part sur l'armure ou l'arme du soldat, une caméra miniature ne prend aucune place dans l'équipement.
- Disponibilité : FACILE pour les Eclaireurs et Agents du SRN, DIFFICILE pour les autres

### **CAPTEUR DE MOUVEMENT**

*Portés à la ceintures ou intégrés sur l'avant-bras d'une armure, ces engins sont capables de déceler les moindres mouvements aux alentours, ainsi que de déterminer s'il s'agit d'alliés ou non.*

- L'utilisation de cet équipement permet de déterminer la position approximative de l'adversaire si celui-ci se déplace, même s'il utilise un camouflage optique. Le porteur d'un capteur peut consulter l'appareil au moyen d'une action diverse afin de bénéficier d'un bonus de +10 pour effectuer un *tir en aveugle*, tant que la cible se trouve au moins à 15 mètres et qu'elle a effectué un mouvement à vitesse normale ou rapide. Un capteur de mouvement prend 2 places dans l'inventaire.
- Disponibilité : FACILE pour les Eclaireurs, NORMALE pour les autres

### **COMMANDE A 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 et élaborer des stratégies complexes d'utilisation.
- Les charges de C-12, de C-9 et les charges IEM sont toutes équipées de base avec des récepteurs infrarouges connectées à leur détonateur. 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...
- Disponibilité : FACILE pour les soldats du génie, NORMALE pour les autres

### **DETECTEUR :**

Lorsqu'il s'agit de sécuriser une zone, tendre un piège ou simplement prévenir d'une intrusion ennemie, il existe différents appareils capables de remplir ce rôle.

- Il existe 4 types de détecteur : les faisceau infrarouge, les capteurs sismiques, les capteurs de mouvement, et les câbles de contact. Lorsque leur mécanisme détecte une présence ennemi, ils envoient un code radio pouvant être relié à votre propre radio, à une alarme (silencieuse ou bruyante), à un détonateur d'explosif, voir même à une tourelle automatisée.

- Le faisceau infrarouge émet un rayon invisible sans lunettes de vision adaptées, et envoie le signal si ce rayon est coupé. Il peut être fixé n'importe où et sa taille est suffisamment petite pour le dissimuler facilement dans le décors.
- Le capteur sismique enregistre les ondes physique qui traversent la surface sur laquelle il se trouve, et se déclenche dès que les vibrations dépasse un certain seuil de tolérance. Il peut être réglé sur trois niveaux de sensibilité qui sont Faible, Moyen ou Forte, en fonction de ce que vous souhaitez détecter (infanterie, véhicule, ou une mouche qui se pose dessus...)
- Le capteur de mouvement est une caméra miniature équipée d'un système d'analyse vidéo lui permettant de détecter les mouvements. De même que le capteur sismique, vous possédez trois niveaux de sensibilités en fonction de ce que vous souhaitez détecter (soldat proche, éloigné, un char, ou le balancement des arbres sous le vent...)
- Le câble de contact est constitué d'un mince fil enroulé et connecté à un circuit électrique. Ce câble peut être tiré jusqu'à une distance de 1 mètre pour piéger un couloir, une porte, ou une bouche d'égout. Le signal est envoyé dès que ce câble est tendu, endommagé ou coupé.
- Sachez cependant que ces instruments ne détecteront pas forcément un ennemi à chaque fois...
- Un détecteur prend une place dans l'inventaire, quelle que soit sa catégorie.
- Disponibilité : FACILE pour les soldats du génie, NORMALE pour les autres

### EQUIPEMENT DE RANDONNEE :

*Afin de traverser facilement les terrains accidenté, les éclaireurs et troupes commandos ont l'habitude de porter sur eux un cordage résistant relié à un harnais de sécurité pour les opérations d'escalades Il peut arriver parfois qu'une bonne corde bien solide soit l'outil idéal pour tirer une équipe d'une situation épineuse.*

- Cet équipement contient 10 mètres de cordes, un harnais de sécurité standard et des piques d'escalade.
- En dehors de facilité la progression en terrain dangereux, cet objet peut avoir de nombreux usages et la corde peut supporter un poids allant jusqu'à une tonne.
- Un équipement de randonnée prend 1 place dans l'inventaire du fait qu'il fait partiellement partie de l'armure de l'utilisateur.
- Disponibilité : FACILE pour les Eclaireurs, NORMALE pour les autres

### HOLOPAD (IA nécessaire)

*Afin de pouvoir transporter efficacement leurs IA sur eux tout en les utilisant, les scientifiques du CSNU ont développé des appareils capable de contenir ces formidables entités informatiques et d'afficher leurs données : les holopads. La technologie d'affichage holographique y a été miniaturiser au maximum et fut encore améliorée au contact des appareils similaires de l'Alliance, beaucoup plus évolués. Ces appareils ne sont cependant pas aussi coûteux que les IA qu'ils sont chargés d'accueillir, et celle-ci sont donc très souvent conçue en même temps qu'un holopad qui lui sera attribué.*

- Les personnages d'une IA personnelle ou confiée par leur hiérarchie peuvent réquisitionner un holopad. Il est impossible d'utiliser cet objet sans IA car ce n'est qu'un réceptacle pour ce système d'exploitation informatique avancé.
- Le système de liaison sans fil d'un holopad permet à son IA de se connecter automatiquement à tous les objets de la liste suivante se trouvant dans un rayon de 50 mètres : ordinateur (ou assimilé), véhicule, antenne de communication, radio longue portée, capteur de mouvement, système d'exploitation d'armure. Tous ces objets peuvent aussi bien appartenir au CSNU qu'à l'Alliance.
- Etant suffisamment miniaturisé pour tenir dans la main, un holopad et son IA ne prennent qu'une seule place dans l'inventaire.
- Disponibilité : DIFFICILE pour les Agents du SRN, TRES DIFFICILE pour les autres

### JUMELLES MULTIFONCTIONS

*Parfois intégrés au casque ou à la lunette d'un fusil, ou alors simplement placés sur les yeux comme des jumelles, ces petits appareils de vision permettent de voir dans le noir ou de détecter les sources de chaleur, afin de ne pas se trouver pris au dépourvu dans les situations extrêmes.*

- Cet équipement permet d'observer une zone avec un grossissement allant de X1 (aucun grossissement) à X10, et possède les modes de visions suivant : **normal**, **infrarouge** (thermique), **nocturne** (amplificateur de lumière), **détecteur de mouvement** (à ne pas confondre avec le capteur de mouvement qui est une sorte de radar) et **VSER** (+20 en Perception pour détecter les ennemis ou les objets jusqu'à 100 mètres de distance).
- Changer de mode de vision est considéré comme une *action diverse* lors d'un combat.
- Des jumelles multifonctions prennent 2 places dans l'équipement.
- Disponibilité : FACILE pour les Eclaireurs, NORMALE pour les autres



## **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'une seule charge de type C-12 ou C-9. Pour utiliser de tels explosifs avec une minuterie, vous devez donc d'abord connecter cette dernière à la charge et ensuite choisir la durée du compte à rebours qui est de 10 secondes par défaut. Cette opération vous prend un tour complet en plein combat.

- Il y a deux modes d'activation possibles pour une minuterie : soit vous la réglez sur MANUEL, soit vous la réglez sur COMMANDE en choisissant 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 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* au niveau 2 peut le stopper en passant un tour de joueur complet à son contact sans rien faire d'autre. Attention : certains engins explosifs spéciaux possèdent un mécanisme tellement complexe qu'ils nécessitent plus d'un tour pour être désamorçés...

- **Disponibilité** : FACILE pour les Soldats du Génie, NORMALE pour les autres

## **ORDINATEUR PERSONNEL**

*« L'information est le nerf de la guerre », disent les généraux. Et sur le terrain, il est parfois indispensable de posséder le matériel adapter pour recevoir, collecter, analyser et exploiter les informations disponibles. C'est pourquoi des équipements spéciaux furent conçus pour remplir ce rôle sur le champ de bataille et distribués aux soldats en ayant le plus besoin.*

- Un personnage équipé d'un ordinateur personnel peut se connecter à tout appareil du CSNU possédant un système d'exploitation informatique. Cependant, son espace de stockage de cet objet est limité et son affichage se fait à travers un écran plat, donc en deux dimensions.
- La possession d'un ordinateur personnel donne un bonus de +10 en Intelligence pour toutes les actions faisant intervenir des notions scientifiques n'étant pas la médecine (cela ne fonctionne donc pas pour l'utilisation des trousse de secours).
- Un ordinateur personnel prend 2 places dans l'inventaire.
- **Disponibilité** : NORMALE pour les Soldats du Génie, DIFFICILE pour les autres

## **OUTILS DE MECANICIEN**

*La guerre signifie automatiquement la destruction, que ce soit de vie ou de matériel. Mais de la même façon que des blessures peuvent être guéries, les avaries mécaniques peuvent être réparées. Et tandis que certains objets ne nécessitent que des doigts suffisamment habiles, d'autres sont trop complexes pour pouvoir être restaurés sans l'aide de matériel adapté.*

- Des outils de mécaniciens permettent de réparer les objets complexes, qu'ils soient alliés ou ennemis. Il est absolument impossible de réparer ces objets sans cet équipement.

- Des outils de mécanicien prennent 2 places dans votre inventaire.
- **Disponibilité** FACILE pour les Soldats du Génie, NORMALE pour les autres

## **TORCHE ELECTRIQUE**

*Vous n'aurez pas toujours la chance de vous battre dans un environnement correctement éclairé, et parfois même vous devrez évoluer dans le noir total.*

- Une torche électrique peut se porter à une main ou être fixée sur le canon de n'importe quelle arme à deux main. Lorsqu'elle est activée, elle permet d'annuler le malus tout malus dû à l'obscurité pour les actions effectuées dans le domaine éclairé par la torche, c'est-à-dire jusqu'à 100 mètres dans la direction où elle est pointée.
- Par contre, les tirs effectués contre le porteur d'une torche électrique allumée ne subissent jamais aucun malus dû à l'obscurité, quelle que soit la distance à laquelle il se trouve.
- Lorsqu'elle n'est pas fixée sur une arme, une torche électrique prend une seule place dans l'inventaire.
- **Disponibilité** : TRES FACILE

### **RADIO LONGUE PORTEE**

*Afin de garder le contact avec leurs supérieurs hiérarchiques et les autres sections militaires chargés de les aider, chaque groupe de soldat se doit de posséder un moyen de communication longue distance.*

- Une radio longue portée permet de rester en liaison avec les forces alliées présentes sur la zone ou en orbite afin d'obtenir des renseignements supplémentaires, du soutien ou parfois même du renfort selon les paramètres de la mission. Son utilisation sera souvent assez réduite, mais les quelques moments où cet objet servira seront généralement assez cruciaux. Il est donc toujours bon d'avoir au moins toujours une radio dans une équipe de joueurs.
- Une radio longue portée prend 2 places dans votre inventaire.
- Disponibilité : FACILE

### **RATION DE COMBAT :**

*Durant les missions de longue durée, il est essentiel d'avoir sur soi de quoi se nourrir car un corps qui à faim est un corps faible. C'est pourquoi les soldats envoyés dans des opérations à durée indéterminée emmènent généralement avec eux des rations de combat pour pouvoir survivre sans soutien pendant plusieurs jours.*

- Une ration de combat possède suffisamment d'éléments nutritifs pour subvenir aux besoins nutritifs d'un soldat pendant une journée complète. Bien entendu, il est déconseillé de se mettre à manger au beau milieu d'un combat ^^.
- Cet objet ne prend qu'une seule place dans l'équipement.
- Disponibilité : TRES FACILE

### **RESPIRATEUR**

*Dans de nombreuses occasions, en orbite comme sur la terre ferme, les soldats apprennent à faire attention aux conditions de respiration. Que ce soit dû à la présence de gaz nocifs ou à l'absence totale d'oxygène, un masque respiratoire permet de palier à tous ces dangers.*

- Un personnage ainsi équipé peut respirer dans tous les types de milieu sans difficulté et les gaz n'ont jamais aucun effet sur lui, excepté une éventuelle gêne visuelle.
- Un respirateur prend 2 places dans l'inventaire.
- Disponibilité : NORMALE

### **SILENCIEUX**

*Parfois il est absolument indispensable d'être discret, même en tirant sur l'ennemi. C'est pourquoi dans les missions d'infiltrations, la plupart des soldats sont équipés de silencieux spécialement adaptés pour certaines des armes qu'ils portent.*

- Cet équipement étouffe suffisamment le bruit des tirs pour éviter que les forces ennemies aux alentours détectent votre présence ou repèrent votre position exacte. Seuls les sub-machine-gun M7, les pistolets M6C, les fusils de combat BR-55 et les fusils snipers S2AM peuvent être équipés d'un silencieux.
- Chaque silencieux est spécifique d'une arme en particulier, donc faites bien attention à ce paramètre lorsque vous en trouvez un sur le terrain.
- Un silencieux ne peut être équipé que sur une seule arme à la fois, mais ne prend alors aucune place dans l'inventaire une fois monté. S'il n'est pas monté sur une arme, un silencieux prend une place dans l'inventaire.
- Disponibilité : DIFFICILE

## **2.13. Les I.A. du CSNU**

Une spécialisation en *Programmation* dans la formation *Informatique* permet de créer une I.A. qui vous donnera un avantage non négligeable sur le terrain car elle sera capable de vous aider dans toutes les tâches informatiques à un niveau dépassant les capacités humaines. En terme de règle, cela sera représenté par un bonus en Intelligence dans toutes les tâches informatiques et permet l'analyse ou la réparation des objets forerunners. La valeur de ce bonus dépend du niveau de l'IA (voir tableau ci-dessous). L'assistance d'une IA peut également être représenté par des conseils que le MJ vous transmettra à travers elle (positions probables de l'ennemi, données tactiques en cours, rappel des stocks d'énergie dans un vaisseau, etc...).

Dans certaines situations, une IA peut en générer une autre en créant un sous-programme temporaire qui pourra gérer indépendamment un système (comme l'a fait Cortana avant de quitter le *Pillard of Autumn*, par exemple).

Cependant, ces sous-programmes sont nettement moins efficaces, et donnent un bonus d'Intelligence égal à celui de l'IA originel diminué de -10.

Catégorie d'IA du CSNU et exemples	Bonus d'Intelligence
A+ (Cortana)	+40
A (Beowulf)	+30
B (Déjà)	+25
C (Wesley)	+20
D (IA basique)	+15
Sous-programme	X-10

Pour créer une IA, vous devez avoir suffisamment de temps devant vous et un matériel adapté. En fonction de vos talents de programmation (si vous avez obtenu une spécialisation avancée dans ce domaine), ainsi que du matériel et du temps que vous utiliserez pour cette tâche, le MJ déterminera la catégorie d'IA que vous aurez ainsi créée. Et même si la catégorie d'IA que vous avez conçue ne vous plaît pas, vous ne pourrez pas en créer d'autre avant un très long moment (parce que votre personnage est découragé, qu'il ne sait pas comment obtenir un meilleur résultat ou que tous ses programmes ont été grillés durant la programmation,...).

Soyez également conscient que même si une IA a été créée par votre personnage ou qu'elle lui appartient personnellement, elle possède une volonté propre et de ce fait, ses actions ne sont pas choisies par vous mais par le MJ. Pour qu'elle effectue une action précise, vous devez d'abord le lui ordonner, et ensuite le MJ déterminera si cette action est compatible avec la programmation et les moyens de l'IA, puis il fera les éventuels jets de dés pour voir si l'action est réussie.

**Note :** sachez qu'il est complètement impossible de créer une IA de type A+ avec des moyens conventionnels. En effet, Cortana a été créée par le Dr Halsey qui a cloné son propre cerveau de scientifique avant de l'utiliser pour concevoir cette entité. Il est donc théoriquement impossible de faire de même, mais il est possible que vous soyez amenés à croiser une IA de ce calibre lors de vos aventures.



## 5. LES VEHICULES DU CSNU

### M247 MANGOUSTE :

*Ce véhicule utilisé pour les missions de reconnaissances ou les attaques-éclairées est le plus rapide de tout l'arsenal du CSNU. Cependant, cet atout n'est rendu possible que par un allègement extrême de l'engin et une absence totale de protection. La Mangouste est toutefois un véhicule très utilisé par les unités d'éclaireurs afin de repérer les positions ennemis et mener des opérations d'harcèlement sur les points faibles.*

**Type de véhicule :** Véhicule rapide

**Points de structure :** 75pts

**Vitesses de déplacement :**

**Postes d'équipage :** 1 pilote *exposé* à l'avant et 1 passager *exposé* à l'arrière

**Armement :** aucun

**Équipement :** capteur de mouvement et radio longue portée

### M831 WARTHOG DE TRANSPORT

*La base à partir de laquelle furent construits toute une série de véhicules légers aux rôles militaires, le Warthog était au départ un engin de transport de troupe servant à acheminer rapidement les soldats sur le front. Cet engin tout-terrain a été utilisé sur des centaines de mondes et a servi les armées du CSNU avec une efficacité remarquable.*

**Type de véhicule :** Véhicule standard

**Points de structure :** 100pts

**Vitesses de déplacement :**

**Postes d'équipage :** 1 pilote *protégé* à l'avant gauche, 1 passager *protégé* à l'avant droit et 3 passagers *exposés* à l'arrière.

**Armement :** aucun

**Équipement :** capteur de mouvement et radio longue portée

### M12 WARTHOG ANTI-INFANTERIE

*Armé pour faire face aux soldats à pieds et aux véhicules légers, qu'ils soient terrestres ou aériens, le modèle M12 du Warthog est peut-être le modèle le plus répandu parmi les effectifs des armées humaines. La mitrailleuse lourde montée en tourelle à l'arrière en fait un excellent outil pour des attaques de passage ou pour constituer un tir de soutien à aux troupes alliées présentes sur la zone.*

**Type de véhicule :** Véhicule standard

**Points de structure :** 100pts

**Vitesses de déplacement :**

**Postes d'équipage :** 1 pilote *protégé* à l'avant gauche, 1 passager *protégé* à l'avant droit et 1 artilleur *protégé* à l'arrière.

**Armement (artilleur) :** mitrailleuse lourde (voir arsenal du CSNU) sur tourelle avec un angle de tir de 360°.

**Équipement :** capteur de mouvement, radio longue portée et câble de remorquage de 100 mètres.

### M12G1 WARTHOG ANTI-VÉHICULE

*Lorsque la technologie de canon à accélération magnétique fut miniaturisée au point de devenir une arme de taille convenable pour les armées terrestres, le CSNU décida d'en équiper une partie des Warthog de modèle M12, créant ainsi la variante G1 qui constitua rapidement un atout de poids sur le champ de bataille. Alliant la rapidité et la manœuvrabilité bien connus de ce type d'engin avec une redoutable puissance de feu anti-véhicule, ce modèle est capable de faire des ravages contre les cibles les mieux protégées.*

**Type de véhicule :** Véhicule standard

**Points de structure :** 100pts

**Vitesses de déplacement :**

**Postes d'équipage :** 1 pilote *protégé* à l'avant gauche, 1 passager *protégé* à l'avant droit et 1 artilleur *protégé* à l'arrière.

**Armement (artilleur) :** canon gauss sur tourelle (voir ci-dessous) avec un angle de tir de 360°.

- Arme *Antichar*, tir au coup par coup
- 25pts de dégât par tir
- Arme à munitions solides, n'a pas besoin d'être rechargée
- Un personnage avec la règle *Colosse* peut arracher cette arme du véhicule pour s'en servir comme arme fixe portée à la main. L'arme possède alors une réserve de 8 obus et ne peut plus être rechargée.

**Équipement :** capteur de mouvement, radio longue portée et câble de remorquage de 100 mètres.

### **M808B SCORPION**

*Redoutable et imposant, le char lourd Scorpion est l'instrument de destruction lourd classique des forces du CSNU. Son utilisation n'est cependant pas exclusif aux divisions blindées et chaque force suffisamment importante d'infanterie se voit généralement remettre plusieurs exemplaires de ce formidable engin. Son épais blindage le mets à l'abri de la plupart des tirs tandis que son énorme canon délivre une puissance de feu peu égalée, même parmi les chars de l'Alliance.*

**Type de véhicule :** Véhicule lourd

**Points de structure :** 100pts

**Vitesses de déplacement :** 

**Postes d'équipage :** 1 pilote *renforcé* au milieu, 1 artilleur *protégé* à l'avant et 2 passagers *exposés* de chaque côté sur les protections des chenilles.

**Armement (artilleur) :** mitrailleuse lourde (voir arsenal du CSNU) avec un angle de tir de 180°.

**Armement (pilote) :** Le pilote manie un canon lourd de scorpion (voir ci-dessous) sur tourelle avec un angle de tir de 360°.

- Arme *Antichar* à *Grande Aire d'Effet*, tir unique
- 8D10pts de dégât par tir contre l'infanterie, 80pts contre les véhicules
- Arme à munitions solides ; met un tour complet pour recharger entre chaque tir
- Cette arme ne peut pas être arrachée par un personnage avec la règle Colosse

**Equipement :** capteur de mouvement et radio longue portée.

### **HORNET :**

*Bien qu'il s'agisse d'un appareil volant, sa faible vitesse par rapport aux autres engins aériens et sa simplicité d'utilisation en fait un outil parfaitement utilisable par l'infanterie du CSNU. Il arrive donc souvent que de petites formations de ces appareils soient employées pour apporter un soutien aérien aux troupes au sol ou pour transporter rapidement des soldats sur des endroits inaccessibles pour d'autres véhicules. L'armement dont ils disposent les rend d'ailleurs très efficaces contre l'infanterie et contre les véhicules.*

**Type de véhicule :** Véhicule aérien

**Points de structure :** 100pts

**Vitesses de déplacement :** 

**Postes d'équipage :** 1 pilote *renforcé* à l'avant et 1 passager *exposé* de chaque côté de l'appareil.

**Armement (pilote) :** mitrailleuses lourdes *jumelées* (voir arsenal du CSNU) en *arme de coque* et lance-missile de Hornet (voir ci-dessous) en *arme de coque* :

- Arme fixe jumelée, *Antichar*, *Air d'Effet*, tir unique
- 3D10pts de dégât par tir contre l'infanterie, 30pts contre les véhicules
- Arme à munitions solides ; met un tour complet pour recharger entre chaque tir

**Equipement :** capteur de mouvement, radio longue portée et deux cordes de rappel de 20 mètres pour les passagers.

**Note :** il existe d'autres véhicules du CSNU qui ne sont malheureusement pas utilisables par les héros car ce sont des engins strictement réservés aux forces des divisions blindées et sont donc inaccessibles aux fantassins standards. Vous les rencontrerez uniquement en temps qu'alliés ou ennemis et dans de rares occasions :

- *Elephant*
- *Wolverine*
- *Rhino*
- *SP42 Cobra*

## 6. LES CORPS D'ARMEE DU CSNU

L'UNSC Marine Corps est la première ligne de défense terrestre des colonies du CSNU. Ses soldats professionnels sont des combattants beaucoup plus expérimentés que les simples engagés de l'UNSC Army, et peuvent accomplir des missions offensives ou défensives avec la même efficacité remarquable, tout en comptant sur des corps de spécialistes extrêmement compétents, sans compter le soutien toujours bienvenu de la Navy.

Lorsque vous créez un personnage, vous devez lui choisir un corps d'armée parmi les quatre ci-dessous. Une fois ce corps d'armée choisi, vous ne pouvez pas le quitter.

### 6.1. Les marines

*Les marines forment le gros des troupes du CSNU, l'épine dorsale des forces terrestres. Ce sont des combattants extrêmement polyvalents, capable de mener des missions d'attaque et de défense avec la même efficacité redoutable en comptant sur leur savoir-faire des armes et techniques de combat. Ce sont également des militaires de carrière qui connaissent bien l'administration et la structure hiérarchique du CSNU, ce qui en fait des soldats disciplinés qui savent comment s'y faire avec les autorités, que ce soit en respectant le règlement à la lettre ou en trouvant les failles dans le système de l'armée.*

#### FORMATION DE BASE :

- Armes de poing / standards / fixes / lourdes / fusils de précisions
- Close-combat
- Explosifs
- Pilotage d'engins terrestres
- Athlétisme
- Règlement militaire
- Commandement
- Tactiques
- Soins
- Persuasion

EQUIPEMENT DE BASE : radio longue portée et un paquetage donnant 5 places supplémentaires dans la catégorie *équipement divers*.

TALENTS DE BASE : les marines sont des combattants experts qui s'entraînent durement en prévision de leurs missions. Leur spécialité est de tirer à couvert tout en gardant une bonne précision. Ils disposent donc du talent *Tireur Aveugle* au niveau 1 dès le départ.

Particularité : les marines ne lésinent pas sur leur protection lorsqu'ils partent au combat. Equipés de protections en kevlar renforcé, ils sont capables d'encaisser de nombreux dégâts avant d'être réellement blessés. Ils disposent donc d'une valeur d'armure de 100 au lieu de 70, et cela n'affecte pourtant pas leur rapidité.



## 6.2. Les éclaireurs

Lorsque les troupes du CSNU doivent progresser à couvert ou recueillir des informations sur les mouvements de l'ennemi, c'est aux éclaireurs que l'on fait appel. Ces soldats entraînés spécialement pour se déplacer furtivement à travers le décor peuvent observer de loin leurs adversaires et ont parfois l'autorisation d'harceler les forces ennemies par des tirs longue distance avec leurs fusils snipers.

### FORMATION DE BASE :

- Armes de poing / standards / fixes / fusils de précisions
- Close-combat
- Explosifs
- Pilotage d'engins terrestres
- Athlétisme
- Commando
- Intrusion
- Com-tech
- Sniping
- Renseignements

**EQUIPEMENT DE BASE :** des jumelles multifonctions et un détecteur de mouvement.

**TALENTS DE BASE :** les éclaireurs sont formés pour engager leurs ennemis à longue portée et jouer les francs-tireurs dans les affrontement. Un éclaireur possède donc le talent *Tireur d'Elite* au niveau 1 dès le départ.

**Particularité :** les éclaireurs sont dotés de tenues de camouflages qui les rends particulièrement difficiles à repérer, du moins lorsque leurs motifs correspondent à l'environnement qui les entoure. Lorsqu'il commence une nouvelle mission ou qu'il a accès à une source d'équipement adaptée, un éclaireur peut choisir le motif de camouflage de sa tenue : forestier, urbain, désertique, ou polaire. Si le camouflage correspond à l'environnement, l'ennemi subit toujours un malus de -10 en Perception pour le repérer lorsqu'il est immobile.



Artist Shi Kai Wang for HALO [1999]

## 6.3 Les Troupes de Choc Aéroportées Orbitales

Aussi appelés les « sauteurs de l'enfer » de par leur habitude de débarquer sur le théâtre des opération grâce à des drop pods, les TCAO sont des soldats d'élite spécialisés dans les attaques éclaires et les opérations d'encerclement. Ils sont également les premiers défenseurs des vaisseaux et des stations orbitales, leur équipement leur permettant de survivre pendant plusieurs heures dans l'espace. Par contre, le haut niveau de risque des astro-largage ainsi que des missions sur lesquels ils sont envoyés leur donne une réputation de têtes brûlées...

### FORMATION DE BASE :

- Armes de poing / standards / lourdes / fixes / fusils de précision
- Close-combat
- Explosifs
- Pilotage d'engins terrestres
- Athlétisme
- Gravité Zéro
- Astro-largage

**EQUIPEMENT DE BASE :** un respirateur intégré et des bottes magnétiques.

**TALENTS DE BASE :** Du fait du réticule de visée intégré à la visière de son casque, il possède également dès le départ le talent *Visée Solide* au niveau 1. Ce trait ne disparaît cependant pas s'il retire son casque ou si on le lui enlève.



BUNGIE

Particularité : La combinaison d'un TCAO est parfaitement étanche. Tant que son nombre de point d'armure n'a pas atteint 0, un TCAO peut effectuer des sorties dans l'espace sans risque et survivre dans les environnements sans atmosphère. De plus, son casque dispose également du mode de vision VSER et d'un afficheur de carte tactique dès le départ.

## 6.4. Les soldats du géni

*Dans les situations peu avantageuses, il devient nécessaire de faire appel à autre chose que la force brute. C'est à cela que servent les soldats du géni, dont les équipements peuvent être utilisés de bien des manières et dont les connaissances de la technologies du CSNU permettent de continuer à faire fonctionner des véhicules et appareils endommagés. Leur soutien est toujours le bienvenu sur le terrain.*

### FORMATION DE BASE

- Armes de poing / standards / fixes
- Informatique
- Explosif
- Com-tech
- Pilotage d'engin terrestres
- Maintenance
- Ingénierie

EQUIPEMENT DE BASE : ordinateur personnel, outils de mécaniciens et 1 container représentant 7 places d'équipement supplémentaires ne pouvant accueillir que des engins explosifs, des minuteriers ou des détecteurs. Par contre, à cause de l'encombrement causé par son matériel, un soldat du géni ne possède jamais plus de 3 places pour son armement.

TALENTS DE BASE : personne ne peut faire parti du Génie Militaire sans connaître les rudimentaires de la technologie du CSNU. Un soldat du géni possède donc le talent *Mécanicien* au niveau 2 dès le départ.

Particularité : les soldats du géni sont capables de rafistoler leurs armures et celles de leurs coéquipiers de façon limitée ou alors de les renforcer dès le départ pour augmenter la protection qu'elles offrent. De ce fait, un soldat du géni peut utiliser ses outils pour redonner 25pts d'armure une seule fois par armure récupéré pour chaque personnage, OU ALORS améliorer une armure neuve en élevant son nombre de point d'armure de 15pts. Il ne peut faire cela qu'une seule fois pour chaque armure de chaque personnage et ne peut absolument pas le faire en situation de combat.



Artist Shi Kai Wang for HALO [1999]



## 6.5. Les médecins de combat

*Il est futile de croire qu'une bataille peut se gagner sans la moindre perte d'homme. Lorsque les soldats partent au front, ils savent pertinemment que certains d'entre eux seront peut-être blessés ou même tués. Leur seul moyen d'augmenter leur chance d'éviter cela est d'avoir à leur côté un médecin combattant qui sera à même de les soigner au cœur des affrontements avec la même efficacité que dans un hôpital de campagne.*

### FORMATION DE BASE :

- Armes de poing / standards / fixes
- Soins
- Biotech
- Recherche scientifique
- Psytech
- Gravité zéro

EQUIPEMENT DE BASE : un respirateur intégré et un container stérile de 7 places dans lequel vous ne pouvez stocker que des objets de soins (un vrai médecin ne ferait jamais l'erreur de mettre autre chose à l'intérieur). Par contre, à cause de l'encombrement causé par ce matériel, il ne possède jamais plus de 3 places pour son armement.

TALENTS DE BASE : bien évidemment, tous les médecins de combat possèdent un grand savoir de la médecine corporelle afin de dispenser rapidement tout type de soins. Un médecin de combat possède donc le talent *Connaissances Anatomiques* au niveau 1 dès le départ.

Particularité : les médecins de combat sont les seuls personnages à pouvoir utiliser des trousse de secours durant un combat mais, pour cela, son patient et lui doivent rester immobiles pendant un tour complet et ne peuvent absolument rien faire d'autre.



bungie.net

## 6.6. Les pilotes de la Navy

*L'armée du CSNU est dirigée principalement par la Navy, organisation indispensable pour acheminer troupes et équipements entre les différentes planètes de l'empire humain. Elle est constituée d'innombrables pilotes et équipage de vaisseaux ayant une excellente connaissance de l'espace et de tout ce qui y touche, qui fournissent transport et soutien aux combattants à bord de leurs appareils même dans les situations les plus risquées.*

### FORMATION DE BASE :

- Armes de poing / standards / fixes
- Pilotage d'engins terrestres
- Pilotage d'engins aériens
- Astronavigation
- Armement de bord
- com-tech
- Gravité zéro

EQUIPEMENT DE BASE : un respirateur intégré, un ordinateur personnel et des outils de mécanicien.

TALENTS DE BASE : les pilotes de la Navy sont spécialisés dans le maniement des manches, guidons, manettes et autres instruments de conduite des divers appareils du CSNU. Ils possèdent donc le talent *Pilote émérite* dès le départ.



Artist Shi Kai Wang for HALO [1999]

Particularité : La combinaison d'un pilote de la Navy est parfaitement étanche. Tant que son nombre de point d'armure n'a pas atteint 0, un TCAO peut effectuer des sorties dans l'espace sans risque et survivre dans les environnements sans atmosphère.

## **6.7. Les agents du SRN**

*Dans l'ombre du bras armé du CSNU se trouvent une organisation discrète mais omniprésente : le Service de Renseignement de la Navy. Considéré comme les nouveaux services secrets du CSNU, le SRN est le cerveau derrière le muscle, celui qui organise et manipule les forces humaines, parfois pour le bien de tous et parfois dans l'intérêt d'un très petit nombre...*

### **FORMATION DE BASE :**

- Armes de poing / standards
- Pilotage d'engins terrestres
- Pilotage d'engins aériens
- Astronavigation
- Renseignements
- Persuasion
- Psyops
- Interrogatoire
- Règlement militaire
- Commandement
- Intrusion
- Com-tech
- Xenologie



EQUIPEMENT DE BASE : un ordinateur personnel.

TALENTS DE BASE : bien entendu, de part leur formation et leur accréditation spéciale, tous les agents du SRN dispose du talent *Agent du SRN* au niveau 1 dès le départ.

Particularité : un agent du SRN possédant un grade de sous-officier ou plus peut décider de prendre le commandement d'une équipe tant qu'il possède des ordres officiels. Il peut également ignorer sans pénalité les ordres d'un supérieur hiérarchique n'étant pas lui-même agent du SRN. Cela permet à des personnages possédant un rang inférieur de supplanter l'autorité du chef d'équipe ou d'un PNJ de haut rang lorsque la situation l'impose ou simplement par envie personnelle.

## 7. LES SPARTANS-II

« En vertu du Code Naval 45812, vous êtes par la présente enrôlés dans le Projet Spécial du CSNU, nom de code SPARTAN-II. Vous avez été rassemblés ici pour servir. Vous serez entraînés... et vous deviendrez ce que l'on peut obtenir de mieux de vous. Vous deviendrez les Protectors de la Terre et de toutes ses colonies. »

*premiers mots du Dr Catherine Halsey aux spartans-II*

Pour des raisons de logique et de respect par rapport à l'histoire officielle de Halo, les membres des projets SPARTAN-I (aussi appelé projet Orion) et SPARTAN-III ne sont pas jouables, car les premiers sont trop peu nombreux pour former un véritable corps d'armée tandis que les seconds n'ont été créés qu'à partir de 2531 et uniquement pour être envoyés contre des missions à très haut risque dont la plupart ne revenaient jamais. Nous n'avons donc pas créé de règles concernant leur utilisation, mais vous aurez peut-être l'occasion d'en croiser certains durant vos aventures. Ils seront alors contrôlés par le MJ, que ce soit pour vous sauver d'une situation épineuse ou pour transformer votre vie en enfer.

De ce fait, les seuls spartans que vous serez autorisés à incarner (sous certaines conditions) sont les spartans-II, qui sont incontestablement les meilleurs combattants qu'ait jamais formés l'humanité. Bien qu'ils soient assez limités en nombre eux aussi, ils ont accompli tant de choses et vaincu tant d'ennemis qu'ils sont devenus des légendes et un énorme symbole d'espoir pour l'Humanité toute entière. De ce fait, ils sont mis à part des autres corps d'armées et ne peuvent être utilisés que par des joueurs vétérans sous certaines conditions notées ci-dessous :

### 7.1. Conditions pour jouer un spartan

Les spartans-II sont des combattants d'élite, les meilleurs des meilleurs de tout ce que possède le CSNU en ce qui concerne les forces terrestres. Chacun d'entre eux possède un tableau de chasse plus impressionnant qu'une division entière de TCAO, et leur seule présence sur le champ de bataille suffit à apporter le courage dans le cœur de leurs alliés en même temps que la terreur dans la gorge de leurs ennemis.

Mais cependant, leur nombre est extrêmement réduit. Sur les soixante-dix candidats sélectionnés pour le projet, seul une trentaine d'entre eux sont devenus de véritables spartans. Et maintenant que l'humanité est sous la menace de l'extinction face à la menace covenante, le CSNU n'a jamais cherché à former une deuxième génération de ces formidables soldats, ou du moins c'est ce qui est établi officiellement jusque là, mais plusieurs informations semblent prouver l'existence d'une deuxième génération de Spartan-II. Quoi qu'il en soit, la perte d'un seul d'entre eux est encore plus durement ressentie que la perte d'une planète entière, même si officiellement, les spartans ne meurent jamais...

Du fait de la valeur stratégique et symbolique immense que représentent les spartans-II, nous avons mis en place des règles limitant drastiquement l'accès à cette catégorie de combattant afin que seul ceux qui le méritent vraiment puissent en incarner un. Ne voyez pas ici une privation de liberté, mais plutôt une marque profonde de respect pour ceux qui sont incontestablement le symbole le plus puissant de l'univers de Halo.

Ainsi, pour pouvoir prétendre à créer et utiliser un personnage de spartan (mais vous n'êtes absolument pas obligés de le faire), vous devez d'abord remplir les conditions ci-dessous. Entre parenthèses sont notées les qualités que vous acquériez par la même occasion et qui sont indispensables pour être un bon spartan.

- **Vous devez avoir terminé avec succès au moins 7 aventures officielles en mode Héroïque.** (*expérience, réalisme, sérieux*)
- **Ces aventures doivent avoir été effectuées avec le même personnage qui doit être un humain du CSNU** (*développement de background, évolution de personnage, degré d'incarnation suffisant*)
- **Vous devez également avoir terminé avec succès trois aventures officielles autre qu'un scénario d'initiation avec le niveau de difficulté Légendaire.** (*stratégie, prudence, gestion d'équipe, connaissance des vrais dangers de l'univers*)
- **Vous devez avoir gagné au moins 10 talents durant ces aventures** (*preuve de participation active aux aventures*)

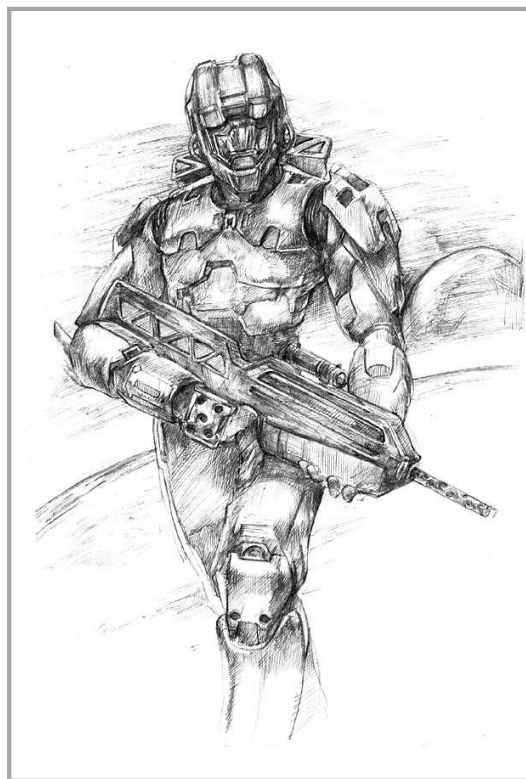
Une fois toutes ces conditions remplies, vous serez prêts pour incarner dignement un combattant spartan. Il commence avec un grade de Soldat de 1<sup>ère</sup> classe et peut être promu ou recevoir de nouveaux talents comme tout autre personnage. Et afin de mettre un peu de votre premier héros dans ce spartan, vous avez le droit de lui donner jusqu'à deux talents de n'importe quel niveau qui ont été acquis par cet ancien personnage au cours des aventures qu'il a menées.

## 7.2. Profil des spartans

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.
60	60	60	60	60	60	60	60	60

### FORMATION DE BASE :

- Armes de poing / standards / lourdes / fixes / fusils de précision
- Close combat
- Athlétisme
- Astronavigation
- Astro-largage
- Commandement + Charisme
- Commando + Reconnaissance
- Soins
- Com-tech + Cryptographe
- Explosifs
- Gravité zéro
- Informatique
- Maintenance
- Intrusion
- Interrogatoire
- Pilotage d'engins terrestres
- Pilotage d'engins aériens
- Psytech + Xenopsy
- Règlement militaire
- Recherche scientifique
- Renseignement
- Sniping
- Tactiques + Xenotactiques
- Xénologie + Xénothéologie



**Points de santé :** 150

**Points de Boucliers :** 75 (à partir de l'année 2552 seulement)

**Règles spéciales :** *Colosse, Perception Avancée, Armure MJOLNIR, Endoctrinement Etanchéité, Gel Hydrostatique, Implant Neuronal, Boucliers Energétiques, Filtre Lumineux, Accréditation Maximale, les Soldats de l'Impossible.*

**EQUIPEMENT DE BASE :** une réserve de deux stimulants (utilisables par eux seuls), des bottes magnétiques, un détecteur de mouvement, une radio longue portée, une torche électrique (casque), des jumelles multifonctions (visière du casque), un respirateur intégré (casque) et une commande à distance pour engins explosifs.

**TALENTS DE BASE :** les spartans ont été entraînés dès l'âge de six ou sept ans et physiquement améliorés pour devenir des combattants d'élite. Ils possèdent donc des connaissances très larges dans de nombreux domaines et sont aguerris dans toutes les disciplines de combat. Ils possèdent donc dès le départ les talents suivants :

- *Ambidextre* (niveau 1)
- *Agent du SRN* (niveau 1)
- *Agile*
- *Armurier*
- *Connaissances Anatomiques* (niveau 1)
- *Mécanicien* (niveau 2)
- *Poigne d'acier* (niveau 2)
- *Tireur d'Elite* (niveau 1)
- *Tireur Aveugle* (niveau 1)
- *Visée Solide* (niveau 1)

### 7.3. Règles spéciales des spartans

**Armure MJOLNIR :** Du fait qu'il est extrêmement rare de trouver des pièces de rechange pour une armure de spartan, ces soldats n'ont pas de points d'armure, mais possèdent 100 points de Santé pour compenser. Cela représente le fait que les seuls tirs réellement capables de les blesser sont ceux qui touchent les zones non protégées de leur armure. De plus, tant qu'ils portent leur casque, les spartans sont immunisées aux morts instantanées causées par des *Tirs Ciblés* à la tête avec des armes possédant la règle *Headshot*.

**Endoctrinement :** L'entraînement des spartans ne s'est pas limité qu'aux simples compétences physiques et militaires. En effet, les dirigeants du SRN voulaient s'assurer que ces soldats ne se retourneraient jamais contre le CSNU et leur ont alors appliqué un endoctrinement si puissant qu'ils ne se soucient que de leur mission de protéger le CSNU. De ce fait, lorsque vous créez votre personnage, il possède automatiquement le Handicap *Obéissance aveugle* en plus des éventuels traits particuliers que vous lui donnerez (il peut alors posséder deux handicaps).

**Étanchéité :** Tout comme les armures de TCAO, les armures MJOLNIR sont totalement étanches. Tant qu'un spartan n'a pas perdu une partie de son armure pour une raison ou pour une autre, il peut donc effectuer des sorties dans l'espace sans risques et survivre dans des environnements sans atmosphère.

**Gel hydrostatique :** L'armure MJOLNIR dispose d'un système de gel hydrostatique permettant de chauffer ou refroidir la combinaison dans les conditions extrêmes et d'absorber les chocs trop violents. Un spartan peut donc survivre sans équipement supplémentaire dans les milieux à températures extrêmes et ignorer les chocs assez violents. Pour représenter la limite des chocs ignorés, nous considérerons qu'un spartan peut supporter jusqu'à une chute de 20 mètres en atterrissant sur un sol dur sans aucun dommage. Au-delà de cette limite, c'est le MJ qui décidera des dégâts subits.

**Implant neuronal :** Une armure MJOLNIR possède également un ordinateur miniature intégré qui gère la plupart de ses fonctions mécaniques, et qui se connecte aux implants neuraux du spartan afin que celui-ci puisse maîtriser entièrement son armure par sa simple pensée. De ce fait, toutes les actions suivantes sont effectuées instantanément par un spartan et ne comptent donc jamais dans la limite d'action possibles par tour tant qu'elles sont effectuées avec l'équipement de base du spartan : *changer le système de vision, activer/désactiver les bottes magnétiques, injection de stimulant, activer/désactiver la radio, utiliser la commande à distance*. Aucune de ces actions ne nécessite non plus l'usage de l'une ou l'autre des mains du spartan, car elles sont gérées par les circuits internes de l'armure.

**Bouclier énergétique :** À partir de 2552 et les événements de la chute de Reach, les armures Mark-V et VI des spartans-II possèdent tous un bouclier énergétique d'une valeur de 75pts intégré à leur armure, et qui ne prend pas de place dans l'inventaire lui non plus. Faites bien attention à la date de chacune des aventures que vous entreprenez pour savoir si votre spartan est oui ou non équipé d'un bouclier énergétique.

**Filtre lumineux :** Les visières des armures MJOLNIR sont équipées d'un filtre lumineux relié à l'ordinateur intégré et qui s'ajuste automatiquement en fonction de la lumière extérieure. Un spartan ne peut donc être aveuglé à cause d'une lumière intense que durant un seul tour.

**Accréditation maximale :** que ce soit à cause de leurs ordres venant généralement du plus haut niveau ou de leur charisme légendaire, un spartan obtient nettement plus facilement de l'équipement ou du soutien dans presque n'importe quelle condition. De ce fait, tous les objets de l'arsenal du CSNU sont considérés comme possédant une disponibilité FACILE pour un spartan.

**Les Soldats de l'Impossible :** La valeur stratégique des spartans est extrêmement importante pour les officiers du CSNU, et ils ne seront donc employés que pour les missions les plus difficiles et les plus importantes, là où ils seront réellement utiles. Il serait stupide de risquer la vie de combattants spartans pour des missions que de simples marines pourraient accomplir avec des pertes acceptables. Si au moins un spartan fait partie du groupe de héros, le niveau de difficulté de l'aventure ne peut pas être inférieur au niveau *Héroïque*. Et si au moins trois spartans font partie du groupe, le niveau de difficulté est automatique *Légendaire*.

---

---