

# HALO : HEROS ET HERETIQUES

**LIVRE DE L'ALLIANCE**



Créé par *RECLAIMERS STUDIOS*

Basé sur un jeu de *BUNGIE STUDIOS*

1<sup>ère</sup> édition

# SOMMAIRE

AVERTISSEMENT.....	page 3
<b><u>CHAPITRE 1 : Les races jouables de l'Alliance.....</u></b>	<b>page 3</b>
1.1. Rappel des noms véritables de chaque race.....	page 3
1.2. Les jiralhanaes.....	page 4
1.3. Les kig-yars.....	page 5
1.4. Les lekgolos.....	page 6
1.5. Les sangheilis.....	page 8
1.6. Les ungoys.....	page 9
<b><u>CHAPITRE 2 : L'arsenal de l'Alliance.....</u></b>	<b>page 10</b>
2.1. Armes de poing.....	page 10
2.2. Armes standards.....	page 11
2.3. Fusils de précision.....	page 13
2.4. Armes lourdes.....	page 13
2.5. Armes fixes.....	page 14
2.6. Armes de corps à corps.....	page 14
2.7. Améliorations d'armes.....	page 16
2.8. Armes de jet.....	page 17
2.9. Engins explosifs.....	page 18
2.10. Objets de soin.....	page 19
2.11. Equipement.....	page 20
2.12. Accessoires de combat.....	page 25
2.13. Les IA de l'Alliance.....	page 26
<b><u>CHAPITRE 3 : Les véhicules de l'Alliance.....</u></b>	<b>page 27</b>
3.1. Ghost type-32.....	page 27
3.2. Chopper type-25.....	page 28
3.3. Spectre.....	page 28
3.4. Prowler type-52.....	page 29
3.5. Apparition type-52.....	page 29
3.6. Shadow.....	page 30
3.7. Banshee.....	page 31
3.8. Séraph.....	page 31
3.9. Spirit.....	page 33
3.10. Phantom.....	page 33
3.11. Scarab.....	page 34
<b><u>CHAPITRE 4 : Les grades et corps d'armée de l'Alliance.....</u></b>	<b>page 35</b>
4.1. L'organisation militaire de l'Alliance.....	page 35
4.2. Le grade, la race et le commandement au sein de l'Alliance.....	page 38
4.3. Déterminer un chef d'équipe.....	page 38
4.4. Les règles spéciales de chaque division.....	page 39
<b><u>CHAPITRE 5 : La voie de l'hérésie.....</u></b>	<b>page 41</b>
5.1. Les points d'hérésie.....	page 41
5.2. Devenir un hérétique.....	page 42
5.1. Les règles spéciales des hérétiques.....	page 42

## AVERTISSEMENT

Bienvenu dans le livre de l'Alliance de *Halo : Héros et Hérétique*. Ce livre contient toutes les règles relatives à l'Alliance : les races qui la composent, leur technologie militaire, leur organisation militaire et la constante menace de l'hérésie. Que votre personnage fasse partie de l'Alliance 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 est dans le camp des humains, très peu d'aventures ne font jamais intervenir l'Alliance.

Concernant les profils et règles spéciales des personnages 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. Pour des raisons évidentes de fun et de non discrimination (et aussi suite à de nombreuses plaintes et lettres de menaces du syndicat *Grunts Are People Too*), nous avons décidé de booster un peu les profils des ungoys afin qu'ils soient considérés eux aussi comme de véritables héros de l'Alliance.

Bonne lecture !

## 1. LES RACES JOUABLES DE L'ALLIANCE

*« Nos yeux étaient pleins de haine et aucun de nous ne pouvait voir que notre guerre produit des morts sans fin mais jamais la victoire. Déposons donc nos armes ainsi que notre colère. Tu nous garderas en sécurité pendant que nous trouveront notre chemin. »*

Ordre de l'Union, 1<sup>er</sup> verset

Pour des raisons d'intérêt, les races des Huragoks, des Yanme'es et des San Shuis ne sont pas jouables. Principalement parce qu'ils ne sont pas suffisamment intéressants à jouer, mais aussi parce qu'aucune de ces races n'est à même de pouvoir développer des héros de guerre. Normalement, cette deuxième réglementation aurait dû atteindre la race des ungoys, qui sont surtout utilisés comme chair à canon, mais vu qu'ils sont particulièrement amusants à jouer, nous avons décidé de créer des héros ungoys en les boostant un peu pour les rendre suffisamment résistants.

Vous avez donc en tout cinq races jouables du côté de l'Alliance covenant. Chacune d'entre elle possède ses forces et ses faiblesses, ce qui définit alors les spécialités qu'elles peuvent développer et le type de joueur qu'elles sont susceptibles d'intéresser.

### 1.1. Rappel des noms véritables de chaque race

Dans *Halo : Héros et Hérétiques*, nous désignons chaque race par son nom véritable, et non par celui donné par les humains pour les identifier. De ce fait, vous allez devoir apprendre à associer ces noms à ceux que vous employez jusque là :

Nom véritable	désignation humaine (français)	Désignation humaine (anglais)
<b>Huragok</b>	ingénieurs	engineer
<b>Jiralhanae</b>	brute	brute
<b>Kig-yar</b>	rapace	jackal
<b>Lekgolo</b>	chasseur	hunter
<b>Unggoy</b>	grognard	grunt
<b>Sangheili</b>	élite	elite
<b>San'Shyuum</b>	prophète	prophet
<b>Yanme'e</b>	drone	drone

Gardez ce tableau à portée pendant quelques temps si vous avez du mal à retenir certains noms. Il est normal que certaines personnes aient des difficultés pour cela, principalement les nouveaux joueurs ou les jeunes, mais cela est absolument nécessaire pour respecter l'univers de Halo et chacune de ces fantastiques races que *Bungie* a créé.

## 1.2. Les jiralhanaes

« Nous avons été choisis pour porter la Flamme. »

Tartarus

Issus d'une race barbare à la technologie peu évoluée par rapport aux autres civilisations de l'Alliance, les jiralhanaes sont des combattants puissants, fiers et endurants, amateurs de chasses et qui opèrent souvent en meute de plusieurs individus. Ayant été récemment accueillis au sein de l'Alliance juste avant le début de la guerre contre les humains, ils envient la position dominante des sangheilis qui les traitent avec un grand mépris, et cherchent constamment à leur prendre la place de favoris auprès des prophètes. Leur force et leur endurance naturelle en font des guerriers capables de tenir tête à presque n'importe quel ennemi, et la plupart des races n'ont aucune chance contre eux s'ils n'ont pas l'avantage du nombre.

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.
50	50	50	60	60	50	40	50	40

Points d'Armure : 70

Points de Santé : 70

nécessaire pour respecter l'un des fondements de l'univers de Halo.

### FORMATIONS DE BASE :

- Armes de poing / standards / lourdes / fixes
- Close combat
- Commandement
- Athlétisme
- Pilotage d'engins terrestres
- Pilotage d'engins aériens
- Astro-largage

### REGLES SPECIALES : *Haine des élites, Colosses*

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

Un jiralhanae ne fera jamais équipe avec un sangheili. De plus, il subit toujours un malus de -20 en Sociabilité pour toute interaction sociale avec un individu sangheili. Cette règle est certes assez frustrante car elle consiste la seule incompatibilité entre personnages, mais elle est absolument



### 1.3. Les kig-yars

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

soldat anonyme du CSNU

Avant d'être intégrés dans l'Alliance, les kig-yars formaient d'importantes flottes pirates spécialisées dans la traque et les attaques éclairs. Bien qu'ayant des mœurs assez repoussantes, principalement une tendance à se nourrir des cadavres de leurs ennemis, ces soldats se sont révélés un atout important pour l'Alliance qui emploie leurs capacités sensorielles élevées pour des rôles bien adaptés.

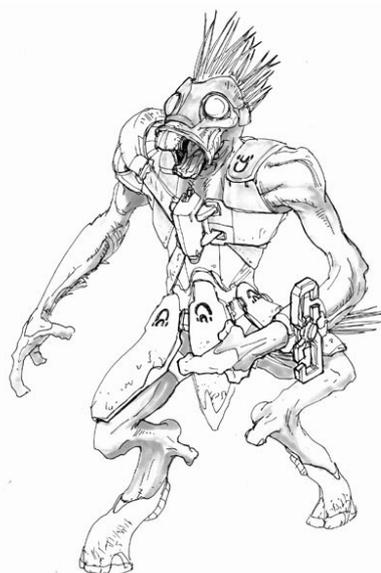
A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.
60	50	60	50	40	50	50	60	40

Points d'Armure : 50

Points de Santé : 70

#### FORMATIONS DE BASE :

- Armes de poing / standards / fusils de précision
- Close combat
- Commando
- Sniping
- Renseignement
- Tireur d'Elite
- Anticipation



REGLES SPECIALES : Perception avancée, Pisteurs, Charognards

**Pisteurs** : Les sens des kig-yars sont largement au-dessus de la moyenne des autres races, ce qui explique pourquoi ils sont employés principalement comme patrouille, sentinelles ou éclaireurs afin de détecter rapidement les intrus. Ces facultés sont également utilisées pour traquer les ennemis en fuite grâce aux traces que laissent ces derniers derrière eux, une chose pour laquelle les kig-yars sont spécialement entraînés dès le plus jeune âge.

Lorsque qu'un kig-yar cherche à pister quelque chose (animal, personnage, véhicule terrestre), il dispose d'un bonus de +5 en Perception pour chaque type d'indice que peut avoir laissé sa proie parmi la liste ci-dessous :

- **Traces de pas** (s'effacent dans les violentes tempêtes de pluie, de neige ou de sable)
- **Odeur** (disparaît lorsqu'il pleut ou que la cible traverse un cour d'eau à la nage)
- **Branches cassées** (présentes uniquement dans les milieux forestiers très denses)
- **Tâches de sang** (présentes uniquement si la cible est blessée ; s'efface par temps de pluie)
- **Pièce d'équipement** (lâchée consciemment par la cible, soit parce qu'elle a dû s'en débarrasser, soit parce qu'il s'agit d'un allié qui cherche à aider son repérage)
- **Marque laissée sur un élément du décor par la cible** (si elle cherche à se repérer dans l'environnement ou qu'il s'agit d'un allié qui cherche à aider son repérage). Cet indice donne un bonus de +10.

**Charognards** : les kig-yars aiment se repaître de la chair de leurs ennemis, et on leur donne même parfois des prisonniers humains ou des condamnés de l'Alliance comme nourriture. Cette particularité a beau répugner les autres races et les rendre peu enclins à apprécier les kig-yars, elle a l'avantage de les nourrir et ainsi de leur redonner de la force pour rester opérationnels.

- Un combattant kig-yar peut dévorer les cadavres des ennemis, voir même des PNJ alliés lorsqu'il ne s'agit pas de sangheili ou de jiralhanae (ce qui serait un crime grave). Cela lui permet de survivre sans avoir à emporter de ration militaire pour se nourrir. De plus, le fait de dévorer un cadavre frais au sang encore chaud lui permet de récupérer tous ses points de santé une seule fois par jour.

## 1.4. Les lekgolos

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

soldat anonyme du CSNU

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

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.
30	50	50	60	60	60	60	60	40

Points d'Armure : 100

Points de Santé : 100

### FORMATIONS DE BASE :

- Close combat
- Gravité zéro
- Interrogatoire
- Psytech
- Règlement militaire

REGLES SPECIALES : *Blindé, Perception avancée, Lien télépathique, Forme de combat, Tank bipède, Mobilité réduite, Bouclier de combat, Force titanesque, Reconstitution*



Art ©Tina Leyk Hunters/Halo ©Bungie/Microsoft

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

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

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

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

- Par contre, un Lekgolo ne peut jamais être sujet à une *hémorragie*. Et si un résultat *Hémorragie grave* est obtenu dans le jet pour déterminer une blessure critique, relancez le dès jusqu'à obtenir autre chose, mais vous devez forcément accepter le nouveau résultat même s'il est pire.

**Tank bipède :** Les combattants lekgolos constituent l'infanterie la plus solide connue à ce jour. Leur résistance naturelle combinée aux meilleurs systèmes de protections de l'Alliance en font de véritables chars d'assauts individuels capables d'encaisser une puissance de feu phénoménale sans faiblir.

- Tous les lekgolos possèdent les règles universelles *Blindé* et *Colosse*. Mais à cause de la zone dénudée à la base de leur dos, n'importe quel attaque effectuée par derrière ignore la règle *Blindé* si elle obtient au moins un degrés de réussite ou qu'il s'agit d'un *Tir Ciblé* ou d'un *Coup Ciblé* visant cette zone.

**Mobilité réduite :** La principale faiblesse des lekgolos lorsqu'ils utilisent leur forme de combat est leur cruel manque d'agilité. En effet, malgré leur force redoutable, le poids des protections qu'ils portent les rend assez lents et peu capables d'accomplir certaines actions nécessitant une dextérité corporelle même moyenne.

- Leur poids et leur taille fait qu'ils ne peuvent jamais être jetés à terre ou saisis par un adversaire, mais cela les ralentit également et ils ne peuvent donc pas effectuer les actions suivantes : se jeter à terre, manœuvre d'évitement, attaque rapide, contre-attaque, aborder un véhicule. De plus, un lekgolo ne peut se tourner que de 90° maximum par tour, ce qui fait qu'il lui faut deux tours pour se retourner complètement.

**Bouclier de combat :** Forgés dans le métal le plus résistant que puisse manipuler les armuriers de l'Alliance, ces énormes boucliers possèdent une résistance s'approchant légèrement de la matière hyper-condensée des forerunner. Cet équipement rend les lekgolos capables de stopper les attaques les plus meurtrières d'un simple geste.

- Un lekgolo dispose d'une réaction spéciale qu'il peut tenter contre tous les tirs provenant de devant lui : *lever son bouclier*. Comme toutes les réactions, elle nécessite un test d'Agilité représentant les réflexes du personnage. Une réussite annule totalement l'attaque portée contre lui, sauf si l'arme possède la règle *Arme à Air d'Effet*, auquel cas les dégâts sont seulement divisés par deux (et le reste est ensuite divisé par deux si l'arme ne possède pas la règle *Antichar* ; bonne chance pour le tuer !^^). En cas d'échec, le lekgolo reçoit les dégâts normalement tout en suivant sa règle *Blindé*, mais il sera considéré comme ayant levé son bouclier après cette attaque. Son bouclier peut également lui servir à *parer* une attaque au corps à corps, même portée contre une épée énergétique ou un marteau anti-gravité.

- Un lekgolo peut également *lever son bouclier* durant son tour pour se mettre en position défensive. Ceci est considéré comme une action diverse et ne l'empêche pas d'utiliser son canon d'assaut. Cependant, tant qu'il porte son bouclier levé, il ne peut se déplacer qu'à vitesse lente.

**Force titanesque :** Pour évaluer la force d'un lekgolo, il ne suffit pas de faire la simple somme des forces individuelles de tous les organismes qui le composent. Car la puissance qu'ils peuvent libérer en se rassemblant croît de façon exponentielle avec leur nombre, ce qui fait qu'une forme de combat standard possède la force de démolir une porte blindée ou de passer à travers un mur ou simplement de réduire en bouilli les ennemis qui seraient assez fou pour l'approcher de trop prêt.

- Les dégâts causés au corps à corps par un lekgolo sont toujours multipliés par 3. Par contre, il ne peut pas effectuer d'attaque éclair. Cette force titanesque peut également être utilisée pour d'autres actions dont la nature est laissée à l'imagination du joueur.

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

- Un héros lekgolo possède une réserve de 14 unités de reconstitution par aventure, qu'il peut utiliser pour se soigner lorsqu'il n'est pas en situation de combat. L'effet de chaque soin dépend du nombre d'unités de reconstitution qu'il utilise :

- **1 unité :** le personnage récupère 10pts de santé

- **2 unités :** le personnage récupère 50pts de santé OU annule complètement une blessure légère subi par un Coup Critique OU fait passer une blessure grave en blessure légère.

- **3 unités :** le personnage récupère 75pts de santé OU annule complètement une blessure grave.

- **4 unités :** le personnage récupère tous ses points de santé.

**ATTENTION :** La seule manière de regagner des unités de récupération est de dormir afin que la colonie de vers lekgolo se multiplie pour remplacer les individus morts. Vous récupérez 1 unité toutes les 2 heures de sommeil en continu. Donc réfléchissez bien avant de les dépenser.

## 1.5. Les sangheilis

« Nous sommes le bras armé des prophètes. Nul ne peut s'opposer à nous et survivre. »

Rtas Vadumee

Les sangheilis sont l'une des races les plus redoutables de la galaxie. Leur tradition guerrière basée sur l'honneur et la fierté fraternelle les ont élevé au rang de favoris des prophètes au sein de l'Alliance et de commandants des armées de la croisade. Leur autorité sur les autres races est absolue. Ils sont autant formés pour diriger leurs troupes que pour combattre, et la menace qu'il représente sur le champ de bataille ne doit jamais être sous-estimée. Affronter seul un sangheili relève presque du suicide pour la plupart des autres races de la galaxie...

A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.
50	60	40	50	60	50	50	50	50

Points d'Armure : 70

Points de Santé : 70

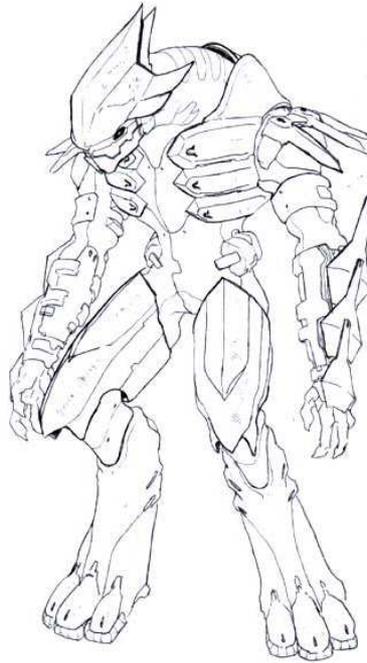
### FORMATIONS DE BASE :

- Armes de poing / standards / lourdes / fixes
- Close combat
- Commandement
- Athlétisme
- Pilotage d'engins terrestres
- Pilotage d'engins aériens
- Astro-largage

REGLES SPECIALES : *Colosses, Haine des brutes*

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

Un sangheili ne fera jamais équipe avec un jiralhanae. De plus, il subit toujours un malus en Sociabilité de -20 pour toute interaction sociale avec un individu jiralhanae. Cette règle est certes assez frustrante car elle consiste la seule incompatibilité entre personnages, mais elle est absolument nécessaire pour respecter l'un des fondements de l'univers de Halo.



Artist Shi Kai Wang for HALO

## 1.6. Les unggoy

« Nous sommes quatre, et ils sont mille ! Ces nabots n'ont pas l'ombre d'une chance ! »

spartan Kelly-087 durant la bataille de Jéricho VII

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

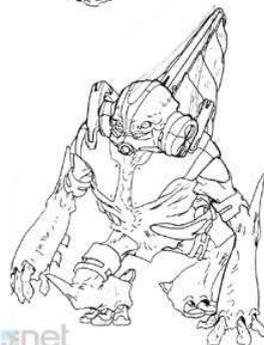
A	CC	CT	E	F	FM	I	Per.	Soc.
40	40	50	50	40	50	60	50	70

Points d'Armure : 50

Points de Santé : 70

### FORMATIONS DE BASE :

- Armes de poing / standards / lourdes / fixes
- Comtech
- Soins
- Explosifs
- Persuasion
- Maintenance
- Pilotage d'engin terrestres
- Informatique
- Xénologie
- Règlement militaire
- Balistique



**REGLES SPECIALES :** *Chanceux, Soutien logistique, Suceurs de Méthane*

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

- Pour chaque jour d'aventure, un personnage de joueur unggoy dispose de 7 relances qu'il peut utiliser pour n'importe quel test de caractéristique qu'il est amené à faire, excepté ceux pouvant provoquer des *Blessures Critiques*. Par contre, une relance ne peut pas être relancée.

**Soutien logistique :** Les unggoy sont probablement les individus de l'Alliance qui possèdent les moins bonnes compétences de combat. C'est pourquoi la plupart d'entre eux sont généralement employés pour des travaux manuels sur le champ de bataille, comme l'installation des équipements, l'entretien des armes ou le soin des blessés. Les unggoy qui survivent le plus longtemps à une guerre sont généralement ceux qui passent la majorité de leur temps loin des combats pour exécuter leurs tâches de soutien, et ceux qui parviennent à être employés en permanence pour un travail précis sont généralement très doués.

- Les unggoy disposent toujours d'un compartiment spécial situé dans le dos de leur armure. Grâce au système de régulation thermique de celle-ci et aux protections anti-chocs qui lui sont associées, ce compartiment est considéré comme 7 places d'inventaires supplémentaire pouvant contenir soit des équipements de soin soit des engins explosifs (ce qui inclut les minuteurs et les détecteurs), mais pas les deux à la fois.

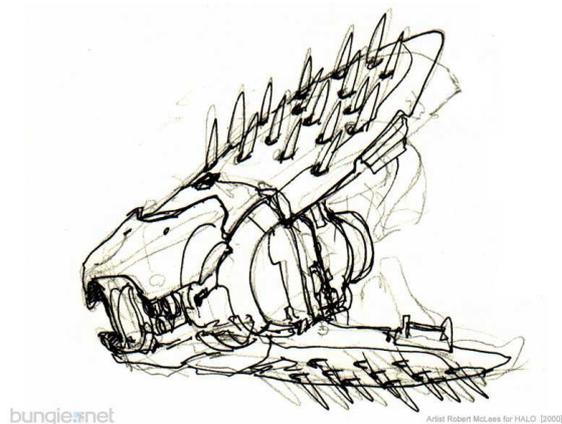
**Suceurs de méthane :** le métabolisme des unggoy est assez différents des autres races intelligentes rencontrées dans la galaxie. Alors que ces dernières respirent de l'oxygène, ces petits êtres ont besoin de méthane pour survivre. Cela cause parfois des problèmes de soutien logistique pour alimenter ce type de troupe lors d'une guerre, et des bataillons entiers d'unggoys sont parfois morts pour des simples raisons d'épuisement des réserves de méthane...

- Un héros unggoy doit recharger la réserve de méthane de son armure au moins une fois par jour sous peine de tomber dans le coma (pour économiser son souffle).

## 2. L'ARSENAL DE L'ALLIANCE

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

enseignements de la 3<sup>ème</sup> division



### 2.1. Armes de poing

#### **PISTOLET A PLASMA TYPE 25**

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

Catégorie : arme de poing à une main

Mode de tir : tir au coup par coup

Technologie : Arme à énergie (5)

Dégâts : 10pts de dégâts par tir, 15 contre les boucliers énergétiques

Portée effective : 30 mètres

Règles spéciales : Peut effectuer un tir concentré qui décharge totalement n'importe quel bouclier ou désactive n'importe quel véhicule ou appareil alimenté en énergie pendant un tour complet, mais cela fait surchauffer l'arme automatiquement. Du fait de l'autoguidage approximatif du plasma, un tir concentré possède une portée effective de 60m. Contre une cible d'infanterie sans bouclier, un tir concentré cause 15pts de dégât.

Réquisition : TRES FACILE

#### **NEEDLER TYPE 32**

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

Catégorie : arme de poing à une main

Mode de tir : tir automatique

Technologie : arme à munitions solides

Munitions : 30 cristaux par chargeur, 4 chargeurs en réserve par arme

Dégâts : La quantité de dégât croît de façon exponentielle avec le nombre de tirs réussis : 5pts pour un tir, 15pts pour deux tirs, 35pts pour trois tirs, 50pts pour quatre tirs ou plus. A partir de cinq tirs réussis, la cible subit automatiquement un *Coup Puissant*.

Portée effective : 50 mètres

Règles spéciales : *Antipersonnelle, Coup Puissant* (si vous réussissez cinq tirs dans une même rafale)

Réquisition : NORMALE

### **SPIKER TYPE 25**

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

Catégorie : arme de poing à une main

Mode de tir : tir automatique

Technologie : arme à munitions solides

Munitions : 40 piques par chargeur, 4 chargeurs en réserve par arme

Dégâts : 15pts de dégât par tir

Portée effective : 30 mètres

Règles spéciales : *Lame de combat*

Réquisition : NORMALE

### **MAULEUR TYPE 52**

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

Catégorie : arme de poing à une main

Mode de tir : tir au coup par coup

Technologie : arme à munitions solides

Munitions : 5 cartouches par chargeur, 5 chargeurs en réserve par arme

Dégâts : 30pts 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 : *Coup Puissant* (si la cible est à courte portée)

Réquisition : NORMALE

## **2.2. Armes standards**

### **FUSIL A PLASMA DE SANGHEILI TYPE 25**

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

Catégorie : arme standard à une main

Mode de tir : tir automatique

Technologie : arme à énergie (6)

Dégâts : 15pts de dégât par tir, 20 contre les boucliers énergétiques

Portée effective : 30 mètres

Règles spéciales : aucune

Réquisition : FACILE pour les sangheilis, DIFFICILE pour les autres

### **FUSIL A PLASMA DE JIRALHANAEE TYPE 25**

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

Catégorie : arme standard à une main

Mode de tir : tir automatique

Technologie : arme à énergie (4)

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

Portée effective : 30 mètres

Règles spéciales : aucune

Réquisition : FACILE pour les jiralhanaes, DIFFICILE pour les autres

### **NEEDLER TYPE 33**

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

Catégorie : arme standard à deux main

Mode de tir : tir automatique

Technologie : arme à munitions solides

Munitions : 20 cristaux par chargeur, 5 chargeurs en réserve

Dégâts : 10pts de dégât pour un tir réussi, 20pts pour deux tirs, 30pts pour trois, 50pts pour quatre tirs ou plus. A partir de quatre tirs réussis dans la même rafale, la cible subit automatiquement un *Coup Puissant*.

Portée effective : 30 mètres

Règles spéciales : *Antipersonnelle*, et le système d'autoguidage avancé diminue de -10 tout malus en Capacité de Tir donné pour toucher une cible en mouvement.

Réquisition : NORMALE

### **CARABINE A PLASMA TYPE 51 :**

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

Catégorie : arme standard à deux main

Mode de tir : tir au coup par coup

Technologie : arme à munitions solides

Munitions : 18 décharges énergétiques par chargeur, 5 chargeurs en réserve

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

Portée effective : 200 mètres

Règles spéciales : *Headshot, Lunette Grossissante* équipée de base

Réquisition : DIFFICILE

### **SABRE-GRENADE TYPE 25**

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

Catégorie : arme standard à deux main

Mode de tir : tir au coup par coup

Technologie : arme à munitions solides

Munitions : 6 projectiles par chargeur, 3 chargeurs en réserve

Dégâts : 2D10pts de dégâts contre l'infanterie, 20pts contre les véhicules

Portée effective : 60 mètres

Règles spéciales : *Arme à aire d'effet, Lame de combat*

Réquisition : NORMALE pour les jiralhanaes, DIFFICILE pour les autres

### **CANON D'ASSAUT LEKGOLO TYPE 33**

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

Catégorie : non applicable

Mode de tir : l'utilisateur peut choisir entre trois modes de tirs ayant chacun leurs propres règles de dégâts, de portée et de caractéristiques spéciales.

Technologie : arme à énergie qui surchauffe à chaque tir, quel que soit le mode utilisé

#### **• Tir concentré :**

Mode de tir : tir unique

Dégâts : 4D10pts de dégât contre l'infanterie, 40pts de dégât contre les véhicules

Portée effective : 100 mètres

Règles spéciales : *Antichar, Arme à aire d'Effet, Coup Puissant*. Fait automatiquement surchauffer l'arme.

#### **• Tir continu :**

Mode de tir : tir automatique

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

Portée effective : 50 mètres

Règles spéciales : aucune

- **Tir dispersé :**

Mode de tir : tir automatique

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

Portée effective : l'arme tire toujours sur 5 mètres et ne va jamais au-delà

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

## **2.3. Fusils de précision**

### **FUSIL SNIPER A PLASMA TYPE 50**

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

Catégorie : fusil de précision à deux mains

Mode de tir : tir au coup par coup

Technologie : arme à énergie (2)

Dégâts : 30pts de dégât par tir, 50pts contre les boucliers

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

Règles spéciales : *Headshot, Coup Puissant*

Réquisition : FACILE pour les kig-yars, DIFFICILE pour les autres

## **2.4. Armes lourdes**

### **CANON A BARREAUX DE COMBUSTION TYPE 33**

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

Catégorie : arme lourde à deux mains

Mode de tir : tir au coup par coup

Technologie : arme à munitions solides

Munitions : 5 munitions par chargeur, 6 chargeurs en réserve

Dégâts : 4D10pts de dégât contre l'infanterie, 40pts de dégât contre les véhicules

Portée effective : 100 mètres

Règles spéciales : *Coup Puissant, Antichar, Arme à aire d'effet*

Réquisition : NORMALE pour les unggoy, DIFFICILE pour les autres

### **CANON A DISPERSION DE PLASMA TYPE 33**

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

Catégorie : arme lourde à deux mains

Mode de tir : tir automatique

Technologie : arme à énergie (6)

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

Portée effective : l'arme tire toujours sur 5 mètres et ne va jamais au-delà

Règles spéciales : *Antipersonnelle.* Peut servir à faire enflammer une zone

Réquisition : DIFFICILE

## **2.5. Armes fixes**

### **MITRAILLEUSE LOURDE A PLASMA TYPE 52**

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

Catégorie : arme fixe à deux mains

Mode de tir : tir automatique

Technologie : arme à énergie (10)

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

Portée effective : 100 mètres

Règles spéciales : aucune

Réquisition : NORMALE pour les unggoy, DIFFICILE pour les autres

### **MORTIER A PLASMA TYPE 52**

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

Accessibilité : toutes les races de l'Alliance

Catégorie : arme fixe à deux mains

Mode de tir : tir unique

Technologie : arme à énergie (2)

Dégâts : 6D10pts de dégât contre l'infanterie et 75pts contre les véhicules

Portée effective : 1 kilomètre. Ne peut pas tirer sur une cible se trouvant à moins de 30 mètres

Règles spéciales : *Antichar, Arme à aire d'effet, Coup Puissant*. Son tir en cloche permet d'atteindre les cibles situées derrière des obstacles, même très grands. L'arme ne peut jamais être utilisée lorsqu'elle est portée à la main, même par des personnages avec la règle *Colosse*.

Réquisition : NORMALE pour les unggoy, DIFFICILE pour les autres

## **2.6. Armes de corps à corps**

### **EPEE A PLASMA TYPE 2**

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

Accessibilité : uniquement pour les lieutenants sangheilis (toutes divisions confondues) et les sangheilis membres de la II<sup>ème</sup> ou I<sup>ère</sup> division.

Catégorie : arme de corps à corps à une main. Il est impossible de manier deux épées à plasma en même temps sans avoir la spécialisation *Maniement Double* dans la formation *Epéisme*.

Dégâts : multiplie les dégâts par 3 mais n'autorise pas les attaques lourdes. Les parades ne servent strictement à rien contre cette arme. Tout équipement utilisé pour tenter de stopper la lame de plasma sera détruit automatiquement tant qu'il ne s'agit pas d'une épée à plasma, d'un marteau anti-gravité ou d'un bouclier de combat de lekgolo. Un personnage équipé d'une épée à plasma peut découper à peu près tout objet d'une épaisseur de trente centimètres maximum, mais cela peut prendre du temps, parfois.

Règles spéciales : *Antichar, Antipersonnelle, Coup Puissant*. Si l'utilisateur d'une épée à plasma pare une attaque au corps à corps, sa lame a des chances de causer des dégâts à toute chose qui tentera de le frapper. Ainsi, s'il obtient deux degrés de réussite sur son jet pour parer, un manieur d'épée à plasma cause automatiquement 20pts de dégât si l'attaque était effectuée à main nue. Dans le cas où l'ennemi frappait avec une arme autre qu'une épée à plasma, un marteau anti-gravité ou un bouclier de combat de lekgolo, cette arme est immédiatement détruite.

Réquisition : EXTREME

## **MARTEAU ANTI-GRAVITE TYPE 2**

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

**Accessibilité** : uniquement pour les lieutenants jiralhanaes (toutes divisions confondues) et les guerriers jiralhanaes de la 1<sup>ère</sup> division. Le poids de cette arme est tellement important que seuls les personnages possédant la règle spéciale universelle *Colosse* peuvent la manier.

**Catégorie** : arme de corps à corps à deux main.

**Dégâts** : multiplie les dégâts par 3. Les parades ne servent strictement à rien contre cette arme. Tout équipement utilisé pour tenter de stopper le marteau sera détruit automatiquement tant qu'il ne s'agit pas d'une épée à plasma, d'un marteau anti-gravité ou d'un bouclier de combat de lekgolo. A chaque touche ratée, l'adversaire doit effectuer un test d'Agilité pour rester debout du fait de l'onde de choc. La capacité anti-gravité de cette arme peut avoir des utilisations très diverses et parfois surprenantes. Utilisez donc votre imagination pour découvrir certaines d'entre elles.

**Règles spéciales** : *Antichar, Coup Puissant, Arme à air d'effet*. Un personnage équipé d'un marteau anti-gravité peut détruire à peu près tout objet de taille moyenne, parfois en insistant un peu.

**Réquisition** : EXTREME

## **EPEE DE COMBAT KIG-YAR**

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

**Accessibilité** : uniquement les kig-yars et ungoys.

**Catégorie** : arme de corps à corps à deux mains

**Dégâts** : multiplie les dégâts par 2

**Règles spéciales** : Etant donné le peu de place que prend cette arme, elle n'est pas prise en compte dans la limite du nombre d'arme portée par un personnage et fait partie de son équipement. Si la lame de cette épée est détruite d'une manière ou d'une autre, une nouvelle est créée immédiatement.

**Réquisition** : NORMALE

## **LAME DE COMBAT**

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

**Accessibilité** : uniquement les jiralhanaes et sangheilis.

**Catégorie** : arme de corps à corps à deux mains

**Dégâts** : multiplie les dégâts par 2

**Règles spéciales** : 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.

**Réquisition** : FACILE

## 2.7. Améliorations d'armes

**Note :** seuls les personnages possédant la formation *Armurier* peuvent obtenir des améliorations sur leurs armes. Du fait des modifications très spécifiques effectuées, aucune arme améliorée ne peut être échangée avec un personnage ne possédant pas lui-même la formation *Armurier*, car il ne saurait pas comment faire fonctionner cet étrange équipement.

**Système de refroidissement interne :** Par un moyen miniaturisé, une partie de la chaleur dégagée par la batterie d'alimentation de l'arme est évacuée dans l'air.

Arme à énergie uniquement. Le seuil de surchauffe initial de l'arme est augmenté de 2.

**Batterie surchargée :** Un ingénieur Huragok est parvenu à augmenter la charge maximale de la batterie à plasma contenue dans l'arme, la rendant beaucoup plus puissante qu'elle l'était à l'origine.

Armes à énergie uniquement. Ajoute 5pts de dégâts aux caractéristiques d'une arme automatique ou 10pts pour toute autre type d'arme.

**Lame de combat :** Le simple ajout d'une lame sur une arme peut grandement augmenter l'efficacité d'un combattant au corps à corps.

Une arme de poing ou un fusil à une main peut obtenir cette amélioration qui lui donne la règle universelle *lame de combat*. Cette amélioration est déjà équipée de base sur certaines armes jiralhanes.

**Caméra intégrée :** 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, 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 et peut *Viser* tout ennemi dans sa ligne de tir.

**Sélecteur de tir :** une modification interne du mécanisme permet de choisir entre deux modes de tirs.

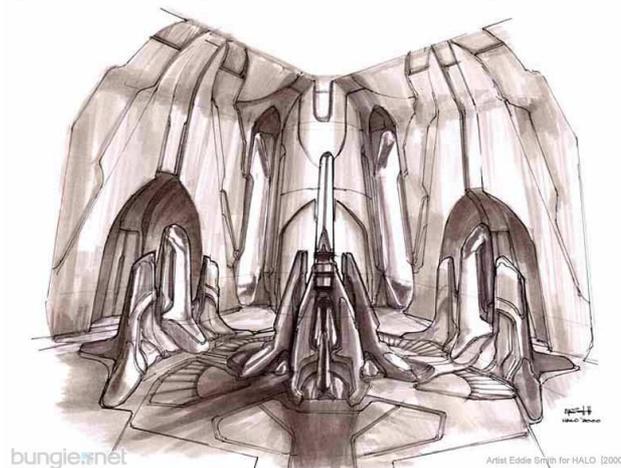
L'arme peut utiliser les règles de tirs d'une autre catégorie en plus de sa catégorie d'origine. Par exemple, une carabine à plasma peut être à la fois une arme de tir au coup par coup et une arme automatique. Vous passez d'un mode à l'autre en manipulant le sélecteur de tir, ce qui est considéré comme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

**Lunette grossissante :** L'arme dispose d'un système permettant de zoomer sur la cible et ainsi d'avoir une meilleure précision au tir.

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

**Lunette de visée améliorée :** La lunette de grossissement équipée sur l'arme dispose d'un filtre lumineux ou d'un système de détection visuel avancé qui avantage l'utilisateurs 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 *Vise* avec cette arme et que le système est activé. Ce mode de vision peut être activé ou désactivé au moyen d'une action diverse. Cette amélioration n'est possible que sur une arme possédant déjà une lunette grossissante.



## **2.8. Armes de jet**

**Note sur l'utilisation des grenades :** les grenades de l'Alliance 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 PLASMA TYPE 1**

*C'est la grenade la plus utilisée par les troupes standards de l'Alliance. Puissante, efficace et disposant d'un système de détection intelligent lui permettant de se coller aux soldats ou véhicules qu'elle touche, son emploi est conseillé dans de nombreuses situations.*

Catégorie : arme de jet à une main

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

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

Disponibilité : FACILE

### **GRENADE A FRAGMENTATION TYPE 2**

*Utilisant le même type de munitions métalliques que les spikers jiralhanaes, ces grenades dispersent une grande quantité de piques dans toutes les directions, ce qui en fait une arme idéale contre les troupes d'infanterie. Les pointes situées à sa surface sont capables de se fixer sur n'importe quelle surface pour augmenter leur efficacité et pouvoir augmenter leur capacité destructrice contre les véhicules.*

Catégorie : arme de jet à une main

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

Règles spéciales : *Antipersonnelle, Arme à Aire d'Effet.* Cette grenade se fixe sur la première surface qu'elle touche, quelle qu'elle soit. Elle dispose de la règle *Antichar* contre tout véhicule sur lequel elle se fixe directement.

Disponibilité : FACILE

### **GRENADE INCENDIAIRE TYPE 3**

*Contenant un mélange hautement inflammable au contact de l'air, cette grenade est redoutable contre les cibles organiques ou les boucliers énergétiques. Son explosion recouvre la surface qu'elle percute de flammes pendant une courte période, ce qui peut être utilisé autant pour la défense que pour l'attaque.*

Catégorie : arme de jet à une main

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

Règles spéciales : *Antipersonnelle, Arme à Aire d'Effet.* Enflamme la première surface qu'elle touche 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 PHOTONIQUE**

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

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

### **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 Iekgolos.

Règles spéciales : *Arme à Aire d'Effet*

Disponibilité : NORMALE

### **LAMES DE JET ENERGETIQUES**

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

Catégorie : arme de jet à une main

Dégâts : 4D10 pour les cibles sans bouclier énergétique. Une lame de jet énergétique désactive automatiquement tout bouclier énergétique qu'elle touche, mais ne cause alors aucun dégât supplémentaire.

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.

Règles spéciales : *Antipersonnelle, Coup Puissant*. Chaque lame de jet énergétique ne peut servir qu'une seule fois et ne peut en aucun cas être utilisée au corps à corps autrement qu'en la lançant, du fait de sa réserve limitée d'énergie.

Disponibilité : DIFFICILE

## **2.9. Engins explosifs**

**Note** : 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 DE PROXIMITE A PLASMA**

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

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 : doit être réglé sur l'un des paramètres suivants : pression légère, pression lourde, détection de chaleur ou activité électromagnétique. Un tir direct fait exploser la charge.

Règles spéciales : *Arme à Aire d'Effet, Antichar, Coup Puissant*. Peut être fixée sur n'importe quelle surface ou simplement enterrée dans le sol.

### **CHARGE DE DEMOLITION LOURDE**

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

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 : DIFFICILE

### **CHARGE EXPLOSIVE STANDARD A PLASMA**

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

Dégâts : 50pts de dégât à tout véhicule dans un rayon de 3 mètres et 5D10pts à toute infanterie dans un rayon de 5 mètres. Permet également de creuser un trou dans une porte ou un mur dont le blindage ne dépasse pas dix centimètres.

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 Puissant*. Cette charge peut être fixée contre une surface ou jetée vers sa cible.

Disponibilité : NORMALE

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

*La technologie des impulsions électromagnétiques est assez délicate à maîtrisée 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 :** DIFFICILE

## **2.10. 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 Puissant* 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 avec un matériel beaucoup plus performant comme un bloc opératoire ou un hôpital de campagne.

- 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 :** TRES FACILE pour les Unggoys, FACILE pour les autres

### **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 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. Grâce à une formidable technologie de nano-médecine d'origine forerunner, l'Alliance est capable de synthétiser des poches de sang dont les diverses substances modifient leur structure en fonction du patient qui les reçoit. Le procédé originel permettait d'obtenir des molécules sanguines parfaitement adaptables imitant celles du patient pour une efficacité optimale. Malheureusement, cette technologie n'a pu être que partiellement copiée et le fonctionnement en est encore totalement inconnu, ce qui fait que même si ces poches de sangs permettent de soigner absolument n'importe quelle race, ses capacités de soins sont loin d'être aussi parfaites. En fait, ces substances ne sont efficaces que pour une durée de 7 jours car après cette période, les nano-machines contenues à l'intérieur deviennent instables et s'autodétruisent sans pour autant mettre la vie du patient en danger. Ces poches de sangs synthétiques ne sont donc utilisées que sur le terrain, où l'urgence des soins est plus important que leur durée d'efficacité.*

- Une poche de transfusion sanguine permet de vous faire regagner la totalité de vos points de santé.
- Chaque poche de transfusion peut être utilisée pour absolument n'importe quelle race vivante de l'univers, exceptée le Parasite et les créatures sous son contrôle. Vous n'avez donc pas besoin de vous embêter avec les différences de race ou les groupes sanguins pour les utiliser.
- L'utilisation de ce type d'objet de soin nécessite d'être immobile pendant 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 :** TRES FACILE pour les Unggoys, FACILE pour les autres

### **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 les équipes de soin de l'Alliance sont équipées avec 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 ungoys et 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 une *Blessure 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 enfoncez 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

## **2.11. Equipement**

### **BATTERIE DE SURALIMENTATION**

Combattre dans l'obscurité est rarement un avantage lorsqu'on ne dispose pas de l'équipement adéquat. Il est donc recommandé aux troupes de l'Alliance, lors des missions nocturnes ou dans les milieux peu éclairés, de porter sur eux une batterie de suralimentation. Ce simple objet fixé à la ceinture se connecte à l'armure du soldat qui le porte afin d'augmenter l'intensité des minuscules lumières qu'elle possède. Cela crée un éclairage de proximité harmonieusement diffusé dans toutes les directions et permet aux combattants de rester efficace dans les milieux sombres avec un minimum d'encombrement.

- Une batterie de suralimentation se porte à la ceinture et peut être activée et désactivée à volonté au moyen d'une action diverse. Lorsqu'elle est activée, elle permet d'annuler le malus tout malus dû à l'obscurité pour les actions effectuées dans un rayon de 100 mètres autour du soldat qui la porte.
- Par contre, les tirs effectués contre le porteur d'une batterie de suralimentation activée ne subissent jamais aucun malus dû à l'obscurité, quelle que soit la distance à laquelle il se trouve.
- Une batterie de suralimentation ne prend qu'une seule place dans l'inventaire.
- Disponibilité : NORMALE

### **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 : NORMALE

### **BOUCLIER ENERGETIQUE**

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

- Offre un nombre de points de bouclier qui dépend du corps d'armée et du grade de chaque personnage.
- Tant que son bouclier est actif, l'utilisateur subit un malus de -10 en Agilité pour saisir un adversaire disposant lui aussi d'un bouclier énergétique.
- Selon la durée de la bataille et la décision du MJ, les boucliers énergétiques se rechargent automatiquement soit à la fin des combats, soit après un certain nombre de tours passés sans recevoir de dégâts.
- Cet objet ne peut être acquis que par les sangheilis et jiralhanaes de certains corps d'armée.

### **CAMOUFLAGE OPTIQUE**

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

• Un personnage équipé d'un camouflage optique donne un malus en Perception pour toute créature qui cherche à le détecter par sa seule vue. En mouvement, ce malus est égal à la distance qui sépare le personnage camouflé du personnage voulant le détecter (par exemple, vous subissez un malus de -24 en Perception pour repérer un ennemi disposant d'un camouflage optique et se trouvant à 24 mètres de vous). Si le personnage camouflé est immobile, rajoutez -10. Ce malus ne peut jamais descendre en-dessous de -10, mais peut parfaitement atteindre -100.

• Il existe deux catégories de camouflage : les camouflages *primitifs* et les camouflages *évolués*. La première catégorie peut fonctionner en continu pendant une période virtuellement illimitée, mais ne permet pas le port d'un bouclier énergétique en même temps. Ce défaut est absent chez les camouflages évolués, mais ces derniers ne sont portés que par les troupes des Forces Spéciales et ne sont pas accessibles aux autres catégories de soldats.

• Quel que soit sa catégorie, un camouflage optique cesse de fonctionner si l'utilisateur tire avec une arme ou subit des dégâts, ou si l'environnement facilite son repérage (fumée, pluie, tempête de sable, ou si le personnage a les pieds dans l'eau...). Pensez au camouflage du prédateur, et vous aurez une assez bonne idée de cette notion d'efficacité de cet équipement. Le camouflage optique est également inefficace contre les visions infrarouges ou toute méthode de détection n'utilisant pas la vue.

- Cet objet ne peut être acquis qu'en intégrant certains corps d'armée.

### **CAPTEUR DE MOUVEMENT**

*Portés à la ceinture 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 30 mètres et qu'elle a effectué un mouvement à vitesse normale ou rapide. Les déplacements à vitesse réduite ne sont pas détectés par cet équipement.

- Un capteur de mouvement prend 2 places dans l'inventaire.
- Disponibilité : NORMALE

### **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 explosives, les charges à IEM et les charges de démolitions sont toutes équipées de base avec des récepteurs infrarouges connectés 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 ungoys, NORMALE pour les autres

### **CYLINDRE DE CORDAGE :**

Lorsqu'il est nécessaire d'escalader une falaise, effectuer une descente en rappel ou accrocher un véhicule à un arbre, le plus simple est d'avoir un cylindre de cordage. Simple d'utilisation et beaucoup plus pratique que les cordes physiques du CSNU, cet équipement peut vous économiser un temps précieux ou sauver votre équipe d'une situation épineuse.

- Chaque cordage est fait d'un câble fin mais très résistant contenu dans un petit cylindre qui ne prend qu'une seule place dans l'inventaire et qui se fixe à la ceinture de votre armure. A son extrémité se trouve un grappin magnétique que vous pouvez soit tirer à la main soit projeter grâce à un système de propulsion pneumatique. Un cylindre contient 50 mètres de câble.

- Disponibilité : NORMALE

### **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 3 types de détecteur dans l'Alliance : les faisceau infrarouge, les capteurs sismiques et les capteurs de mouvement. 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, voire 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 décor.

- Le capteur sismique enregistre les ondes physiques qui traversent la surface sur laquelle il se trouve, et se déclenche dès que les vibrations dépassent 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...)

- 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 unguoys, NORMALE pour les autres

### **GANTELET DE DEFENSE**

Afin d'augmenter l'efficacité des combattants kig-yar sur le terrain, principalement dans leur rôle de sentinelles, l'Alliance a développé une technologie de Gantelet de défense qui leur permet de se protéger de la plupart des tirs.

- Se porte au bras mais laisse libres les deux mains du porteur. Du fait de ce mode d'utilisation, il est impossible de tirer avec une arme à deux mains et d'être protégé par le bouclier en même temps.

- Le nombre de points de bouclier obtenu dépend du grade et du corps d'armée de son porteur. La protection qu'il offre n'est cependant pas complète, et un tir réussi avec trois degrés de réussite touche directement le porteur en passant par les zones non couvertes par le bouclier. Si l'utilisateur n'est pas complètement recouvert par le bouclier, cet effet peut être obtenu avec seulement deux degrés de réussite, voir un seul.

- Tant que ce bouclier est actif, l'utilisateur ne peut pas utiliser le bras qui le porte pour *saisir* un adversaire, effectuer des attaques au corps à corps et accomplir certaines actions complexes. Il peut s'en servir pour tirer avec une arme à une main ou lancer des objets, mais dans ce cas il n'est plus protégé par le bouclier pendant le tour ou il effectue cette action.

- Cet équipement peut être activé et désactivé à volonté tant qu'il lui reste des points de bouclier. Si son nombre de points de bouclier atteint zéro, il doit attendre de se recharger pour être réactivé. Selon la durée de la bataille et la décision du MJ, les boucliers énergétiques se rechargent soit à la fin des combats, soit après un certain nombre de tours passés sans recevoir de dégâts.

- Sur le champ de bataille, il est possible de récupérer ces boucliers tant qu'ils sont toujours actifs après la mort de leur porteur. Cependant, un personnage disposant déjà d'un bouclier énergétique ne peut jamais porter un Gantelet de défense (bien que cela s'est vu dans *Ghost of Onyx*, mais c'est pour une raison d'intérêt du jeu).

### 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 kig-yars, NORMALE pour les autres

### LOCALISATEUR

Cette petite capsule généralement accrochée à la ceinture renferme un système d'émission radio miniaturisé qui envoie en permanence les coordonnées où il se trouve via une fréquence cryptée. Cet équipement est généralement utilisé par les unités spéciales dans les situations d'urgence afin de donner rapidement la position où des renforts doivent être envoyés, mais il peut également être utilisé à bien d'autres fins.

- Un localisateur peut être activé ou désactivé à volonté au moyen d'une *action diverse*. De plus, ses accroches magnétiques et son armature renforcée lui permettent d'être lancé et de se fixer à toute surface métallique qu'il rencontre.

- Du fait de sa très petite taille et de son faible encombrement, un localisateur ne prend aucune place dans l'inventaire. Il est généralement accroché à la ceinture.

- Disponibilité : DIFFICILE

### MINUTERIE

Parfois, la commande à distance infrarouge n'est pas utilisable pour déclencher un explosif. Cela peut être dû à la portée, à des interférences bloquant les signaux, ou tout simplement parce que vous n'êtes pas certain de pouvoir appuyer sur le bouton au bon moment. Dans ce genre de circonstance, la seule solution est d'utiliser une minuterie réglable afin de pouvoir s'éloigner tranquillement de l'engin.

- Chaque minuterie peut être connectée au détonateur d'un seul engin explosif n'étant pas une mine de proximité. 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 : NORMALE

### 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 : NORMALE

### **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 supplémentaire, 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 : NORMALE

### **RATION DE COMBAT :**

*Durant les missions de longue durée, il est essentiel d'avoir sur soit 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

### **REACTEURS DORSAUX**

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

- Un personnage équipé de réacteurs dorsaux peut effectuer ses mouvements en volant, ce qui lui permet d'ignorer à peu près tout type d'obstacle. Mais à moins d'être dans l'espace, l'utilisateur doit toujours finir son mouvement en atterrissant quelque part, même si c'est dans un terrain peu adapté à cette manœuvre...

- Le fait d'utiliser des réacteurs dorsaux permet de rester stable au tir pendant le déplacement car le corps lui-même n'a pas besoin de bouger pour cela. De ce fait, l'utilisateur ne subit pas de malus pour tirer lorsqu'il effectue un *déplacement standard* en volant, et seulement un malus de -10 en Capacité de Tir s'il effectue un *déplacement rapide* en volant.

- Par contre, les réacteurs dorsaux disposent d'une réserve d'énergie limitée qui se vide assez vite et qui doit se recharger après chaque utilisation trop intense. Il est donc impossible d'utiliser des réacteurs dorsaux deux tours de suite, sauf si l'utilisateur se trouve dans l'espace car alors ils sont utilisés uniquement par à-coups pour modifier sa vitesse et sa trajectoire.

- Du fait de leur lourd encombrement, les réacteurs dorsaux prennent deux places dans l'équipement divers et 1 place dans l'armement de votre inventaire, et vous subissez un malus de -20 en Agilité lorsque vous essayez d'être discret.

- Disponibilité : TRES DIFFICILE

### **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 total d'oxygène, un masque respiratoire permet de palier à tous ces dangers.*

- Un personnage ainsi équipé peut respirer dans tous 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

## **2.12. Accessoires de combat**

**Note :** ces équipements extrêmement précieux ne sont pas confiés entre toutes les mains. Par conséquent, seuls les sangheilis et jiralhanaes étant lieutenants des IV<sup>ème</sup> et III<sup>ème</sup> divisions ou membres de la II<sup>ème</sup> et I<sup>ère</sup> divisions sont autorisés à les porter. Les personnages disposant d'accessoire de combat ne sont pas sensés les confier au personnel non autorisé. Toute transgression à ce règlement sera sévèrement punie si elle vient à être découverte. Tous les accessoires de combat possèdent un niveau de réquisition TRES DIFFICILE.

### **REGENERATEUR DE BOUCLIER :**

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

L'accessoire de combat est posé au sol devant le personnage et possède 50pts de structure. Tous les boucliers énergétiques se trouvant dans un rayon de 10 mètres sont immédiatement remplis, même ceux des ennemis. Cet effet dure pendant cinq rounds si l'objet n'est pas détruit avant. Cet objet est à utilisation unique.

### **SPHERE DE PROTECTION :**

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

L'accessoire de combat est posé au sol devant le personnage et possède 50pts de santé. Aucune attaque à distance ne peut traverser cette protection, et tout les personnages se trouvant à l'intérieur de la sphère sont considérés comme étant à bout portant les uns des autres. Cet effet dure pendant cinq rounds si l'objet n'est pas détruit avant. Cet objet est à utilisation unique.

### **DRAIN DE PUISSANCE :**

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

L'accessoire de combat est lancé vers une cible choisie par le joueur et possède 50pts de santé. Tous les boucliers énergétiques présents dans un rayon de 10 mètres sont vidés de 50pts par tour et les véhicules situés dans cette même zone cessent complètement de fonctionner. Cet effet dure pendant trois rounds si l'accessoire de combat n'est pas détruit avant. Une fois les trois tours terminés, l'accessoire de combat explose en causant 3D10pts de dégâts contre de l'infanterie et 30 contre les véhicules se trouvant à 3 mètres de lui. Cette explosion possède les règles *Antichar* et *Arme à air d'effet*.

### **ASCENSEUR GRAVITATIONNEL PORTABLE :**

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

L'accessoire de combat est posé au sol devant le personnage dans une orientation de son choix et ne peut pas être détruit. Toute chose passant au-dessus ou devant l'objet est immédiatement projeté dans la direction choisie par l'utilisateur lorsqu'il l'a posé. Le-dit objet est alors considéré comme effectuant une seule action de *déplacement rapide* en mode *vole* et en trajectoire rectiligne qui s'arrête à une distance de 30 mètres. L'accessoire de combat fonctionne jusqu'à ce que l'utilisateur le récupère. Son utilisation peut servir à bien des choses autre que traverser des obstacles, mais nous laissons cela à l'imagination des joueurs.

### **BROUILLEUR :**

*Afin de progresser sans être détecté par les senseurs et appareils de détection ennemi, il est préférable d'avoir sur soit un brouilleur dont le fonctionnement permet de désorganiser toutes les fréquences existantes. Son utilisation comporte cependant des inconvénient, le premier étant que toute forme de communication est totalement impossible.*

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

### **ECRAN DE PROTECTION :**

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

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

## 2.13. Les I.A. de l'Alliance

Bien que sa technologie dans ce domaine soit nettement inférieur à celui des humains, l'Alliance possède les moyens de créer des Intelligences Artificielles suffisamment évoluées pour aider les soldats ou généraux dans certaines tâches complexes.

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 de réflexion standards. En terme de règle, cela sera représenté par un bonus en Intelligence dans toutes les tâches informatiques, la valeur de ce bonus dépendant 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...).

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 créé. Et même si la catégorie d'IA que vous avez conçu 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 est considérée comme un PNJ à part entière, et non un second personnage contrôlé par le joueur. 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.

Catégorie d'IA de l'Alliance	Bonus d'Intelligence
Alpha	+20
Bêta	+15
Gamma	+10



## 3. LES VEHICULES DE L'ALLIANCE

Dotés d'une technologie supérieure et d'un armement redoutable, les véhicules de l'Alliance sont adaptés pour tous les terrains et toutes les conditions, principalement grâce à la technologie d'antigrav qui leur permet de se déplacer à la même vitesse sur n'importe quel type de sol, accidenté ou non. Produits en masse par des industries lourdes installés sur plusieurs mondes contrôlés par l'Alliance, cette force motorisée est un instrument implacable utilisé pour écraser l'ennemi où qu'il se trouve.

Il arrivera des moments durant vos aventures où vous serez amenés à utiliser des véhicules pour vous déplacer d'un endroit à un autre. Le type de véhicule le mieux adapté dépendra de la nature de votre voyage et des éventuels obstacles que vous pouvez rencontrer, mais parfois le choix ne vous sera pas permis et il vous faudra faire avec ce que vous avez.

### 3.1. GHOST TYPE-32

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

**Type de véhicule :** Véhicule standard

**Points de structure :** 75pts

**Postes d'équipage :** 1 pilote *protégé* à l'avant

**Armement (pilote) :** mitrailleurs à plasma *jumelés* en *arme de coque*.

**Équipement :** capteur de mouvement, radio longue portée.

**Règles spéciales :** *moteur exposé* (côté gauche), *Suralimentation continue*



#### **Mitrailleurs à plasma :**

**Mode de tir :** tir automatique

**Technologie :** arme à énergie

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

**Portée effective :** 100 mètres.

**Moteur exposé :** le système d'alimentation à plasma du véhicule n'est pas protégé et peut donc facilement être endommagé par un tir chanceux. Son emplacement à la surface de l'appareil est noté entre parenthèses. Lorsqu'une attaque touchant cette zone obtient deux degrés de réussite ou plus, elle touche le moteur qui peut également être sujet à des attaques *Ciblées*. Lorsque le moteur est touché, les dégâts causés au véhicule sont doublés et ignorent la règle spéciale *Blindée*.

### 3.2. CHOPPER TYPE-25

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

**Type de véhicule :** Véhicule standard

**Points de structure :** 100pts

**Postes d'équipage :** 1 pilote *protégé* à l'avant.

**Armement (pilote) :** autocanons de chopper jumelés en arme de coque

**Équipement :** capteur de mouvement, radio longue portée.

**Règles spéciales :** *Antigrav, Suralimentation momentanée*



#### **Autocanons de Chopper :**

**Mode de tir :** tir automatique

**Technologie :** arme à munitions solides

**Dégâts :** 20pts de dégâts par tir

**Portée effective :** 100 mètres.

### 3.3. SPECTRE

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

**Type de véhicule :** Véhicule standard

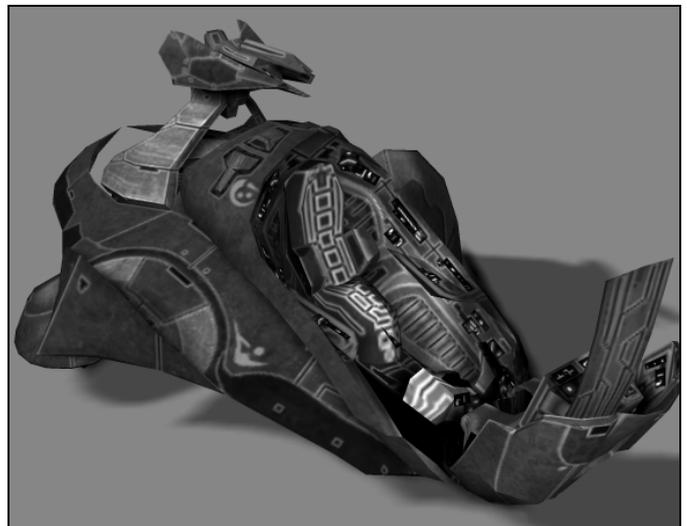
**Points de structure :** 100pts

**Postes d'équipage :** 1 pilote *protégé* à l'avant gauche, 1 artilleur *protégé* à l'arrière et 1 passager *exposés* de chaque côté du véhicule.

**Armement (artilleur) :** mitrailleuse lourde à plasma avec un angle de tir de 360°.

**Équipement :** capteur de mouvement, radio longue portée.

**Règles spéciales :** *Antigrav, Suralimentation continue*



#### **Mitrailleuse lourde à plasma :**

**Mode de tir :** tir automatique

**Technologie :** arme à énergie

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

**Portée effective :** 100 mètres.

**Règles spéciales :** 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 12 tirs.

### 3.4. PROWLER TYPE-52

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

**Type de véhicule :** Véhicule standard

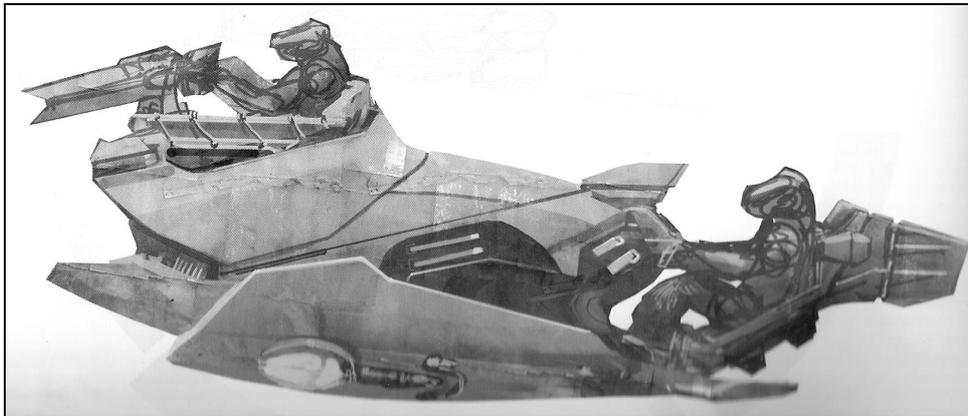
**Points de structure :** 100pts

**Postes d'équipage :** 1 pilote *protégé* à l'arrière, 1 artilleur *protégé* à l'avant et 1 passager *protégé* de chaque côté du véhicule.

**Armement (artilleur) :** mitrailleuse lourde à plasma avec un angle de tir de 360°.

**Équipement :** capteur de mouvement, radio longue portée.

**Règles spéciales :** *Antigrav*



### 3.5. APPARITION TYPE-52

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

**Type de véhicule :** Véhicule lourd

**Points de structure :** 100pts

**Postes d'équipage :** 1 pilote *renforcé* au milieu et 1 artilleur *protégé* à l'avant.

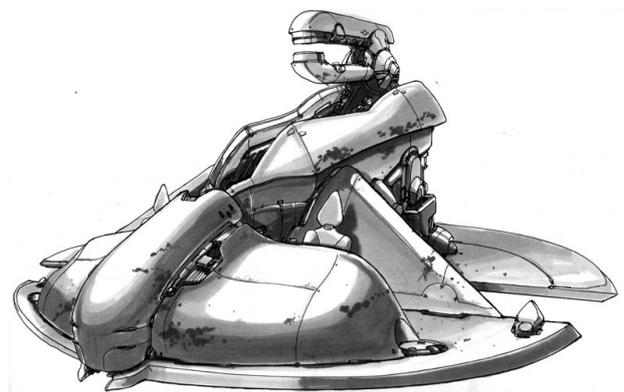
**Armement (artilleur) :** mitrailleuse lourde à plasma avec un angle de tir de 180°.

**Armement (pilote) :** mortier à plasma lourd en *arme de coque*

**Option d'armement :** le mortier à plasma est parfois remplacé par une batterie anti-aérienne à combustion. Le niveau de réquisition de cette amélioration est TRES DIFFICILE.

**Équipement :** capteur de mouvement, radio longue portée.

**Règles spéciales :** *Blindé, Moteur exposé* (arrière), *Antigrav, Suralimentation momentanée*



bungie.net

Artist Shi Kai Wang for HALO [2001]

#### **Mortier à plasma lourd :**

Mode de tir : tir unique

Technologie : arme à énergie

Dégâts : 8D10pts de dégâts par tir, 100pts contre les véhicules

Portée effective : 2 kilomètres. La trajectoire indirecte permet d'atteindre des cibles hors de vue.

Règles spéciales : *Antichar*, arme à *Grande Aire d'Effet*

#### **Batterie anti-aérienne à combustion :**

Mode de tir : tir semi-automatique. Chaque salve libère six projectiles de barreau à combustion qui sont alors traités comme autant de tirs séparés pour les tests et pour les dégâts.

Technologie : arme à énergie

Dégâts : 4D10pts de dégât contre l'infanterie, 40pts de dégât contre les véhicules

Portée effective : 500 mètres contre les cibles terrestres. Contre les cibles aériennes, la portée est virtuellement illimitée.

Règles spéciales : *Antichar*, arme à *Aire d'Effet*

### **3.6. SHADOW**

*Jouant presque toujours le rôle d'attaquant dans cette guerre, l'Alliance a besoin de déplacer ses troupes rapidement pour continuer à avancer sur tous les fronts. Mais les navettes de transport ne sont pas toujours une options, que ce soit à cause des conditions météorologique ou une importante puissance de feu anti-aérienne à proximité. C'est pourquoi le Shadow constitue le véhicule de transport terrestre le plus adapté à ce jour.*

**Type de véhicule :** Véhicule lourd

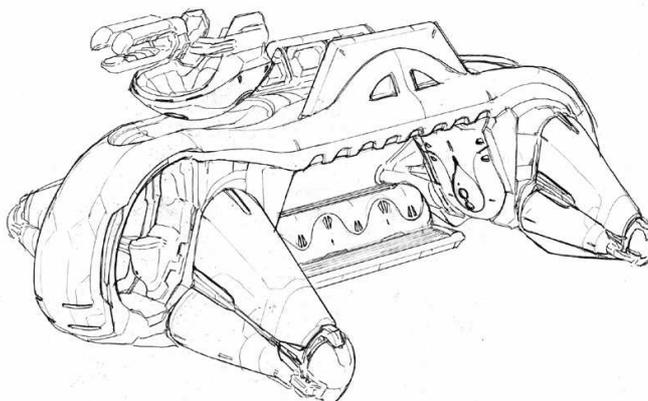
**Points de structure :** 100pts

**Postes d'équipage :** 1 pilote *protégé* à l'avant, 1 artilleur *protégé* au-dessus et jusqu'à huit passagers. La place des passagers peut être occupé par un véhicule Ghost ou Chopper.

**Armement (artilleur) :** tourelle de défense Shade avec un angle de tir de 360°.

**Équipement :** capteur de mouvement, radio longue portée et remorqueur magnétique.

**Règles spéciales :** *Antigrav*, *Blindé*,  
*Suralimentation continue*



bungie.net

Artist Shi Kai Wang for HALO 2 [2002]

#### **Tourelle de défense Shade :**

Mode de tir : tir automatique.

Technologie : arme à énergie

Dégâts : 25pts de dégât contre l'infanterie, 30pts de dégât contre les véhicules

Portée effective : 500 mètres

**Note :** ce profil correspond également aux tourelles fixes Shade qui peuvent être déployées sur le terrain par l'Alliance pour fortifier une position. Dans ce cas là, ce type de tourelle possède 100pts de structure (mais pas la règle *Blindé*) et constitue un poste d'artilleur *protégé*.

**Remorqueur magnétique :** cet appareil situé à l'arrière du Shadow permet de tracter un véhicule ou tout autre objet métallique dont le poids ne dépasse pas trois tonnes. L'objet peut être monté sur roues, sur anti-grav ou il peut tout simplement traîner par terre (mais ça peut l'endommager) Mais comme ce système nécessite une certaine quantité d'énergie, le véhicule ne peut plus effectuer de *Boost* lorsque le remorqueur magnétique est enclenché.

### 3.7. BANSHEE

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

**Type de véhicule :** Véhicule aérien

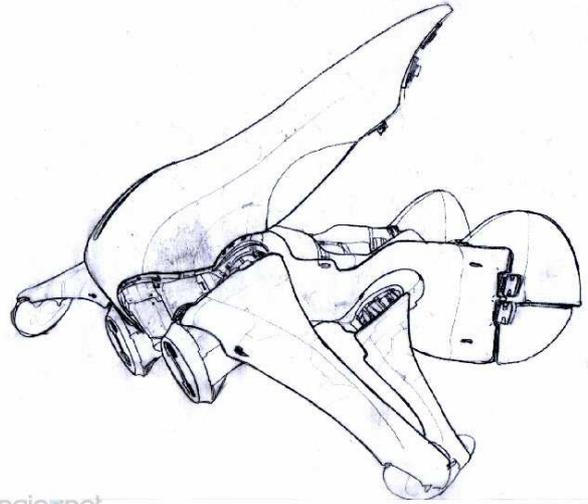
**Points de structure :** 100pts

**Postes d'équipage :** 1 pilote *renforcé* au milieu de l'appareil.

**Armement (pilote) :** mitrailleurs à plasma *jumelés* en *arme de coque*. Possède également un lanceur de torpilles à plasma.

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

**Règles spéciales :** *Suralimentation continue*



bungie.net

Artist Shi Kai Wang for HALO (1999)

#### **Torpille à plasma :**

**Mode de tir :** tir unique. L'arme met deux tours après chaque tir pour se recharger.

**Technologie :** arme à énergie

**Dégâts :**

**Portée effective :** 300 mètres

**Règle spéciale :** *Antichar*, arme à *Aire d'Effet*, Le pilote peut passer un tour sans tirer pour verrouiller un véhicule ou une structure ennemie qu'il a en ligne de vue. En cas de verrouillage, tous les tirs de torpilles à plasma disposent d'un bonus de +10 en Capacité de Tir jusqu'à ce que la cible ainsi verrouillée soit détruite ou qu'elle ne soit plus en vue. Le pilote peut verrouiller une cible pendant que l'arme recharge.

### 3.8. SERAPH

Utilisé comme principal appareil de bombardement, le Séraph est aussi capable d'effectuer des attaques meurtrières à de grosses cibles durant les combats spatiaux. Son chargement de bombe et ses lanceurs de torpilles lourdes lui donne une puissance de destruction peu égalable parmi les véhicules de sa catégorie.

**Type de véhicule :** Véhicule aérien

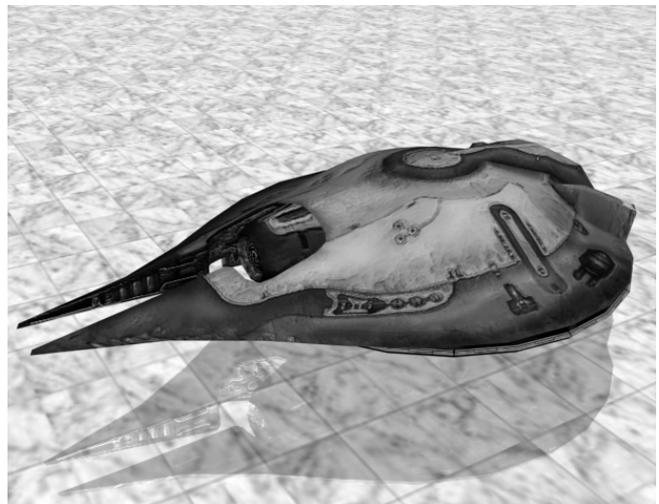
**Points de structure :** 200pts

**Postes d'équipage :** le cockpit *renforcé* peut accueillir 1 pilote, 1 copilote, et deux passagers. La soute ne possède pas de place assise, mais quand même assez de place pour contenir 10 personnes debout sans problème.

**Armement :** faisceau d'énergie sous le nez de l'appareil avec un angle de tir de 90°, chargement de bombes et un lanceur de torpilles lourdes à plasma en *arme de coque* avec 7 torpilles.

**Équipement :** radar, radio longue portée. La soute possède quelques emplacements de rangement représentant 20 places d'inventaire.

**Règles spéciales :** *Blindé*, *Suralimentation continue*



**Chargement de bombes :** un Séraph peut transporter jusqu'à six bombes qui doivent toutes être du même type. Le fait de changer le type de bombes transportées constitue une réquisition de niveau DIFFICILE.

**Bombe à plasma :**

Mode de tir : largage

Technologie : arme à énergie. Usage unique.

Dégâts : 30pts de dégât contre l'infanterie, 50pts contre les boucliers.

Règles spéciales : *Antipersonnel*, arme à *Grande Aire d'Effet*.

**Bombe incendiaire :**

Mode de tir : largage

Technologie : arme à munitions solides. Usage unique.

Dégâts : enflamme une vaste zone même si celle-ci n'est pas sensée pouvoir brûler. Toute unité d'infanterie prise dans les flammes subit 25pts de dégât par tour. Les boucliers énergétiques subissent 40pts par tour.

Règles spéciales : *Antipersonnel*, arme à *Grande Aire d'Effet*.

**Bombe incapacitante :**

Mode de tir : largage

Technologie : inclassable. Usage unique.

Dégâts : une bombe incapacitante ne cause aucun dégât. A la place, elle libère une puissante vague d'ultrason qui diminue grandement les capacités des troupes à proximité. Toutes les unités d'infanterie se trouvant dans un rayon de 50 mètres autour du point d'impact subissent un malus de -20 à tous leurs tests pendant une durée déterminée par le MJ.

Règles spéciales : arme à *Grande Aire d'Effet*.

**Torpille lourde à plasma :**

Mode de tir : tir unique. L'arme met deux tours après chaque tir pour se recharger.

Technologie : arme à énergie

Dégâts : 7D10pts de dégâts par missile contre l'infanterie avec ou sans bouclier, 150pts contre les véhicules.

Portée effective : 500 mètres

Règle spéciale : *Antichar*, arme à *Grande Aire d'Effet*, Une torpille lourde ne peut pas être tirée sans avoir été auparavant verrouillée sur une cible étant un véhicule, une tourelle ou un bâtiment. Verrouiller une cible prend un tour complet et nécessite d'avoir la cible en visuel.

**Faisceau d'énergie :**

Mode de tir : tir automatique (rayon continu). L'arme met deux tours après chaque tir pour se recharger.

Technologie : arme à énergie

Dégâts : 30pts de dégât par tir, 40pts contre les boucliers.

Portée effective : 200 mètres

Règle spéciale : *Antichar*, arme à *Aire d'Effet*, Une torpille lourde ne peut pas être tirée sans avoir été auparavant verrouillée sur une cible étant un véhicule, une tourelle ou un bâtiment. Verrouiller une cible prend un tour complet et nécessite d'avoir la cible en visuel.

### 3.9. SPIRIT

Véhicule de transport principal utilisé dans les premières années de la guerre humano-covenant, la navette Spirit peut rapidement amener ou évacuer une force d'intervention complète, ce qui constitue l'un des aspects les plus importants d'une bataille.

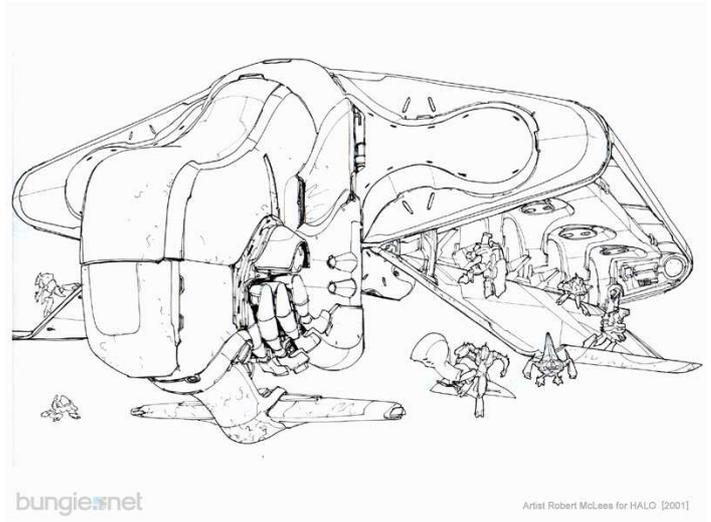
**Type de véhicule :** Véhicule aérien

**Points de structure :** 300pts, Blindé

**Postes d'équipage :** le cockpit renforcé situé à l'arrière peut accueillir 1 pilote et un artilleur. 5 passagers peuvent embarquer dans chaque aile renforcée sur les deux côtés de l'appareil. Le champ de gravité entre les ailes peut transporter deux Ghosts **ou** un exemplaire de véhicule de l'Alliance n'étant pas un Scarab **ou** deux caisses de matériel, chaque caisse représentant 30 places d'inventaire.

**Armement :** tourelle de défense Shade à l'arrière avec angle de tir de 360°.

**Equipement :** radar, radio longue portée.



### 3.10. PHANTOM

Dès son apparition sur les champs de bataille de la galaxie, le Phantom a connu un succès immense qui l'a vite conduit à remplacer les anciennes navettes de transport Spirit. Sa simplicité d'embarquement et de débarquement le rend beaucoup plus efficace dans les missions d'attaque rapide ou la vitesse de déploiement est indispensable, sans compter sa capacité de transport bien plus importante.

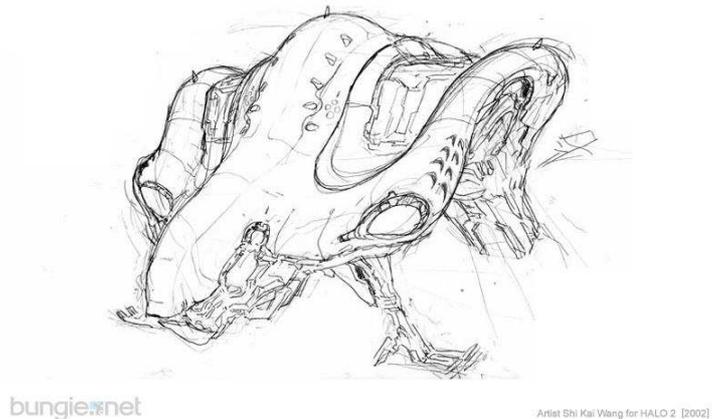
**Type de véhicule :** Véhicule aérien

**Points de structure :** 300pts, Blindé

**Postes d'équipage :** le cockpit renforcé situé à l'avant peut accueillir 1 pilote et un copilote. La soute renforcée possède suffisamment de place pour transporter jusqu'à 20 passagers. Le grappin magnétique situé à l'arrière peut transporter deux Ghosts **ou** un exemplaire de véhicule de l'Alliance n'étant pas un Scarab **ou** deux caisses de matériel, chaque caisse représentant 30 places d'inventaire.

**Armement :** tourelle de défense Shade à l'avant avec angle de tir de 360°. Des accès latéraux peuvent être ouverts sur les côtés de l'appareil pour faciliter le débarquement des passagers. Chacun de ces accès est équipé d'une mitrailleuse lourde à plasma.

**Equipement :** radar, radio longue portée, ascenseur gravitationnel.



### 3.11. SCARAB

Ultime instrument de destruction des forces terrestres de l'Alliance, le quadripode Scarab était au départ un simple véhicule de forage tout terrain avant d'être transformé en tank d'assaut ultra-lourd. Sa taille impressionnante et ses énormes pattes mécaniques lui permettent d'enjamber la plupart des obstacles sans difficulté, et ses armes embarquées sont assez puissantes pour détruire à peu près n'importe quelle menace conventionnelle.

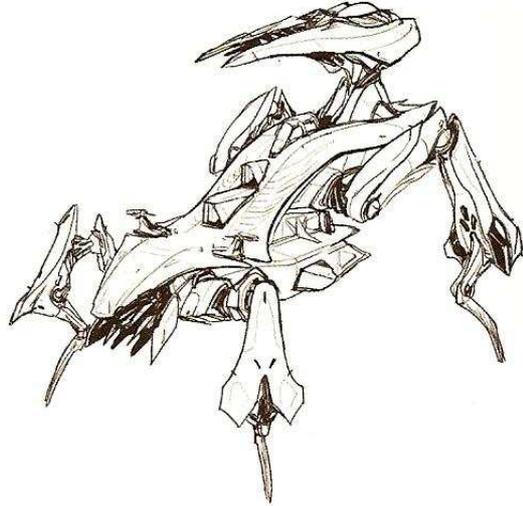
**Type de véhicule :** Véhicule lourd

**Points de structure :** 1000pts, *Blindé*

**Postes d'équipage :** le cockpit renforcé situé à l'arrière peut accueillir 1 pilote et 1 copilote. Les plates-formes peuvent accueillir jusqu'à 15 passagers, et la soute peut en contenir 20.

**Armement :** rayon de scarab en *arme de coque* à l'avant et tourelle à plasma lourde de Scarab au sommet avec un angle de tir de 360°. L'arrière de la soute et les plate-formes des côtés disposent de mitrailleuses lourdes à plasma.

**Équipement :** radar, radio longue portée.



**Détruire un scarab :** vu le nombre de points de structures sur ce profil et la règle *Blindé*, vous pouvez croire qu'un Scarab est virtuellement indestructible pour le simple fantassin. Mais il existe un moyen de détruire facilement ce monstre, et parfois sans même utiliser d'arme antichar. Pour ceux qui ont joué à Halo 3, ce sera facile à représenter.

Pour les autres, disons que le moteur du scarab est accessible à l'arrière du véhicule pour les soldats qui parviennent à l'aborder. Si vous n'avez aucun moyen d'atterrir directement sur l'une des plate-formes du Scarab, vous devez d'abord le mettre à terre en endommageant l'une de ses pattes.

Chaque patte possède 200pts de structure et dispose également de la règle spéciale *Blindé*. Mais dès qu'une seule des pattes voit ses points de structure atteindre zéro, le Scarab s'immobilise immédiatement et s'abaisse pour effectuer les réparations d'urgence. Pendant une durée égale à 7 rounds de jeu, l'accès arrière de la soute se trouve au niveau du sol, et n'importe quel fantassin peut y monter (mais attention aux troupes embarquées).

Une fois à l'intérieur, il faut monter sur les plate-formes supérieures pour atteindre le compartiment moteur du Scarab, qui se trouve à l'arrière juste en dessous de la tourelle à plasma lourde. Derrière un bouclier énergétique fixe d'une valeur de 50pts se trouve le moteur qui possède 25pts de structure.

Mais une fois que vous avez bousillé le moteur, éloignez-vous vite, car après 7 rounds de jeu, le Scarab explose, tuant toute personne se trouvant immédiatement à proximité.

#### **Rayon de Scarab :**

**Mode de tir :** tir automatique (rayon continu). L'arme met quatre tours après chaque tir pour se recharger.

**Technologie :** arme à énergie

**Dégâts :** 150pts de dégât par tir contre tout type de cible avec ou sans bouclier

**Portée effective :** 500 mètres

**Règle spéciale :** *Antichar*

#### **Tourelle à plasma lourde :**

**Mode de tir :** tir semi-automatique. L'arme met un tours après chaque salve pour se recharger.

**Technologie :** arme à énergie

**Dégâts :** 30pts de dégât, 50pts contre les boucliers

**Portée effective :** 500 mètres

**Règle spéciale :** *Antichar*

## 4. LES GRADES ET CORPS D'ARMÉE DE L'ALLIANCE

« Chaque arme, chaque soldat, chaque vaisseau de notre armée est une pièce de l'échiquier galactique sur lequel nous affrontons nos ennemis. C'est une guerre pour notre salut où l'échec signifiera notre perte éternelle. Voilà pourquoi ces pièces doivent être employées avec une extrême précaution, chacune dans un rôle très précis qui nous amènera vers la victoire finale. »

Rtas Vadumee

### 4.1 L'organisation militaire de l'Alliance

De la même façon que les armées du CSNU sont divisées en plusieurs corps d'armées possédant chacun leurs spécialités, les troupes de l'Alliance sont réparties dans différentes sections appelées les Divisions. Il existe un total de sept divisions possédant toutes un numéro qui symbolise leur niveau d'importance, le chiffre le plus bas étant celui de la division la plus puissante. Chaque division n'est composée que d'un seul type de soldats bien particuliers qui ne sont donc employés que pour des rôles très précis qui conviennent à leurs caractéristiques.

Lorsque votre personnage est créé, il fait automatiquement partie de la 7<sup>ème</sup> division de l'Alliance en tant que simple recrue. Ce n'est qu'en faisant ses preuves sur le terrain qu'il pourra recevoir des promotions et être muté dans les autres divisions en grimpant les numéros un à un. Ci-dessus se trouve la liste des grades de chaque corps d'armée et les conditions à remplir pour y accéder. Toutes les races de héros suivent la même voie de progression concernant leur grade, même si de tels officiers n'ont pas été mentionnés officiellement dans les jeux ou les livres de Halo. Cela permet de mettre tous les personnages sur un pied d'égalité.

#### 7<sup>ème</sup> Division : division des forces régulières

*C'est la division la moins puissante au niveau de l'efficacité de ses troupes, qui ne sont que de simples soldats. Elle compense cependant cette faiblesse par des effectifs dépassant de loin ceux de toutes les autres divisions réunies, et par le fait qu'elle possède le monopole des véhicules terrestres. Seuls les officiers supérieurs ou les membres des divisions les plus importantes peuvent réquisitionner des véhicules à la 7<sup>ème</sup> sans passer par la voie hiérarchique standard. C'est également la seule division, avec la 4<sup>ème</sup>, qui comporte des effectifs de combattants Yanme'es en tant qu'infanterie aérienne de soutien pour ses opérations.*

*Bien qu'elle soit continuellement rabaissée par les autres divisions pour la faiblesse de ses troupes, la 7<sup>ème</sup> reste l'épine dorsale des forces militaires de l'Alliance. C'est un outil d'une grande puissance de part les énormes ressources en troupes et en matériel dont elle dispose, ce qui la rend indispensable pour n'importe quelle conflit à grande échelle. Une chose dont la 7<sup>ème</sup> reste très fière et qu'elle ne manque pas d'afficher en toute occasion.*

- Recrue : rang de base du personnage lors de sa création.
- Soldat : accomplir deux missions en mode Héroïque ou Légendaire avec le grade de recrue.
- Lieutenant : accomplir deux missions en mode Héroïque ou Légendaire avec le grade de soldat.



### **6<sup>ème</sup> Division : division des troupes furtives**

Possédant des effectifs infiniment plus réduits que ceux de la 7<sup>ème</sup>, la 6<sup>ème</sup> division s'appuie cependant sur la technologie de camouflage optique permanent qui équipe chacun de ses combattants. Son rôle reste assez modulable en fonction des besoins, car ses troupes sont tout à fait capables d'assumer des missions d'exploration, d'infiltration ou de surveillance. Ce type d'objectifs peu guerriers font que les combattants sangheilis ou jiralhanaes des autres divisions ont tendance à considérer la 6<sup>ème</sup> comme un ramassis de lâches tout juste bons à se cacher dans l'ombre pour prendre leurs ennemis en traître.

Toutefois, ce qu'ils oublient en pensant cela, c'est que les dispositifs de camouflage optiques utilisés par cette division ne permettent pas de porter en même temps un bouclier énergétique, ce qui les rends beaucoup plus vulnérables. Contrairement à ces préjugés, les missions des troupes furtives sont beaucoup plus dangereuses qu'on pourrait le croire, et survivre plus d'une dizaine d'années au sein de cette division relève presque de l'exploit. Pourtant, les membres de la 6<sup>ème</sup> continuent d'ignorer ces moqueries en s'isolant au maximum des autres divisions. Ses soldats deviennent alors rapidement des êtres froids, silencieux et sans pitié terriblement efficaces sur le terrain.

- **Recrue** : accomplir sept missions en mode Héroïque ou Légendaire avec le grade de lieutenant de la 7<sup>ème</sup> division.
- **Soldat** : accomplir trois missions en mode Héroïque ou Légendaire avec le grade de recrue dans cette division.
- **Lieutenant** : accomplir trois missions en mode Héroïque ou Légendaire avec le grade de recrue dans cette division.

### **5<sup>ème</sup> Division : division des éclaireurs**

Spécialisées dans les opérations d'encerclement et d'attaques éclaires, les troupes de la 5<sup>ème</sup> division constituent un atout particulièrement important pour les armées de l'Alliance. Leur rôle principal est de trouver les points faibles des lignes ennemis, afin de s'acharner dessus et éventuellement les traverser pour porter le combat au cœur du dispositif ennemi. Ces soldats mènent leurs combats avec une grande violence respectée par toutes les autres divisions, exceptée par la 6<sup>ème</sup> qui a souvent pour mission de leur préparer le terrain pour faciliter leurs assauts et qui s'estime alors indispensable à leur réussite.

Les forces de cette division sont également employés pour les missions d'exploration rapide ou de patrouille sur les zones dangereuses, afin de surveiller les mouvements ennemis et d'y répondre rapidement par des stratégies d'embuscade. La 5<sup>ème</sup> division est donc l'élément le plus agile du dispositif de combat de l'Alliance, ce qui la conduit à se retrouver souvent en première ligne où elle s'en sort généralement très bien.

- **Recrue** : accomplir sept missions en mode Héroïque ou Légendaire avec le grade de lieutenant de la 6<sup>ème</sup> division.
- **Soldat** : accomplir deux missions en mode Héroïque ou Légendaire avec le grade de recrue dans cette division.
- **Lieutenant** : accomplir trois missions en mode Héroïque ou Légendaire avec le grade de recrue dans cette division..

### **4<sup>ème</sup> Division : division des forces de sécurité de la flotte**

Quelqu'un qui n'a jamais vu cette division en action peut penser qu'elle ne constitue qu'une force de défense des divers vaisseaux de la flotte, mais rien n'est plus faux. Car même si entre deux conflits elle se contente de garder les vaisseaux, sa manière d'assurer la « sécurité » de la flotte durant les batailles se résume parfaitement par le précepte « la meilleure défense, c'est l'attaque ». En effet, ces troupes sont spécialisées dans les opérations d'abordage spatial et de combat en apesanteur par l'usage de combinaisons pressurisées avec réacteurs dorsaux leur donnant une grande mobilité dans l'espace.

Les autres divisions considèrent cependant que l'existence de la 4<sup>ème</sup> est assez peu justifiable, du fait que des abordages peuvent parfaitement être menés par d'autres troupes en employant des vaisseaux conçus spécialement dans cet objectif. Pourtant, le niveau de maîtrise de la 4<sup>ème</sup> en terme de combats en apesanteur ou gravité artificielle ne peut être contesté aussi facilement, surtout lorsque l'on examine les excellents résultats obtenus depuis sa création.

- **Recrue** : accomplir sept missions en mode Héroïque ou Légendaire avec le grade de lieutenant de la 5<sup>ème</sup> division.
- **Soldat** : accomplir deux missions en mode Héroïque ou Légendaire avec le grade de recrue dans cette division.
- **Lieutenant** : accomplir trois missions en mode Héroïque ou Légendaire avec le grade de recrue dans cette division..

### **3<sup>ème</sup> Division : division des opérations spéciales**

Première des trois divisions majeures des armées de l'Alliance, la division des forces spéciales est une arme précise, efficace et disciplinée qui ne recule devant aucune mission. Les soldats qui forment cette section sont généralement des vétérans habiles dans toutes les catégories d'opérations, capables de venir à bout de forces ennemies trois fois supérieures en nombre et parfaitement à sa place sur les champs de bataille les plus dangereux. Le moindre soldat de cette division possède une autorité indiscutable sur les forces des divisions inférieures, et possède un équipement beaucoup plus développé et précieux que celui des troupes régulières. Les membres de la 3<sup>ème</sup> division aiment se considérer comme l'élite de l'Alliance, la force la plus importante des armées de la croisade. Cependant, ils sont souvent obligés de ravalier leur fierté lorsqu'ils se trouvent face à la 1<sup>ère</sup> division, qu'ils envient par-dessus tout, et dont ils espèrent tous rejoindre les rangs.

- **Recrue** : accomplir sept missions en mode Héroïque ou Légendaire avec le grade de lieutenant de la 4<sup>ème</sup> division.

- **Soldat** : accomplir deux missions en mode Héroïque ou Légendaire avec le grade de recrue dans cette division.
- **Lieutenant** : accomplir trois missions en mode Héroïque ou Légendaire avec le grade de recrue dans cette division.

## **2<sup>ème</sup> Division : division des affaires internes**

*La menace de l'hérésie est partout. Depuis la création de l'Alliance, la quête du Grand Voyage rencontre des ennemis apparaissant au sein même des troupes sensées combattre pour sa réalisation. C'est pourquoi les prophètes ont fondé la 2<sup>ème</sup> division afin de surveiller les agissements de leurs armées. Les troupes faisant partie de cette division sont recrutés parmi les membres les plus zélés des autres divisions, et sont soumis à des épreuves physiques et mentales dont l'échec signifie la mort, ce qui donne au final une section d'élite impitoyable qui traque sans relâche les hérétiques où qu'ils se trouvent. Et bien que la nature même de leurs agissement leur attire la haine et la crainte des autres forces de l'Alliance, nul ne peut contester leur autorité, pas même les plus hauts membres du Grand Conseil.*

- **Exécuteur** : accomplir sept missions en mode Héroïque ou Légendaire avec le grade de lieutenant de la 3<sup>ème</sup> division et en ayant cumulé moins de 77 points d'hérésie au cour de votre carrière (voir la section **6 : la Voie de l'Hérésie**, pour plus de détails).
- **Légat** : exécuter ou capturer 7 chefs hérétiques dans des missions en mode Héroïque ou Légendaire.

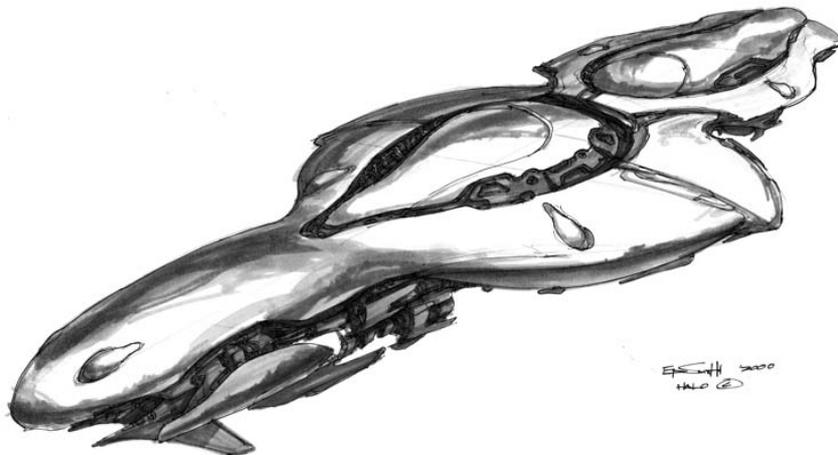
**note** : cette division est une création personnelle de notre équipe qui permet de donner de la profondeur à l'organisation militaire de l'Alliance et des opportunité scénaristiques intéressantes durant certaines aventures.

## **1<sup>ème</sup> Division : division des troupes d'élite**

*Cette division est sans conteste la plus puissante de toutes. Ses membres sont tous des vétérans endurcis qui disposent du meilleur équipement possible et des armes les plus perfectionnées de ce côté de la galaxie. Ils ne sont envoyés que dans les missions les plus périlleuses, où la situation exige une puissance de feu et une force de frappe aussi meurtrière qu'implacable. En bref, ils sont la mort incarnée pour les ennemis de l'Alliance. Leur autorité sur les autres divisions de l'Alliance est sans borne, sauf en ce qui concerne la 2<sup>ème</sup> division qui est sous les ordres et la responsabilité directe des prophètes.*

*De nombreux guerriers sangheillis des troupes d'élite sont des membres actuels du Grand Conseil ou d'anciens membres s'étant retiré de la politique pour se concentrer sur les combats. Faire partie de la 1<sup>ère</sup> division est un honneur immense, l'aboutissement ultime dans la carrière de n'importe quel combattant de l'Alliance, qui donne aussitôt un pouvoir peut égalable sur le champ de bataille.*

- **Soldat** : accomplir sept missions en mode Héroïque ou Légendaire avec le grade de lieutenant de la 3<sup>ème</sup> division.
- **Capitaine** : accomplir sept missions en mode Héroïque ou Légendaire avec le grade de recrue dans cette division..



## 4.2 Le grade, la race et le Commandement au sein de l'Alliance

Contrairement aux forces du CSNU où tous les hommes sont égaux en autorité par rapport au grade, la valeur de Commandement de chaque personnage ne dépend pas seulement de son rang dans les armées de l'Alliance. En effet, les races dites « vassales » possèdent une autorité moindre que les races dirigeantes. Ceci est représenté par le tableau ci-dessous :

Division	Grade	Commandement		
		sangheilis	Jiralhanaes / Lekgolos	Kig-Yars / Unggoys
VII <sup>ème</sup>	<i>Recrue</i>	20	10	0
	<i>Soldat</i>	25	15	5
	<i>Lieutenant</i>	30	20	10
VI <sup>ème</sup>	<i>Recrue</i>	35	25	15
	<i>Soldat</i>	40	30	20
	<i>Lieutenant</i>	45	35	25
V <sup>ème</sup>	<i>Recrue</i>	50	40	30
	<i>Soldat</i>	55	45	35
	<i>Lieutenant</i>	60	50	40
IV <sup>ème</sup>	<i>Recrue</i>	65	55	45
	<i>Soldat</i>	70	60	50
	<i>Lieutenant</i>	75	65	55
III <sup>ème</sup>	<i>Recrue</i>	80	70	60
	<i>Soldat</i>	85	75	65
	<i>Lieutenant</i>	90	80	70
II <sup>ème</sup>	<i>Exécuteur</i>	95	85	75
	<i>Légit</i>	100	90	80
I <sup>ère</sup>	<i>Soldat</i>	95	85	75
	<i>Capitaine</i>	100	90	80

## 4.3 Déterminer un chef d'équipe

Au sein de l'Alliance, le commandement des troupes n'est malheureusement pas accordé uniquement en fonction du grade mais également en fonction de la race. C'est pourquoi lorsqu'il s'agit de choisir un chef d'équipe d'un groupe de héros, vous devez respecter un ordre de priorité spécial qui implique que l'autorité des membres de certaines races supplantent celle de toutes les races « inférieures » à elles, quels que soient leurs grades respectifs. Par exemple, même un ungoys des troupes d'élite ne sera jamais désigné chef d'équipe s'il se trouve une seule recrue sangheili de la 7<sup>ème</sup> division dans le groupe. Voici l'ordre décroissant de l'autorité des diverses races de l'Alliance :

Sangheilis > Jiralhanaes > Lekgolos > Kig-yars > Unggoys

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

## 4.4 Les règles spéciales de chaque division

Comme vous le savez déjà si vous êtes un joueur vétérane de Halo, chacune des divisions que nous avons décrite ci-dessus possède un rôle précis et des équipements spécialisés pour le remplir. C'est pourquoi lorsque vous accédez à une division, vous obtenez automatiquement une ou plusieurs formations supplémentaires, et selon votre race, vous recevez également d'un équipement de base adapté. Si vous possédez déjà la Formation donnée par une division que vous rejoignez, vous pouvez choisir une spécialisation dans cette formation, mais pas une spécialisation avancée. Vous trouverez ci-dessous le descriptif complet des formations et équipements de base fournis dans chaque division et pour chaque race :

### 7<sup>ème</sup> Division : division des forces régulières

- FORMATION : formations de base de la race du personnage
- sangheilis et jiralhanaes : bouclier énergétique de 25pts (50pts pour les lieutenants)
- des kig-yars : Gantelet de défense de 25pts (50pts pour les lieutenants)
- unggoys : respirateur intégré

### 6<sup>ème</sup> Division : division des troupes furtives

- FORMATION : *Commando*
- sangheilis et jiralhanaes : camouflage optique primitif et jumelles multifonctions
- kig-yars : Gantelet de défense de 25pts (50pts pour les lieutenants), jumelles multifonctions et camouflage optique primitif
- unggoys : respirateur intégré et camouflage optique primitif

### 5<sup>ème</sup> Division : division des éclaireurs

- FORMATION : *Renseignements*
- sangheilis et jiralhanaes : réacteurs dorsaux et bouclier énergétique de 25pts (50pts pour les lieutenants)
- kig-yars : Gantelet de défense de 25pts (50pts pour les lieutenants), et jumelles multifonctions
- unggoys : respirateur intégré et détecteur de mouvement

### 4<sup>ème</sup> Division : division des forces de sécurité de la flotte

- FORMATION : *Astro-navigation* (sangheilis et jiralhanaes seulement) *Gravité zéro, Maintenance*
- sangheilis et jiralhanaes : réacteurs dorsaux, bottes magnétiques et bouclier énergétique de 25pts (50pts pour les lieutenants), combinaison étanche pour sorties spatiale.
- kig-yars : Gantelet de défense de 50pts, réacteurs dorsaux, bottes magnétiques et combinaison étanche pour sorties spatiale.
- unggoys : respirateur intégré, bottes magnétiques, réacteurs dorsaux et combinaison étanche pour sorties spatiale.

### 3<sup>ème</sup> Division : division des forces spéciales

- FORMATION : *Informatique, Intrusion, Xenologie*
- sangheilis et jiralhanaes : détecteur de mouvements, bottes magnétiques, bouclier énergétique de 50pts et camouflage optique évolué.
- Équipement de base des kig-yars : Gantelet de défense de 50pts, jumelles multifonctions, bottes magnétiques et camouflage optique.
- Équipement de base des ungoys : respirateur intégré, radio longue portée, bottes magnétiques et camouflage optique.

## 2<sup>ème</sup> Division : division des affaires internes

- FORMATION : *Psyops, Interrogatoire, Commandement, Psytech*
- Equipement et avantages : identiques à ceux de la 1<sup>ère</sup> division (voir ci-dessous)

**IMPORTANT** : La 2<sup>ème</sup> division est le bras armée des prophètes servant à éradiquer la menace constante de l'Hérésie au sein de l'Alliance. Il arrive souvent que, dans les moments de grand péril, cette division se retrouve sous les ordres d'un Arbitre, et les dirigeants sangheilis se sont fait un devoir de conserver la « pureté » de cette division en interdisant totalement son accès aux combattants jiralhanaes. C'est donc une organisation extrêmement importante qui tient à ce que ses guerriers restent fidèles à la voix des prophètes. Ainsi, les personnages jiralhanaes ne sont pas autorisés à faire partie de cette division (du moins, pas avant le Grand Schisme de l'Alliance. De plus, pour des raisons de sécurité, aucun membre de la 2<sup>ème</sup> division ne peut la quitter sans être immédiatement déclaré *hérétique* et pourchassé par les exécuteurs...

## 1<sup>ème</sup> Division : division des troupes d'élite

FORMATION : aucune

- Sangheilis et jiralhanaes :

Ils possèdent un bouclier énergétique amélioré de 70pts. Les sangheilis possèdent tous une épée plasma ne comptant pas dans la limite d'armes portables sur soit, et les jiralhanaes n'ont pas à effectuer de test pour réquisitionner un marteau anti-gravité (mais celui-ci comptera dans la limite d'armes à cause de l'encombrement). De plus, un capitaine sangheili ou jiralhanae de cette division peut réquisitionner un model parfait d'accessoire de combat. Ce model est d'origine forerunner, et par conséquent il ne souffre d'aucune limite de durée d'utilisation, peut être utilisé autant de fois que voulu et ne peut jamais être détruit. Ce model possède cependant un niveau de réquisition EXTREME.

- Lekgolos :

Les lekgolos de cette division sont suffisamment âgés et développés pour créer une seconde colonie qui formera une conscience collective psychiquement liée à eux pour combattre à leurs côtés. Le joueur contrôle désormais deux Lekgolos possédant le même profil de base (caractéristiques, formations, traits particuliers,...) mais qui ne sont pas forcés d'agir en même temps ou au même endroit. Le deuxième lekgolo créé doit cependant recevoir un nom quasi identique à celui du premier pour noter leur lien de parenté (voir le **chapitre 11** du livre de règles principal à ce sujet).

- Kig-yars :

Les héros kig-yars de cette division reçoivent un camouflage optique évolué et un modèle de gantelet de défense extrêmement précieux et difficile à produire. Contrairement aux gantelets standards, il est à peine visible et son aspect physique peut être comparé à celui d'un soldat en camouflage optique. Un kig-yar de cette division peut donc garder son bouclier actif tout en restant parfaitement camouflé. De plus, la consistance semi-solide auto-adaptable de ce bouclier permet au personnage d'utiliser une arme à deux mains en même temps sans être gêné.

- Unggoys :

Lorsqu'ils rejoignent la 1<sup>ère</sup> division de l'Alliance, les héros unggoyos disposent d'une armure améliorée au réservoir de méthane moins encombrant grâce à un système de compression du gaz. La place ainsi gagnée est utilisée pour créer un deuxième compartiment de rangement qui est considéré comme 7 places d'inventaire supplémentaire qui suivent la règle *Soutient Logistique* propre aux unggoyos (voir la section 1.6 de ce livre). De plus, les protections renforcées de cette équipement donnent au personnage 70pts d'armure au lieu de 50. Par contre, un unggoy portant cette armure doit toujours se réapprovisionner en méthane de la même façon que d'habitude.

**IMPORTANT** : un groupe comprenant un membre de la 2<sup>ème</sup> ou de la 1<sup>ère</sup> division, quelle que soit sa race, ne peut pas choisir un niveau de difficulté inférieur à **Héroïque**. Un groupe qui comprend au moins trop membres des troupes d'élite doit obligatoirement accomplir toutes ses missions en mode de difficulté **Légendaire**.

## 5. LA VOIE DE L'HERESIE

« Dans cet univers tourmenté qu'est le nôtre, il ne peut y avoir de place pour le doute. »

Saint Prophète de la Vérité

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

### 5.1 Les points d'hérésie

Certaines actions que vous effectuerez au cours de vos aventures mèneront inmanquablement votre personnage sur la voie de l'hérésie, au bout de laquelle il ouvrira les yeux sur les mensonges des prophètes et la vérité sur le Grand Voyage et le Parasite. En terme de jeu, cette voie sera représentée par des points d'hérésie que gagnera automatiquement votre héros à chaque fois qu'il effectue les actions particulières listées ci-dessous, quelle que soit votre race. Ces points représentent le doute qui ronge votre personnage, et son niveau de questionnement sur le Grand Voyage, les prophètes, le Parasite et la place des humains dans cette guerre.

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

- Détruire un artefact forerunner : 10pts
- Ouvrir volontairement le feu sur un Oracle ou ordonner de le faire : 10pts
- Accorder toute forme d'assistance à une personne considérée comme hérétique : 5pts
- Accorder toute forme d'assistance à un humain : 5pts
- Agir volontairement en contradiction avec les ordres d'un supérieur hiérarchique : 5pts
- Voler à l'Alliance du matériel militaire important: 5pts
- Tuer volontairement un autre membre de l'Alliance : 5pts
- Blessier volontairement un autre membre de l'Alliance : 2pts
- Obtenir le trait de combat *Récupérateur* pour une arme humaine : 2pts pour chaque niveau
- Obtenir le trait *Hérétique Epéiste* : 2pts pour chaque niveau
- Révéler volontairement des informations vitales confiées par les prophètes à des personnes non-autorisées : 2pts
- Voler du matériel militaire à l'Alliance : 2pts

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

**Note :** de par leur aveuglement et leur confiance totale dans les paroles des prophètes (ainsi qu'à cause de leur volonté de plaire à ces derniers), les jiralhanaes ne peuvent pas cumuler de points d'hérésie, et par conséquent il ne peuvent pas devenir hérétiques.

## **5.2 Devenir un hérétique**

Vous ne pouvez pas décider de devenir hérétique par vous-même, car les paroles des prophètes sont encore trop ancrées dans l'esprit de votre personnage au début de votre carrière. Ce n'est qu'en cumulant un certain nombre de points d'hérésie qu'il doutera suffisamment pour pouvoir prendre ce genre de décision.

Nous avons établi qu'à partir de 77 points d'hérésie cumulés, un personnage doute suffisamment de la justesse de sa cause pour aller contre le Grand Voyage et devenir un hérétique. Il existe deux choix pour ceux qui prennent la décision de suivre cette voie :

- La méthode la plus franche est de quitter l'Alliance de son propre grés et de rejoindre d'autres hérétiques pour vous opposer directement à la croisade menée par les prophètes. Mais en faisant cela, vous vous exposez automatiquement à la fureur de l'Alliance, et en particulier la 2<sup>ème</sup> division. Il est parfaitement possible d'entraîner avec vous vos coéquipiers ou les autres soldats sous vos ordres, si vous vous montrez persuasif.

- Il est également possible de chercher à agir de l'intérieur en menant des investigations personnelles dans le but de découvrir la vérité sur tout ce qui vous torture l'esprit. Dans ce cas, vous n'êtes pas considéré comme hérétique par les autorités de l'Alliance, et vous devez alors rester discret même avec vos coéquipiers et éviter de montrer le doute qui vous ronge. Vos actions peuvent alors amener le MJ à créer des scénarios spéciaux impliquant votre enquête, que ce soit pour vous faire découvrir certains secrets de la galaxie ou au contraire jeter les exécuteurs de l'Inquisition contre vous...

## **5.3 Les règles spéciales des hérétiques**

Bien qu'il soit plus rassurant de suivre une voie juste et de ne plus écouter les mensonges des prophètes, les hérétiques ont la grande faiblesse de posséder des ressources beaucoup plus limitées que l'Alliance. Par conséquent, tous les tests de Commandement que vous serez amené à faire pour des réquisitions ou des demandes de soutien subissent un malus automatique de -10 en plus des autres modificateurs normalement applicables.

De plus, les hérétiques n'ont plus accès aux accessoires de combat dès qu'ils quittent officiellement l'Alliance, car ils n'ont plus accès aux armureries spécialisées de Grande Bonté chargées de reproduire cette technologie des forerunners.

Dans des circonstances exceptionnelles, il arrive que les hérétiques et les humains combattent ensemble, voir collaborent sur une même base terrestre ou spatiale, bien que les autorités du CSNU tolèrent peu ce genre de rapprochement et que le SRN considère ceci comme une tentative d'infiltration et de récupération de renseignements. Il est donc totalement possible que des personnages hérétiques et humains travaillent ensemble dans un but commun, mais cela peut être la cause de tensions internes pour diverses raisons (agent du SRN présent, personnage xénophobe ou possédant le trait particulier *Obéissance aveugle*, ...).

Ne voulant pas perdre leurs traditions guerrières et leur organisation d'armée efficace, les hérétiques possèdent la même structure militaire que les troupes loyalistes de l'Alliance, et peuvent continuer d'évoluer à travers les différentes divisions de la même façon qu'avant. La 2<sup>ème</sup> division n'est pas présente chez les hérétiques, car elle leur est inutile et l'existence d'un tel organisme d'enquête interne ne ferait que diminuer la confiance entre eux.