

HALO : HEROS ET HERETIQUES

Cr   par *Jack-115 & Rei-114*

Avec le soutien de *Halo.fr*

« Cette époque est la plus sombre qu'ai jamais connu notre civilisation. Les éléments se déchaînent, convergeant de toute part pour nous étouffer alors que notre destin approche à grands pas au rythme des batailles. L'espoir est la seule chose qu'il nous reste, mais l'espoir ne peut perdurer qu'avec des actes dignes de figurer dans les légendes. C'est pourquoi, plus que jamais, cette époque a besoin de héros. »

Anonyme

Qu'est-ce que *Halo : Héros et Hérétiques* ?

Si vous avez déjà participé à des Role Play dans l'univers de Halo sur certains forums, vous avez peut-être pu vous rendre compte de la façon assez limitée et peu ordonnée cela se déroule généralement. Sans un constant maintien de l'histoire centrale par son créateur ou par les modérateurs du forum, chaque participant peut faire n'importe quoi et faire partir l'aventure dans le vide ou prendre tout le monde de vitesse et régler accomplir les objectifs seul comme un grand. Même si le RP dans l'univers de Halo est fun, il est loin d'être parfait, et il ne le sera peut-être jamais.

Il reste cependant un moyen pour permettre aux fans de s'impliquer totalement dans cet univers fantastique, d'incarner totalement un personnage dont ils réfléchissent aux moindres mouvements pour le faire surmonter les dangers auxquels il sera confronté : le jeu de rôle. Voilà ce qu'est *Halo : Héros et Hérétiques*, que nous appellerons aussi **H³** : un jeu de rôle complet et parfaitement détaillé sur Halo, dans lequel vous pourrez incarner un combattant du CSNU ou un guerrier de presque n'importe quelle race de l'Alliance (pour des raisons de manque d'intérêt, nous n'avons pas inclus les drones/Yanme'es dans les races possibles pour la création de personnage de joueur). Avec vos amis, grâce à ce livre de règles, vous pourrez donc former un groupe de héros qui accompliront des missions à haut risque mais d'une grande importance pour la faction à laquelle ils appartiennent.

Alors installez-vous bien confortablement et prenez votre temps pour apprendre comme jouer au premier véritable jeu de rôle dans l'univers de Halo.

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

Dans un jeu de rôle, vous et vos amis endossez le rôle des héros autour desquels va s'articuler une aventure fantastique. Chacun de vous contrôle l'ensemble des mouvements de votre héros, que ce soit ses gestes, ses paroles, son comportement ou sa façon de combattre. Sachez cependant que chacun de vos actes a une conséquence, et qu'il faut donc toujours chercher à rester sensé et raisonnable de façon à ne pas voir un destin funeste s'abattre sur votre personnage (par exemple, éviter de le faire charger un char à main nue, c'est pas vraiment conseillé dans le manuel de guerre...). Pour plus de précision, nous vous conseillons d'aller lire les règles de la deuxième partie.

Bien entendu, il peut être facile de simplement raconter chacun à son tour les actions qu'effectue son personnage comme sur les forums de Role Play qui abondent sur le net, mais tout devient rapidement très flou et assez brouillon, laissant de côté le réalisme et donc le fun. C'est pourquoi *Halo : Héros et Hérétiques* comporte un grand nombre de règles qui permettent de déterminer l'issue d'un combat, la réalisation d'une action ou la réussite d'un tir par exemple, afin de vous immerger directement dans l'action et vous la faire ressentir comme si vous y étiez.

Mais avant de commencer à jouer, vous devez d'abord prendre une décision particulièrement importante : parmi tous ceux qui participeront à l'aventure, vous devez choisir quelqu'un pour assurer le rôle de Maître de Jeu (MJ). La mission du MJ est extrêmement importante, car bien qu'il n'incarne pas un héros unique comme celui des autres joueurs, il aura la charge de guider ces derniers à travers leur mission, de présenter les lieux qu'ils visitent, de décrire la situation à chaque moment et d'incarner les autres protagonistes intervenant dans l'aventure. Il est également l'arbitre absolue du jeu, c'est toujours lui qui a le dernier mot sur les règles à appliquer, ce qui en fait le membre le plus important du jeu. C'est pourquoi le MJ doit être équitable et posséder une grande qualité d'expression orale doublée d'imagination. Le fait d'être un grand fan de Halo peut servir à garder un certain sens du réalisme et ainsi respecter les standards établis dans les oeuvres de des créateur de cet univers, les studios *Bungie*.

Que contient ce livre ?

Bien entendu, ce livre contient l'intégralité des règles nécessaire pour joueur à *Halo : Héros et Hérétiques*, mais il contient également une description la plus condensée possible de l'univers de Halo, afin que les nouveaux joueurs ne soient pas perdus et que les vétérans en apprennent éventuellement un peu plus avant de se jeter dans la bataille. Ainsi, grâce aux informations contenue dans la première partie de ce livre, même quelqu'un ne connaissant absolument pas Halo peut devenir un excellent joueur de **H³**.

La deuxième partie de ce livre concerne l'ensemble des règles de ce jeu de rôle, depuis les caractéristiques des armes à celle des races en passant par les déroulement des combats et les corps d'armée de chaque faction. C'est également dans cette partie que vous apprendrez comment créer un personnage à votre goût de A à Z.

Enfin, la troisième et dernière partie concerne le Meneur de Jeu. C'est dans cette partie de l'ouvrage qu'il aura connaissance de l'intégralité des deux scénarios d'initiations écrits pour ce livre, des profils de PNJ et des règles spéciales s'appliquant à certaines missions. Cette partie est strictement réservée au MJ, et il est fortement déconseillé aux joueurs de lire cette partie car elle leur enlèverait toute la surprise des scénarios.

Les compléments de *Halo : Héros et Hérétiques*

Bien qu'il ouvre des possibilités quasi illimités aux joueurs, *Halo : Héros et Hérétiques* se concentre uniquement sur les affrontement de soldat d'infanterie, éventuellement à bord de véhicules mais uniquement terrestre. Certains combats peuvent se dérouler à bord d'un vaisseau spatial ou d'une station orbital, voir au beau milieu d'un champ d'astéroïde, mais cela se limite à ces seules unités. C'est pourquoi **H³** est complété par deux autres livres de règles qui seront peut-être encore en cours de développement lorsque vous lirez ces pages :

Débris dans l'Espace : ce livre de règle régit tous les combats aériens et spatiaux. Grâce à lui, vous pourrez commander tous les appareils volants du CSNU ou de l'Alliance, depuis le plus petit chasseur atmosphérique aux énormes porte-vaisseaux de plusieurs kilomètres de long, et mener des batailles épiques qui détermineront le sort millions de vies.

Les Forces de l'Ombre : cet autre livre de règle ouvre le jeu de rôle à deux autres factions de l'univers de Halo, à savoir les rebelles humains et les hérétiques de l'Alliance. Découvrez un tout autre aspect de Halo avec deux guerres civiles qui continuent malgré l'énorme conflit entre ces deux civilisations, et combattez pour faire entendre la voix de la liberté ou de la vérité.

Mais cela ne s'arrête pas là. De nouveaux recueils de scénarios pour **H³** et ses compléments seront régulièrement publié afin d'alimenter les groupes de héros en missions toujours plus excitantes.

Que faut-il pour joueur à *Halo : Héros et Hérétiques*

Quand vous serez prêts à vous lancer dans votre première aventure, voici ce dont vous aurez besoin :

- Ce livre de règle
- Au moins trois personnes disponibles
- Une table tranquille où jouer
- Quelques dés à six faces et d'autres à dix faces (disponible dans les boutiques spécialisées)
- Des feuilles de papier et de quoi écrire dessus
- Trois ou quatre heures de libres (si vous désirez faire l'aventure en un seul coup)

Une fois que vous avez tout ça, vous pouvez commencer à vous immerger dans l'univers fantastique de Halo.

SOMMAIRE

| | |
|---|--------|
| <u>INTRODUCTION</u> : Qu'est-ce que <i>Halo : Héros et Hérétiques</i> ? | page 2 |
| <u>SOMMAIRE</u> : | page 4 |

PARTIE I : L'univers de Halo

1.1. Introduction

1.2. Les factions de Halo

- 1.2.1. Le CSNU
- 1.2.2. L'Alliance
- 1.2.3. La rébellion
- 1.2.4. Les hérétiques
- 1.2.5. Les forerunners
- 1.2.6. Le parasite

1.3. Les races de l'Alliance

- 1.3.1. Les prophètes
- 1.3.2. Les sangheilis
- 1.3.3. Les jiralhanaes
- 1.3.4. Les ungoys
- 1.3.5. Les kig-yars
- 1.3.6. Les lekglolos
- 1.3.7. les yamnes
- 1.3.8. les huragoks

1.4. L'histoire de Halo

- 1.4.1. Historique du CSNU
- 1.4.2. Historique de l'Alliance
- 1.4.3. Historique des forerunners

1.5. Les colonies du CSNU

- 1.5.1. La Terre
- 1.5.2. Mars et Jupiter
- 1.5.3. Reach
- 1.5.4. Harvest
- 1.5.5. Sigma Octanus V
- 1.5.6. Eridanus II
- 1.5.7. Jericho VII
- 1.5.8. Onyx
- 1.5.9. Les autres colonies du CSNU

1.6. Les mondes de l'Alliance

- 1.6.1. Grande Bonté
- 1.6.2. Sangheilos
- 1.6.3. Doisac
- 1.6.4. Balaho
- 1.6.5. Te
- 1.6.6. Chu'ot
- 1.6.7. Palamok
- 1.6.8. Autres mondes de l'Alliance

1.7. Les vestiges des forerunners

- 1.7.1. La race disparue
- 1.7.2. Les artefacts forerunners
- 1.7.3. Les sept et l'unique
- 1.7.4. Les gardiens éternels
- 1.7.5. Le Grand Voyage

1.8. Le Parasite

- 1.8.1. Le fléau des dieux
- 1.8.2. Les formes du parasite
- 1.8.3. Le Fossoyeur

PARTIE II : LES REGLES DE H³

2.1. Introduction aux règles

2.2. Suivre une aventure

2.3. Les phases de combat

- 2.3.1. Gestion de la distance en combat
- 2.3.2. Début du combat
- 2.3.3. Les tours de jeu et les tours de joueurs
- 2.3.4. Réactions
- 2.3.5. Coups critiques
- 2.3.6. Fin du combat
- 2.3.7. Soignez vos héros

2.4. Les actions de base

- 2.4.1. Les mouvements
- 2.4.2. Les actions diverses
- 2.4.3. Les attaques à distance
- 2.4.4. Les attaques au corps à corps
- 2.4.5. Les réactions

2.5. Règles universelles

- 1.5.1. Règles spéciales
- 1.5.2. Règles universelles des armes
- 1.5.3. Les traits de combat

2.6. Arsenal du CSNU

- 2.6.1. Les armes de poings
- 2.6.2. Les fusils
- 2.6.3. Les fusils de précision
- 2.6.4. Les armes lourdes
- 2.6.5. Les armes fixes
- 2.6.6. Les armes de corps à corps
- 2.6.7. Améliorations d'armes
- 2.6.8. Les munitions spéciales
- 2.6.9. Equipements

2.7. Arsenal de l'Alliance

- 2.7.1. Les armes de poings
- 2.7.2. Les fusils
- 2.7.3. Les fusils de précision
- 2.7.4. Les armes lourdes
- 2.7.5. Les armes fixes
- 2.7.6. Les armes de corps à corps
- 2.7.7. Améliorations d'armes
- 2.7.8. Equipements

2.8. Créer votre personnages

- 2.8.1. Faction et race
- 2.8.2. Corps d'armée
- 2.8.3. Les grades
- 2.8.4. Ce qui fait les héros

II.1. INTRODUCTION AUX REGLES

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

Mais pour cela, vous devez d'abord savoir ce que vous pouvez faire et comment le faire. Tout ceci, vous le trouverez dans ce qui suit.

II.1.1. LA PREMIERE DE TOUTES LES REGLES

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

De plus, nous avons conçu les règles de **H³** de façon à ce qu'un personnage ne meure quasiment jamais, seulement mis hors de combat. Cela vous permet de toujours reprendre l'aventure une fois que vos amis auront neutraliser ce qui vous a mis à terre (s'ils y arrivent, bien entendu) et qu'ils vous auront appliqué les soins nécessaires. En gros, ce système fonctionne un peu de la même façon que le mode coopération des jeux Halo : la seule façon pour que l'aventure s'arrête avant la fin, c'est que tous les héros du groupe soient mis hors de combat. Alors soyez cool et détendus, réfléchissez bien à ce que vous faites et profiter de l'adrénaline des combats dans votre univers favori.

II.1.2. L'IMPORTANCE DU REALISME

Lorsque vous songer à effectuer une action particulière, demandez-vous si elle serait réellement réalisable dans l'univers de Halo. Mettez-vous à la place de votre personnage et tentez d'imaginer ce discerner ce qui est possible de ce qui est impossible. Par exemple, il est tout à fait normal de vouloir frapper du poing un adversaire qu'on a juste devant soit, mais par contre sauter depuis un building de cent-vingt étages pour atterrir sans dommage sur le toit d'une navette qui passait justement à ce moment là quelques soixante mètres plus bas, c'est du domaine du sur-réalisme. N'espérez pas non plus qu'un ennemi vous laissera tranquillement lui ouvrir la bouche pour y jeter une grenade à fragmentation, car dans l'univers de Halo, tous les soldats tiennent à leur peau et la défendent donc chèrement.

Cherchez donc toujours à rester dans le raisonnable. De cette manière, vous obtiendrez sans doute la sympathie du MJ, ce qui est toujours une bonne chose lorsque vient le moment de jeter les dés...

II.1.3. LES TESTS D'APTITUDE

Lorsque vous désirerez accomplir certaines actions particulières dont le déroulement ne dépend pas entièrement de votre vous, il sera nécessaire d'accomplir ce que nous appellerons un test d'aptitude. Que ce soit tirer avec un fusil à plasma sur une cible ou éviter la lame d'un sabre-grenade jiralhanae, le hasard a toujours son mot à dire et peut vous réserver des surprises parfois agréable et parfois non.

Un test d'aptitude s'effectue **toujours** avec un dés à six faces, aussi appelé d6 dans le milieu du jeu de rôle, et il sera **toujours** réussi sur 4+, c'est-à-dire sur un résultat de 4 ou plus. Cela donne donc une chance de réussite de une sur deux.

Exemple : James, un caporal des marines du CSNU, tente de jeter une grenade à travers la fenêtre d'un bâtiment devant lui. Il lance donc 1d6 et obtient 5. Sa grenade passe donc dans le cadre de la fenêtre et va charcuter les ennemis se trouvant derrière.

Cependant, tout n'est pas aussi simple que ça. En effet, si chaque action que votre personnage entreprend n'a jamais plus d'une chance sur deux de réussir, il n'ira certainement pas très loin sur le champ de bataille. C'est pourquoi de très nombreuses règles impliquent des modificateurs dans les tests d'aptitudes, afin d'augmenter ou de diminuer les chances de réussite du personnage selon que la situation le favorise ou qu'il est spécialisé dans l'action qu'il tente.

***Exemple 1 :** James cherche à tirer sur un ennemi situé à distance moyenne, mais sa cible est en train de courir. Il effectue alors un test d'aptitude en lançant 1d6 et obtient à nouveau 5. Normalement, cela signifierait qu'il touche sa cible, mais comme celle-ci se déplace rapidement elle est plus difficile à atteindre, et le test d'aptitude subit donc un malus de -2. Le résultat passe donc à $5-2=3$, et le tire rate donc sa cible.*

***Exemple 2 :** James cherche à tirer au fusil sniper sur une sentinelle ennemie immobile. Il effectue alors un test d'aptitude en lançant 1d6 et obtient 3. Normalement, il aurait raté son tir, mais heureusement pour lui, il possède le trait de combat Tireur d'Elite qui lui donne un bonus de +1 sur tous les tirs à longue portée. Le résultat passe donc à $3+1=4$, et le tire touche donc sa cible (dont la cervelle sera certainement éparpillée instantanément).*

Note : Les modificateurs peuvent porter le résultat d'un test d'aptitude au-dessus du maximum habituel de 6 et en dessous du minimum de 1. Certaines règles spéciales prennent en compte ces dépassements de limite mais la majorité du temps, cela n'a aucune importance.

Important : dans ce livre de règle, nous avons tenté d'établir une liste la plus complète possible des actions de base, c'est-à-dire les faits et gestes les plus communs auxquels vous serez confrontés le plus souvent durant vos aventures. Cependant, il est tout à fait possible au joueur d'inventer une action spéciale pour s'accorder avec le comportement de son personnage, par exemple. Si l'action qu'il invente est suffisamment originale ou particulièrement héroïque, il est possible que le MJ lui donne gracieusement un bonus de +1 ou même +2 sur le test d'aptitude qu'il devra effectuer pour cette action. N'hésitez donc pas à faire marcher votre imagination afin de trouver des solutions originales à vos problèmes, vous en serez vite récompensés.

II.1.4. LES CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES

Qu'ils s'agissent de héros contrôlés par les joueurs ou de PNJ (Personnages Non-Joueur) gérés par le MJ, toutes les créatures intervenant dans une aventure possèdent des caractéristiques qui leur sont propres, et qui sont décrites dans leur fiche de personnage. Voici la description de ces diverses caractéristiques :

- **Santé :** c'est le nombre de points de vie de le personnage et représente sa résistance aux dégâts. Pour un héros, celui-ci est égale à 100 au début d'une aventure tandis que pour un PNJ, ce nombre dépend de sa race et de son grade. Lorsque le personnage est touché par une attaque ennemie, il subit un certain nombre de points de dégâts qu'il doit alors retrancher de son capital de points de vie. La quantité de points de dégâts reçus dépendent de l'arme utilisée et du type d'attaque effectuée.
- **Bouclier :** lorsqu'un personnage possède un bouclier énergétique, celui-ci est représenté par un nombre de points de boucliers qui fonctionnent exactement de la même façon que les points de vie.
- **Race :** il s'agit de l'espèce à laquelle appartient le personnage. Chaque race possède des règles spéciales avec des avantages et des inconvénients.
- **Corps d'armée :** les armées du CSNU et de l'Alliance sont divisées en plusieurs corps d'armées ayant chacun un rôle bien particulier, fournissant à leurs membres un équipement et un entraînement adapté. Chaque corps d'armée possède donc lui aussi ses propres règles spéciales.
- **Armement :** c'est la liste des armes que le personnage porte sur lui. Le nombre et le type d'arme accessible au personnage dépend directement de sa race et de son corps d'armée.
- **Équipement :** il s'agit des autres objets que le personnage porte sur lui. De la même façon que l'armement, le nombre et le type d'objet accessible au personnage dépend directement de sa race et de son corps d'armée.
- **Traits de combat :** ce sont les spécialisations que possède le personnage, c'est-à-dire des disciplines ou des actions particulières dans lesquelles il possède une grande expérience. Chaque trait de combat lui donne un avantage spécial.

II.2. SUIVRE UNE AVENTURE

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

Sergent-major Hergest

Lorsque vous aurez créé votre personnage, il sera temps de l'embarquer dans une histoire qui lui en fera certainement bavé, mais qui l'enrichira en expérience, savoir et en souvenirs plus ou moins marrants à raconter aux potes de sa caserne.

Plusieurs scénarios déjà entièrement faits sont disponibles dans la troisième partie de ce livre de règle, mais il est tout à fait possible pour le MJ de créer l'aventure de fil en aiguille alors même que vous jouez. Cependant, quel que soit votre choix, il est important que vous sachiez comment se déroule généralement une aventure.

II.2.1. Note sur le respect de l'histoire officielle de Halo

Halo : Héros et Hérétiques se doit de respecter entièrement les bases de l'univers de Halo, que ce soit au niveau des races, des armes, ou des planètes connues. Cependant, il n'est pas aisé de faire pareil avec son histoire. Déjà parce que beaucoup de personnes ne la connaissent pas dans sa totalité, même les meilleurs fans francophones, et cela principalement à cause du fait que beaucoup d'ouvrages d'importance n'ont pas été traduits en français à ce jour. Nous avons essayé de donner un résumé global de l'histoire officielle de Halo telle qu'elle a été créée par Bungie, afin de vous aider à concevoir les événements qui ont bouleversé cet univers.

Seulement, s'en tenir strictement à cette histoire empêche beaucoup de choses et place de nombreuses limites aux possibilités d'aventures. Par exemple, il est impossible aux humains de rencontrer le Parasite avant les événements du jeu Halo 1 en 2552, ou alors il est impossible de faire s'affronter des sangheilis et des jiralhanaes avant le grand Schisme de l'Alliance, et encore bien d'autres choses. Tout cela cause beaucoup trop de problèmes pour que nous acceptions de nous y soumettre, et c'est pourquoi **H³** vous permet de créer des situations particulières à partir desquelles les événements divergent de l'histoire officielle de Bungie. De cette façon, vous pouvez modifier légèrement la façon dont se sont déroulés les choses ou carrément aller dans une toute autre direction. Que se serait-il passé par exemple si Reach avait résisté à l'attaque de l'Alliance, l'entraînant dans une guerre d'usure interminable ? Ou alors si les sangheilis avaient vaincu les jiralhanaes sur Grande Bonté et en avait chassé les prophètes ? C'est ce qui vous sera permis d'entrevoir lors de certaines missions spéciales.

II.2.2. Le niveau de difficulté

Tout comme dans les jeux de la licence Halo, il existe quatre niveaux de difficulté pour jouer à *Halo : Héros et Hérétiques* : Facile, Normal, Héroïque et Légendaire. Les différences entre les différents niveaux se trouvent principalement au niveau des profils des PNJ que vous aurez à affronter, ces derniers possédant plus de points de vie ou de meilleurs armements pour vous causer de gros soucis. Mais il est possible que certains paramètres de mission changent avec la difficulté, soit parce que cela est écrit dans les notices secrètes du scénario soit par pur sadisme du MJ (craignez la fureur du MJ, simples mortels).

Selon le nombre de joueurs participants à l'aventure et selon la qualité de leurs héros, certains niveaux de difficultés seront plus adaptés que d'autres. Par exemple, si vous n'êtes que deux joueurs avec des personnages tout neufs, il serait mieux de commencer en niveau Facile ou Normal. Mais si vous êtes trois ou quatre soldats vétérans (voir des spartans-II), il serait beaucoup plus fun de tester la difficulté Héroïque ou Légendaire.

II.2.3. Le début de l'aventure

Parfois, il vous sera demandé de raconter comment votre héros est arrivé sur le lieu des opérations ou pourquoi il a été recruté pour cette mission. Le MJ devra bien sûr vous faire une petite présentation du scénario et des informations essentielles telles que le lieu, l'époque et les objectifs de mission, mais c'est vous qui expliquerez comment votre personnage s'est justement retrouvé embarqué dans cette histoire.

Après cela, il vous faudra choisir l'équipement de départ de votre personnage. Selon sa race et son corps d'armée, certaines armes et objets lui seront probablement inaccessibles tandis que d'autres lui seront peut-être exclusifs, donc prenez bien le temps pour faire votre choix. Sur certains scénarios préparés par nos soins, les options d'armement en début de mission sont restreintes pour rajouter de l'intérêt ou guider plus facilement les joueurs, mais vous aurez l'occasion de récupérer des armes et de l'équipement sur le terrain ou sur les cadavres de vos ennemis. Dans tous les cas, faites bien attention à ce que vous mettez dans le packtage de votre héros.

Enfin, lorsque tous les joueurs auront équipés leur personnage et les auront introduit sur le terrain, ils devront choisir un chef d'équipe qui prendra les décisions importantes durant la partie. Car il arrivera des moments où plusieurs choix stratégiques s'offriront aux héros, et il serait préférable qu'une seule personne ait à choisir la tactique la plus adaptée à l'équipe.

Une fois que toutes ces conditions auront été remplies, la partie pourra enfin commencer.

II.2.4. Votre équipement de départ

Une partie de l'équipement de votre personnage sera imposé par sa faction, sa race et son corps d'armée, mais une autre partie sera adaptable en fonction de la mission et de vos préférences.

L'équipement et les armes disponibles pour vos troupes sera toujours expliqué au début de l'aventure par le MJ. Chaque héros peut être armé soit de deux armes à deux mains soit d'une arme à deux mains et de deux armes à une main (comme votre inventaire dans les jeux Halo 2 et 3). Il possède également une arme de corps à corps n'étant ni une *épée à plasma* un *marteau anti-gravité* ou une *arme personnelle*, ces dernières étant considérées comme des armes à deux mains comptant dans la limite d'armement du personnage expliquée juste avant. En plus de cela, il peut porter quatre grenades dont chacune peut être de n'importe quel type.

Note : dans certaines aventures, un équipement particulier peut être imposé à un ou à tous les membres de l'équipe. Mais cela ne devrait pas trop encombrer votre personnage.

II.2.5. Le déroulement de l'aventure

Lorsque la mission commencera, c'est le MJ qui devra vous aider à visualiser le plus parfaitement possible les choses qui entourent vos héros. Durant toute l'aventure, il vous décrira le décor à travers lequel vous progresserez et les obstacles qui se dresseront devant vous. Parfois, il donnera des détails assez particuliers qui peuvent être des indices menant à une action spéciale, un passage secret ou de nouveaux ennemis, donc faites toujours très attention à ce qu'il dit.

Car bien que les éléments vous entourant et les autres créatures présentent durant l'aventure sont entièrement dirigés par le MJ, vous êtes les seuls en tant que joueur à maîtriser les faits et gestes de vos héros. C'est pourquoi vous devez continuellement décrire comment votre personnage réagit à chaque situation en expliquant chacune de ses actions. Plus vous précisez le comportement de votre personnage, plus vous vous sentirez impliqué dans l'aventure et plus le MJ aura tendance à être sympa avec vous.

Tant que vous n'affrontez pas d'ennemis, la plupart de vos actions peuvent simplement être racontées, mais les choses deviennent rapidement très compliquées lorsqu'il s'agit pour vos personnages de défendre leurs peaux...

II.3. COMBATTRE

Lorsque les joueurs sont repérés par les forces ennemies ou qu'ils attaquent ces dernières par surprise, ils débütent un combat qui ne se terminera le plus souvent que sur la défaite des ennemis ou de l'équipe de héros. Afin de représenter fidèlement la puissance des personnages et les actions qu'ils entreprennent, les combats suivent les règles suivantes :

II.3.1. Gestion de la distance en combat

Avant de rentrer dans les détails même des affrontements de H³, il est important de comprendre comment sont gérées les distances, car celles-ci agissent sur les possibilités d'actions et les modificateurs de tests. Ces distances sont seulement estimées et non déterminées en mètres ou en pas, afin d'être séparées en cinq catégories bien distinctes :

- *Contact* (au corps à corps)
- *Courte* (2 à 5m)
- *Moyenne* (6 à 10m)
- *Longue* (11 à 20m)
- *Très longue* (plus de 20m)

II.3.2. Début du combat

Les circonstances ayant mené au combat sont le plus souvent établies par le MJ. Les combats se déroulent au tour par tour, ce qui signifie que les joueurs agiront l'un après l'autre dans un ordre qui sera déterminé en fonction du type de rencontre :

Rencontre inattendue : les héros se retrouvent face à face à leurs adversaires au détour d'une rue, d'un couloir ou à l'ouverture d'une porte. Le combat débute à courte ou moyenne portée selon la décision du MJ, et chaque joueur lance 2d10, puis le MJ lance 2d10 pour chaque PNJ impliqué dans le combat. Le plus haut résultat commence le combat en premier, le second plus haut commence en deuxième, et ainsi de suite. Dans le cas d'une égalité, le MJ peut décider de donner l'avantage à un personnage en particulier s'il estime que cela est nécessaire pour avantager les héros ou au contraire leur causer des ennuis.

Attaque surprise : suivant un plan d'embuscade ou de piège minutieusement préparé, l'un des camps parvient à prendre totalement par surprise ses adversaires. Jusqu'à deux membres du groupe qui se fait attaqué peuvent lancer 1d6 pour voir si leur personnage parvient à détecter le piège à temps : sur un 6, ils voient l'attaque surprise arriver et donnent l'alerte, permettant à tout les membres de leur groupe de se mettre à l'abris. Par contre, les attaquants agissent toujours tous en premiers dans l'ordre qu'ils souhaitent. La distance de début du combat sera décidé par le MJ en fonction du plan d'embuscade échafaudé.

Attaque de front : pour une raison ou pour une autre, tous les soldats impliqués dans le combat savent exactement où se trouvent les adversaires qu'ils affrontent et se préparent à attaquer. Cela peut être parce qu'ils sont tous équipés de détecteurs de mouvement ou parce qu'ils sont arrivés sur la zone par un moyen extrêmement voyant. Dans tous les cas, le combat débute à longue ou très longue distance suivant la décision du MJ. Chaque joueur lance 2d10 et le plus haut résultat commence le combat en premier, le second plus haut résultat commence en deuxième et ainsi de suite.

II.3.3. Les tours de jeu (rounds) et les tours de joueurs

Chaque tour de jeu (ou round) comporte un tour de joueur pour chaque personnage impliqué dans le combat. Il commence lorsque le premier joueur commence son tour et fini lorsque le dernier joueur finit le sien. Chaque tour de joueur est décomposé en trois parties : un mouvement, une action, et une attaque. Bien sûr, aucune de ces trois opérations n'est obligatoire, et un personnage peut parfaitement passer son tour de joueur à se tourner les pouces (bien que ce ne soit pas vraiment conseillé en combat).

Mouvements :

Lorsqu'un personnage se déplace, son mouvement dure du début à la fin de son tour de joueur. L'action et l'attaque qu'il effectue durant ce même tour se déroulent donc durant ce déplacement et peuvent donc en être influencés, principalement en ce qui concerne la précision au tir.

Actions :

Ce terme regroupe toutes les actions qui n'entrent ni dans la catégorie « mouvement » ni dans la catégorie « attaque ». Elles durent généralement un instant assez bref, voir si bref qu'il est possible d'en effectuer deux en un seul tour, et leurs effets dépendent bien évidemment de leur nature.

Attaques :

A chacun de ses tours, un joueur dispose d'une opportunité pour porter une attaque contre un ou plusieurs ennemis, que ce soit à distance ou au corps à corps. Les options d'attaques du personnage dépendent de sa race, de son équipement, ainsi que de sa situation.

II.3.4. Les réactions

Se faire tirer dessus ou voir une lame se précipiter vers sa tête n'est pas quelque chose de très agréable et les personnages tendront à éviter les désagréments qu'impliquent généralement ce genre de situation. Mais il n'est pas toujours possible d'échapper à toutes les attaques portées contre soit. Pour représenter ceci, un joueur dispose toujours d'un nombre maximum de deux réactions par round, tandis qu'un PNJ dispose d'un nombre de réaction par round directement relié au niveau de difficulté de l'aventure (un en Facile, deux en Normal, et ainsi de suite).

II.3.5. Les coups critiques

Certaines armes sont tellement puissantes qu'elles sont capables d'infliger des dégâts bien supérieurs aux simples blessures habituelle. Que ce soit dû à des munitions explosives, une cadence de tir fulgurante ou un débit d'énergie colossal, toute cible qui encaisse une attaque de ce type d'arme a très peu de chance d'en sortir indemne. Cela ne concerne cependant que l'infanterie.

En terme de règles, cela est représenté par un jet supplémentaire pour toute attaque réussie sur 5+ avec une arme possédant la règle universelle *Coup Critique*. Ce jet indique quel type de blessure particulière reçoit la cible en plus des points de dégât. Voici ci-dessous la liste des blessures critiques que peut recevoir l'infanterie :

LES BLESSURES CRITIQUES :

1. **Blessure légère au bras :** le personnage subit un malus de -1 pour toutes les actions faisant intervenir ce bras (choisi entre les deux par le joueur auquel appartient le personnage).
2. **Blessure légère à la jambe :** le personnage ne peut plus courir.
3. **Blessure légère au torse :** le personnage subit une hémorragie interne lui faisant perdre 5pts de vie par round.
4. **Blessure grave au bras :** le personnage ne peut plus du tout utiliser ce bras (choisi entre les deux par le joueur auquel appartient le personnage).
5. **Blessure grave à la jambe :** le personnage est mis à terre et ne peut plus se relever. Il peut cependant ramper ou être transporté par un allié.
6. **Blessure grave à la tête :** le personnage est tué ou mis hors de combat immédiatement.

II.3.6. Fin du combat

Il y a deux façons de finir un combat : d'abord, n'importe lequel des héros ou PNJ contrôlé par le MJ a le droit de fuir (ou plutôt tenter de fuir, car il peut se faire tirer dans le dos...). Ensuite, si l'un des joueurs participant au combat voit la santé de son personnage atteindre 10pts de vie, il est mis hors de combat, mais par contre un PNJ se battra jusqu'à ce que sa propre santé atteigne 0. La barre de vie d'un héros ne descend jamais en-dessous de 10, quels que soient les dégâts reçus, et cela afin de toujours garder le personnage en vie pour de futures aventures. Par un moyen ou par un autre, le personnage réussi à ne pas se faire achever, et ne peut absolument rien faire durant le reste du combat, qui s'achève lorsque tous les membres de l'une des deux factions présentes sont morts, hors de combat ou ont fui.

II.3.7. Soigner les héros

Il est pratiquement impossible pour un soldat de soigner ses blessures en pleine bataille, car cela demande souvent du temps et de la précision, des luxes extrêmement rares au milieu des tirs ennemis. C'est pourquoi les équipements de soin tels que les trousse d'urgence ou les seringues de stimulants ne peuvent être utilisés qu'en dehors des combats. Un héros peut se soigner lui-même avec l'équipement à sa disposition ou demander à un autre personnage (héros ou PNJ allié) de le soigner. Lorsque aucune des personnes présentes ne dispose d'équipement de soin, il est toujours possible de transporter les héros mis hors de combat jusqu'à un hôpital de campagne ou tout autre endroit étant correctement équipé pour remettre ces soldats sur pied. Tant qu'ils sont transportés par leurs partenaires, les héros hors de combat ne peuvent absolument rien faire excepter parler avec les autres héros. Si un autre combat est engagé alors qu'ils sont transportés ainsi, ils n'y participent en aucun cas.

II.4. Les actions de base

Lors d'un combat, les possibilités d'action sont quasi infinies, uniquement limitées par l'imagination des combattants (ce qui constitue d'ailleurs souvent un facteur de longévité sur le champ de bataille). Nous avons essayé ici de donner une liste des actions les plus basiques possibles durant un affrontement afin de vous guider, mais il est totalement possible pour les joueurs d'inventer des actions particulières dont les règles et effets seront alors décidés par le MJ qui prendra toujours en compte votre inventivité.

II.4.1. Les mouvements

- **Demi-déplacement** : pas de malus au tir. Doit être effectué deux fois pour changer la distance.
- **Déplacement tactique** : identique à un demi-déplacement mais en restant à couvert. Le joueur ne voit jamais l'ennemi lors de ce mouvement et peut donc uniquement tirer en aveugle ou lancer un objet durant ce tour.
- **Déplacement standard** : malus de -1 pour tirer et pour se faire tirer dessus. Change la distance.
- **Déplacement rapide (courir)** : malus de -2 pour tirer et pour se faire tirer dessus. Change la distance. Vous ne pouvez pas courir deux tour de suite.
- **Ramper** : se déplacer au sol. -2 pour tirer et pour se faire tirer dessus. Ne modifie pas la distance.

II.4.2. Les actions diverses

- **Changer d'arme** : rengainer l'arme actuellement utiliser et en sortir une autre de son inventaire.
- **Enjamber un obstacle / sauter** : permet de passer outre des éléments particuliers du décors ou atteindre une autre zone de terrain. Selon le type d'obstacle, cette action peut nécessiter un test d'aptitude.
- **Se relever** : permet de se déplacer à nouveau normalement après avoir été à terre. Si le personnage a été jeté à terre par un explosion ou par un ennemi, cette action nécessite un test d'aptitude. Si le personnage s'était volontairement mis à terre, il réussit automatiquement.
- **Utiliser un équipement** : le personnage saisit l'un des objets de son inventaire, autre qu'une grenade, et l'utilise.
- **Recharger** : change le chargeur de son arme. Attention : les balles encore contenues dans les chargeurs changés sont définitivement perdues.
- **Viser** : prend son temps pour cibler l'ennemi et obtenir un bonus de +1 au tir. Cela nécessite de ne pas bouger, donc cette action est effectuée à la place d'un mouvement. Permet une autre action le même tour.
- **Réparer** : remettre en état une arme ou un équipement à portée. Cette action nécessite un test d'aptitude.
- **Se mettre à couvert** : trouver un abris dans les environs immédiats. Donne un bonus de +1 pour esquiver les tirs adverses.
- **Ramasser un objet** : permet de prendre un objet à portée et éventuellement le mettre dans un sac ou à sa ceinture si le joueur le souhaite.
- **Installer / désinstaller un équipement** : permet de mettre en place un système particulier comme une arme fixe ou un groupe électrogène, par exemple. Cette action prend un tour de joueur complet.

II.4.3. Les attaques à distance

- **Tir unique** : pas de malus de précision. Permet de cibler une zone précise l'ennemi visé. Un personnage peut effectuer deux tirs uniques durant un même tour s'il n'effectue par d'action ou s'il a attendu le tour précédent, mais le deuxième tir subit un malus de -1 en précision.
- **Salve** : +1 pour toucher la cible. Un personnage peut effectuer deux salve durant un même tour s'il n'effectue par d'action ou s'il a attendu le tour précédent.
- **Rafale automatique** : +1 pour toucher la cible. Tirs multiples.
- **Tir en aveugle** : permet de tirer sur une cible à portée tout en restant hors de vue. -1 pour toucher la cible. Un tir en aveugle peut être un tir unique, une salve ou une rafale selon le choix de l'utilisateur et les options de tir de son arme.
- **Lancer un objet** : jeter quelque chose vers une cible précise. L'effet dépend de l'objet lancé. Il n'est pas nécessaire de voir la cible pour lancer un objet dessus, mais il faut une trajectoire de lancé (par exemple, par-dessus un muret ou à travers une fente dans un mur).
- **Attendre** : le personnage ne tire pas et guette l'ennemi pour réagir plus vite par la suite. Permet d'effectuer deux salves ou deux tirs uniques le tour suivant.

II.4.4. Les attaques au corps à corps

- **Attaque éclair** : -1 à l'adversaire pour parer ce coup, -2 pour l'esquiver. Cause 10pts de dégât.
- **Attaque standard** : -1 à l'adversaire pour esquiver ce coup. Cause 20pts de dégât.
- **Attaque lourde** : +1 à l'adversaire pour parer ce coup. Cause 30 points de dégât.
- **Attaque à outrance** : uniquement si l'adversaire est au sol. Impossible à esquiver. 30pts de dégât.
- **Saisir** : le personnage saisit son adversaire par un endroit particulier. Permet d'effectuer une action spéciale qui dépend de l'endroit saisi (faire lâcher une arme, retirer un masque à gaz ou arracher les câbles d'un ordinateur intégré...). Il s'agit d'une action nécessitant beaucoup d'imagination.
- **Feinte** : ne cause aucun dégât pour ce tour, mais l'attaque suivant ne peut pas être parée.
- **Contre-attaque** : ne peut être effectué qu'après avoir esquivé une attaque avec succès. -1 pour parer ce coup, -2 pour l'esquiver. Cause 20pts de dégât.
- **Tir à bout portant** : le personnage utilise l'arme dont il est équipé pour tirer sur son adversaire. Les armes automatique ne peuvent effectuer qu'un seul tir. -1 à l'adversaire pour esquiver ce coup. Les dégâts causés dépendent de l'arme utilisée, mais une arme à deux mains impose un malus de -1 pour effectuer un tir à bout portant.

II.4.5. Les réactions

- **Parer** : uniquement au corps à corps. Réduit les dégâts reçus de moitié.
- **Esquiver** : annule totalement les dégâts reçus au corps à corps ou au tir.
- **Réactivité** : sort un objet utile à la situation et l'utilise. L'effet dépend de l'objet utilisé.
- **Se jeter à terre** : diminue de moitié les dégâts reçus par une arme à zone d'effet.
- **Tir de réaction** : il s'agit d'un tir à bout portant effectuée en réaction à une attaque. Si le tir tue l'adversaire, l'attaque que celui-ci tentait de porter est annulée.

II.5. Règles de base des armes

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

II.5.1. LES DIFFERENTES CATEGORIES D'ARMES

- **Armes de poing** : ces armes sont conçues pour le combat de proximité. Elles ne sont précises qu'à courte portée.
- **Fusils** : plus efficaces que les armes de poings, les canons longs des fusils leur permettent d'être précis à courte et moyenne distance.
- **Fusils de précision** : conçus spécialement pour éliminer leurs cibles à des distances énormes, les fusils de précision possèdent une grande puissance mais ne sont pas adaptés pour les combats rapprochés. Ils sont précis uniquement à longue et très longue distance.
- **Armes lourdes** : Le poids et l'encombrement de ces armes fait qu'elles gênent facilement leur utilisateur et nécessitent un maniement particulier pour être précises et efficaces. Il est impossible pour un personnage de courir tant qu'il est équipé d'une de ces armes. De plus, il est obligatoire pour tirer avec ces armes d'avoir visé durant le même tour de joueur, donc d'être resté immobile. Le domaine de précision dépendant de chaque arme, il est donc indiqué sur le profil de celle-ci.
- **Armes fixes** : ces armes doivent être installées au sol avant de pouvoir tirer, mais la puissance de feu qu'elles renferment est toujours colossale. Elles sont précises à courte, moyenne et longue portée.

II.5.2. L'INFLUENCE DE LA PORTEE

La distance depuis laquelle un personnage tir sur un autre influe grandement sur la précision de son tir. En effet, chaque type d'arme possède un domaine de précision pour son utilisation, à l'intérieur duquel le tireur ne subit aucun modificateur sur son test de tir. Si le personnage cherche à effectuer un tir en dehors de ce domaine, il subit un malus de précision égal au niveau d'écart avec la limite de précision de son arme.

Exemple : James cherche à tirer sur un ennemi se trouvant à longue portée avec son M5B, qui n'est précis qu'à courte et moyenne portée car il s'agit d'un fusil. L'écart de précision n'est que de 1 niveau, donc il reçoit un malus de -1 pour effectuer son tir. S'il tentait de tirer à très longue portée, le malus serait de -2. De la même façon, un fusil de précision tirant à moyenne portée recevra un malus de -1 sur son jet de tir.

Mais des combattants s'affrontant de près avec des armes adaptées ont forcément plus de chances de toucher leurs cibles qu'à des distances plus éloignées. C'est pourquoi un personnage reçoit toujours un bonus de +1 sur son tir s'il est à courte portée et qu'il utilise une arme étant précise à cette distance.

II.5.3. ARME A UNE OU DEUX MAINS ?

La taille d'une arme ou sa puissance de feu influence souvent sur la façon dont elle est utilisée. Ainsi, certaines armes peuvent être utilisées en double, une dans chaque main, mais la plupart nécessite malheureusement les deux mains pour être utilisées correctement. Les fusils de précision, les armes lourdes et les armes fixes doivent obligatoirement être maniées à deux mains. Pour les armes de poing et les fusils, ce paramètre est noté sur le profil de l'arme en même temps que sa catégorie (Exemple : fusil à deux mains ou arme de poing à deux mains).

Un fusil ou une arme de poing à deux mains peut cependant être utilisées à une main afin d'en utiliser deux en même temps ou de combiner cette arme avec une autre, mais l'utilisation en est alors plus risquée. L'utilisateur subit automatiquement un malus de -1 sur son tir et reçoit 10pts de dégâts en cas d'échec critique.

II.5.4. LES DIFFERENTS MODES DE TIR

- **Armes à tirs uniques** : ces armes ne peuvent tirer qu'une seule munition par tour. Cela peut être un tir unique. Elles possèdent un malus de -1 pour effectuer des tirs en aveugle.
- **Armes de tir au coup par coup** : la faible cadence de tir de ses armes fait qu'elles ne délivrent qu'une quantité limitée de projectiles par tour. Elles peuvent délivrer des tirs uniques ou des salves.

- **Armes semi-automatiques** : le mécanisme de ces armes est conçu pour lâcher un nombre bien précis de balles à chaque tir. Ne peuvent effectuer que des salves.
- **Armes Automatiques** : dotées d'une très grande cadence de tir, ces armes projettent sur leurs cibles une véritable pluie de projectiles. Elles peuvent effectuer des salves et des rafales, mais ne peuvent pas effectuer de tirs uniques.
- **Armes spéciale** : ces armes possèdent un fonctionnement inhabituel ou si particulier qu'elles ne rentrent dans aucune de ces catégories. Dans ce cas, toutes les règles concernant leurs modes de tir sont expliquées dans leur profil technique.

II.5.5. LES TIRS MULTIPLES

Lors d'une rafale, la cadence de tir d'une arme permet souvent de toucher plusieurs fois une même cibles ou de toucher une fois plusieurs cibles suffisamment proches. Bien évidemment, le nombre de touches possibles est directement relié à la quantité de munitions utilisées lors de cette rafale, mais un tir continue tend souvent à endommager le mécanisme de l'arme et de risquer des dysfonctionnements. L'utilisateur est donc libre de choisir la durée de sa rafale, mais doit alors en accepter les éventuelles conséquences. Les options de tirs multiples dépendent de la technologie qu'utilise l'arme :

Technologie à munitions solides :

Ce procédé assez basique mais très efficace nécessite cependant un approvisionnement constant en munitions solides sous la forme de chargeurs. De plus, une trop grande cadence de tir tend à faire chauffer le canon de l'arme et à le déformer de l'intérieur, diminuant ainsi sa précision risquant un dysfonctionnement du mécanisme. Voici les différents niveaux de tirs multiples possibles avec ce type d'arme, et les effets que cela peut impliquer :

- **Niveau 1** : utilise 10 balles pour effectuer 2 tirs
- **Niveau 2** : utilise 20 balles pour effectuer 3 tirs, mais l'arme s'enraille si les trois tirs échouent.
- **Niveau 3** : utilise 30 balles pour effectuer 4 tirs, mais inflige un malus de -1 en précision pour le reste du combat avec cette arme, et cette dernière s'enraille si au moins trois des tirs échouent.

Note : lorsqu'une arme du CSNU s'enraille, elle ne peut plus tirer jusqu'à ce que son utilisateur l'ait remis en état, ce qui doit être tenté par une action de *réparation* lors de l'un de ses prochains tours. Une réparation nécessite toujours de changer le chargeur, dont les balles restantes sont alors définitivement perdues.

Technologie à énergie :

Du fait qu'elles sont alimentées par des batterie, généralement du plasma, ces armes n'ont jamais besoin d'être rechargées et sont également plus efficaces contre les boucliers énergétiques. Mais l'utilisation de cette énergie redoutable rend malheureusement instables les armes concernées et fait qu'elles sont particulièrement sensibles au phénomène de surchauffe. Afin de représenter cela, chaque arme à plasma possède un seuil de surchauffe indiqué entre parenthèse sur son profil, indiquant le nombre maximum de tirs multiples possibles sans surchauffe. Selon l'utilisation de l'arme durant un tour, son seuil de surchauffe évolue :

- L'arme effectue un tir multiple : son seuil de surchauffe diminue de 1
- L'arme effectue un tir multiple égal à son seuil de surchauffe : son seuil de surchauffe diminue de 2
- L'arme effectue une salve : son seuil de surchauffe augmente de 1
- L'arme ne tire pas durant ce tour : le seuil de surchauffe revient à sa valeur initiale

Une rafale ne peut pas effectuer plus de quatre tirs, même si le seuil de surchauffe de l'arme est supérieur à 4. Si le seuil de surchauffe atteint la valeur de 1, l'arme surchauffe immédiatement et ne pourra alors pas tirer au tour suivant. Bien évidemment, le seuil de surchauffe ne peut jamais dépasser sa valeur initiale.

II.5.6. Utiliser des armes ennemies

Lorsque vous aurez affronté vos premiers adversaires, vous aurez l'occasion de récupérer leurs armes et leurs munitions. Parfois même cela représentera une obligation parce que vous n'avez plus de chargeurs pour votre propre artillerie. Mais cela représentera un problème lorsque les armes que vous récupérez sont issues d'une technologie autre que celle de votre faction. En effet, votre personnage n'a pas reçu d'entraînement au maniement de ces armes et il lui faudra certainement du temps avant qu'il y soit habitué. C'est pourquoi lorsqu'un personnage récupère une arme ennemie qu'il n'a encore jamais utilisée, il subit un malus de -1 pour tous les tests d'aptitude concernant cette arme. S'il l'utilise suffisamment longtemps, le MJ peut décider de lui retirer le malus d'utilisation pour cette arme en particulier, et ainsi augmenter l'efficacité du personnage sur le terrain.

II.6. Règles universelles

Afin de généraliser certaines règles et pour ne pas avoir à les expliquer à chaque fois qu'elles interviennent, nous avons effectué ici une liste des règles spéciales qui seront le plus souvent rencontrées dans *Halo : Héros et Hérétiques*, ou qui sont partagées par plusieurs types de personnages ou équipement.

II.6.1. Règles spéciales universelles

- **Point Faible** : Cette partie du corps ou du véhicule d'un personnage est endommagée à tel point que si elle est touchée à nouveau, cela lui cause automatiquement 10pts de dégâts supplémentaires.
- **Blindé** : Les dégâts reçus par la créature ou le véhicule portant cette règle sont divisés par deux arrondis à l'entier supérieur, à moins que l'arme ayant causé ces dégâts ne possède la règle *anti-char*.
- **Antichar** : Les dégâts portés par cette arme ne sont pas réduits contre les véhicules et les créatures *blindés*.
- **Perception avancée** : Les créatures possédant cette règle disposent de capacités leurs permettant de repérer même les ennemis les mieux dissimulés. Ils voient toujours parfaitement leurs adversaires, même ceux possédant un camouflage optique. De plus, ils entendent les sons les plus infimes et peuvent repérer les ennemis ne se trouvant pas dans leur champ de vision, et il est donc impossible de les approcher dans le dos.
- **Armes à aire d'effet** : Les munitions utilisées ou la façon dont ces munitions sont projetées sur l'ennemi fait que l'arme couvre une zone plus ou moins vaste, et toute cible se trouvant à l'intérieur risque fort d'être sérieusement touché. Ces armes donnent un bonus de +1 pour les tirs ciblant de l'infanterie.
- **Coup critique** : Une arme possédant cette règle spéciale inflige automatiquement une *blessure critique* à une cible de type infanterie si une attaque est réussie sur un 5+ en utilisant cette arme.
- **Antipersonnelle** : Les armes portant cette désignation sont spécialement conçues pour éliminer les cibles organiques auxquelles elles causent généralement des dégâts importants. Par contre, elles sont totalement inefficaces contre les véhicules et ne leur causent jamais aucun dégât.
- **Lame de combat** : Une arme équipée de ce genre de lame peut être librement utilisée comme une arme blanche contre l'ennemi, et compte donc comme une lame de combat classique au corps à corps.

II.6.2. TRAITS DE COMBAT UNIVERSELS

Les traits de combat sont des compétences spéciales qu'un personnage possède, soit du fait de la race à laquelle il appartient soit à la suite des multiples combats qu'il a menés. Lorsque vous créez votre héros, vous serez amenés à choisir un certain nombre de traits de combat afin d'en faire un soldat plus compétent que les simples troufions de base, donc lisez bien attentivement les caractéristiques de chaque trait.

- **Combattant émérite** : bénéficie d'un bonus de +1 pour toutes les attaques au corps à corps
- **Réflexes-éclairs** : bénéficie d'un bonus de +1 pour toutes les réactions
- **Visée solide** : bénéficie d'un bonus de +1 pour les tirs en courte et moyenne distance, même en déplacement ou en course.
- **Ambidextre** : ce personnage peut utiliser deux armes à une main sans aucune pénalité.
- **Mécanicien** : ce personnage comprend parfaitement le fonctionnement des mécanismes de ses armes et de son équipement, qu'il saurait parfaitement assembler les yeux bandés. Il n'a plus jamais besoin d'effectuer un test d'aptitude pour réparer une arme ou tout autre objet de sa faction, mais il a toujours besoin de temps et du matériel adapté.
- **Vif comme l'éclair** : permet d'effectuer deux attaques éclaires en un même tour au corps à corps. De plus, si un 6 ou plus est obtenu sur l'une de ces deux attaques, le joueur peut immédiatement effectuer une attaque supplémentaire. Cette troisième attaque ne peut cependant pas donner lieu à une quatrième.
- **Compas dans l'œil** : bénéficie d'un bonus de +1 pour lancer des objets.
- **Anticipatif** : bénéficie d'un bonus de +1 pour toucher une cible en mouvement.
- **Tireur d'élite** : bénéficie d'un bonus de +1 pour les tirs longues distances et très longue distance, même en demi-déplacement.
- **Poigne d'acier** : bénéficie d'un bonus de +1 pour saisir et pour les effets de saisie.
- **Mémorisation** : bénéficie d'un bonus de +1 pour effectuer des tirs en aveugle.
- **Formation de pilote** : le personnage peut conduire les véhicules terrestres de sa faction.

II.7. Arsenal du CSNU

II.7.1. Armes de poing

Pistolet M6D

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

- Arme de poing à deux mains, tir au coup par coup
- 15pts de dégât par tir
- arme à munitions solides, 12 balles par chargeur, 11 chargeurs en réserve.

Pistolet M6C

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

- Arme de poing à une main, tir au coup par coup
- 10pts de dégâts par tir
- arme à munitions solides, 12 balles par chargeur, 5 chargeurs en réserve par arme.

Sub-machine gun M7

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

- Arme de poing à une main, tir automatique
- 10pts de dégâts par tir
- arme à munitions solides, 60 balles par chargeur, 4 chargeurs en réserve par arme.

II.7.2. Fusils

Fusil d'assaut MA5C

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

- Fusil à deux mains, tir automatique
- 15pts de dégâts par tir
- arme à munitions solides, 32 balles par chargeur, 12 chargeurs en réserve.

Fusil d'assaut MA5B

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

- Fusil à deux mains, tir automatique
- 15 points de dégâts par tir
- arme à munitions solides, 60 balles par chargeur, 6 chargeurs en réserve.

Fusil de combat BR-55

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

- Fusil à deux mains, tir semi-automatique de trois balles
- 20 points de dégâts par tir
- Possède une lunette grossissante de base
- arme à munitions solides, 36 balles par chargeur, 4 chargeurs en réserve.

Fusil à pompe M90

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

- Fusil à deux mains, tir unique, *Coup Critique*.
- 30pts de dégâts à courte portée, 20pts de dégâts à moyenne portée, 10pts de dégâts à longue portée.
- Armes à munitions solides, 12 cartouches dans la chambre, 24 cartouches en réserve. Remplir totalement la chambre nécessite un tour complet durant lequel aucune attaque n'est possible.

II.7.3. Fusils de précision

Fusil sniper S2-AM

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

- Fusil de précision, tir au coup par coup, *Coup Critique*
- 30pts de dégâts par tir
- arme à munitions solides, 4 balles par chargeur, 6 chargeurs en réserve.

II.7.4. Armes lourdes

Lance-roquette M19

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

- Arme lourde anti-char à air d'effet, *Coup Critique*
- 4D10pts de dégâts par tir contre de l'infanterie, 40pts de dégât par tir contre les véhicules
- Si un tir à courte portée échoue, l'utilisateur subit automatiquement 15pts de dégât.
- arme à munitions solides, 2 roquettes par cylindre, 6 roquettes en réserve.

Spartan Laser

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

- Arme lourde anti-char, tir semi-automatique (trois rayons), *Coup Critique*
- 50pts de dégâts par tir, 100 contre les boucliers énergétiques
- Donne un malus automatique de -2 en précision si la cible est un soldat d'infanterie autre qu'un Mgalekgolo.
- Arme à énergie (1), surchauffe automatiquement après chaque tir

Lance-flamme M7057

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

- Arme lourde anti-infanterie, tir automatique
- Arme à énergie (4), peut tirer même en mouvement
- Cause 15pts de dégâts par tir, 20 contre les boucliers. Une réussite critique enflamme la cible qui subit 10pts de dégâts supplémentaires lors de son tour suivant.
- Utilisable uniquement à courte et moyenne portée. Peut servir à enflammer une zone.

II.7.5. Armes fixes

Tourelle auto-mitrailleuse AIE-486H

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

- Arme fixe, tir automatique
- 20pts de dégâts par tir
- L'arme n'a pas besoin d'être rechargée lorsqu'elle est installée au sol. Si l'arme est utilisée alors qu'elle est portée à la main (trait *Colosse* nécessaire), elle possède une réserve de 120 balles et ne peut pas être rechargée en combat.
- Arme à munitions solides, cadence maximale de 40 balles par tour.

Module lance-missile 65D

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

- Arme fixe anti-char, tir au coup par coup
- 3D10pts de dégât par tir contre l'infanterie, 30pts de dégât par tir contre les véhicules, coup critique
- Donne un malus automatique de -2 en précision si utilisé contre de l'infanterie autre qu'un Mgalekgolo.
- Arme à munitions solides, 8 missiles dans le cylindre. Rechargement impossible si l'arme est utilisée alors qu'elle est portée à la main (trait *Colosse* nécessaire).

II.7.6. Armes de corps à corps

Couteau de combat standard

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

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

Armes de combat personnelles

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

- Arme de corps à corps à deux mains, coup critique
- La nature de l'arme est laissée libre au joueur (ou au MJ dans le cas d'un PNJ). Elle doit seulement être réaliste et justifier les dégâts qu'elle inflige.
- Multiplie les dégâts causés au corps à corps par 3

II.7.7. Améliorations d'armes

Note : seuls les héros humains possédants le trait de combat Armurier peuvent obtenir des améliorations d'armes. Chaque arme ne peut posséder qu'une seule amélioration.

- **Lunette grossissante** : L'arme dispose d'un système permettant de zoomer sur la cible et ainsi d'avoir une meilleure précision. La portée limite de cette arme est augmentée d'un niveau par rapport à celle de sa catégorie.
- Note : certaines armes possèdent déjà cette amélioration à la base, et ne nécessitent alors aucune compétence spéciale pour être utilisées ainsi.
- **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.
- **Munitions spéciales** : la chambre de l'arme est adaptée pour accueillir des chargeurs de munitions modifiées dont les effets sont généralement spécialisés et particulièrement dangereux.

II.7.8. Munitions spéciales

Les munitions spéciales sont des balles pour fusils snipers ou BR-55 modifiés qui causent des dégâts particuliers à leurs cibles. Leurs effets sont différents pour chaque type de munition, mais leur utilisation est assez limitée. Un personnage possédant le trait de combat *Armurier*, il est autorisé à employer des munitions spéciales à raison de deux chargeurs maximum par mission. Ces balles sont utilisables uniquement pour les snipers S2-AM et les fusil de combat BR-55 qui sont alors modifiés spécialement pour utiliser ces munitions.

Voici les types de munitions spéciales disponibles :

Munitions incendiaires :

En plus des dégâts habituels, ces balles au phosphore causent des brûlures terribles aux cibles qu'elles touchent. Même les armures légères peuvent être endommagées par cette substance.

- L'usage de ces munitions rendent l'arme anti-infanterie
- Cause 5pts de dégât de plus par rapport à la caractéristique de l'arme, puis 5pts par tour jusqu'à la fin du combat.
- Les touches supplémentaires ne fonctionnent que sur les cibles sans bouclier énergétique, ou avec un bouclier désactivé après le tir.

Munitions explosives :

Ces balles renferment une mince quantité de matière explosive qui provoque des dégâts terrifiants à leurs cibles. De plus, il n'est pas nécessaire de toucher l'adversaire directement pour lui causer des dégâts. Malheureusement, la forme et la taille de ces munitions fait qu'elles ne peuvent pas être tirées de façon aussi précise que les autres types de balles.

- L'usage de ces munitions rendent l'arme anti-char et à air d'effet.
- Pour un S2-AM, un tir cause 3D10pts de dégât contre de l'infanterie et 30pts de dégât contre les véhicules.
- Pour un BR-55, un tir cause 2D10pts de dégât contre de l'infanterie et 20pts de dégât contre les véhicules.

Munitions ultra-perforantes :

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

- L'usage de ces munitions rendent l'arme anti-char et lui donne la règle *coup critique*.
- Si le tir obtient un *dégât critique* contre un véhicule, l'utilisateur de ces munitions obtient un bonus de +1 pour déterminer le type de dégât critique infligé
- Les dégâts causés par l'arme ne sont pas modifiés et restent ceux de leur profil de base.
- Contre un soldat à pied, cette munition peut traverser les obstacles. Une cible partiellement à couvert ne peut pas éviter ces munitions, et il est possible d'effectuer un *tir en aveugle* contre une cible totalement dissimulée.

II.7.9. Grenades

Grenade à fragmentation

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

- Arme anti-infanterie à air d'effet, doit être lancée
- Cause 10pts de dégât sur 4, 20pts sur 5, et 25pts sur 6.

Grenade incendiaire

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

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

Grenade fumigène

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

- Cette grenade fonctionne automatiquement.
- Donne un -2 aux test de tirs traversant la zone ciblée.
- Peut également être utilisée pour désigner une zone à des forces de soutien alliées.

Grenade sonique

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

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

Grenade aveuglante

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

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

II.7.10. Engins explosifs

Mine anti-personnelle ANTLION

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

- Antipersonnelle. S'active dès qu'un ennemi passe à proximité. Elle cause 50pts de dégât au soldat qui l'a déclenché et 5D10pts à ceux qui se trouverait à côté de lui.

Mine anti-char LOTUS

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

- Antichar. S'active uniquement lorsqu'un véhicule passe à proximité. Elle cause 50pts de dégât contre un véhicule et 5D10pts contre l'infanterie qui se trouverait par hasard à côté.

Charge de démolition C-12

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

- Antichar. Cette charge peut être fixée contre une surface ou jetée vers sa cible. Elle peut être activée par une commande à distance ou par un détonateur à retardement. 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.

Plastique explosif C-9

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

- Antichar, Coup Critique. Cette charge peut être fixée contre une surface ou jetée vers sa cible. Elle peut être activée par une commande à distance ou par un détonateur à retardement. Son explosion cause 50pts de dégât contre un véhicule et 5D10pts contre l'infanterie se trouvant à proximité.

Plastique de découpe

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

- Cet engin explosif n'est pas conçu pour être utilisé comme arme. A la place, il peut servir à découper une porte dont le blindage ne dépasse pas dix centimètres ou n'importe quelle surface similaire.

II.7.11. Equipement

Bottes magnétiques

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.

Radio longue portée

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. Elle permet également à une IA d'intercepter les transmissions ennemies.

Trousse d'urgence

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.

- L'utilisation d'une trousse d'urgence permet de faire regagner la totalité de sa vie à un personnage, même si celui-ci a été mis hors de combat.

Stimulant

Certaines blessures sont parfois trop importantes ou trop profondes pour être soignées avec des trousse d'urgence standards, et ne peuvent être que temporairement ignorées avec une injections de tranquillisants et de stimulants. Cela 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 pour une journée. Selon la volonté du MJ, cette durée peut être plus longue ou plus courte si cela donne de l'intérêt à la mission.

Lunettes de vision multifonction

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.

- Tant qu'il utilise cet équipement, le personnage n'est jamais gêné par les conditions de visibilité (fumée, lumière, camouflage optique ou autre).

Détecteur de mouvement

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

- L'utilisation de cet équipement permet de déterminer la position approximative de l'adversaire si celui-ci se déplace, même s'il utilise un camouflage optique. Il bénéficie d'un bonus de +1 pour effectuer des tirs en aveugle tant qu'il sont effectués à courte ou moyenne distance tant que la cible a bougé lors de son tour précédent.

Système de respiration intégré

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 n'est jamais gêné par les conditions atmosphérique. L'ennemi peut toutefois saisir son masque à gaz au corps à corps.

II.8. Arsenal de l'Alliance

II.8.1. Armes de poing

Pistolet à plasma type 25

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

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

Needler type 32

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

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

Spiker type 25

Seule arme automatique à munitions solides de l'Alliance, le Spiker 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.

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

Mauleur type 52

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

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

II.8.2. Fusils

Fusil à plasma de sangheili type 25

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

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

Fusil à plasma de jiralhanae type 25

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

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

Needler type 33

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

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

Carabine à plasma type 51 :

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

- Accessible à toutes les races excepté les ungoys n'ayant pas l'amélioration arme compacte
- Fusil à deux mains, tir au coup par coup
- Arme à munitions solides, 18 projectiles énergétiques par chargeur, 5 chargeurs en réserve.
- 20pts de dégât par tir, 25 contre les boucliers

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 tir causent des dégâts particulièrement importants tandis que l'énorme lame qui constitue sa base peut facilement trancher en deux les adversaires qui ont le malheur de s'en approcher trop.

- Accessible uniquement aux jiralhanaes
- Fusil à deux mains, tir au coup par coup, arme à aire d'effet
- Arme à munitions solides, 6 projectiles par chargeur, 3 chargeurs en réserve.
- 20pts de dégât par tir sur 4 ou 5, 30pts sur un 6+.
- Lame de combat

Canon d'assaut Lekgolo type 33

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

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

II.8.3. Fusils de précision

Fusil sniper à plasma type 50

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

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

II.8.4. Armes lourdes

Canon à barreaux de combustion type 33

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

- Accessible à toutes les races excepté les Kig-yar n'ayant pas le trait *Formation d'Artilleur*
- Arme lourde anti-char à air d'effet, tir au coup par coup, *Coup Critique*.
- Arme à munitions solides, 5 munitions par chargeur, 6 chargeurs en réserve.
- Cause 3D10pts de dégât contre l'infanterie, 30pts de dégât contre les véhicules.
- Si un tir est raté à courte portée, l'utilisateur subit automatiquement 10pts de dégât.

Canon à dispersion de plasma type 33

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

- Accessible à toutes les races excepté les Kig-yar n'ayant pas le trait *Formation d'Artilleur*
- Arme lourde anti-infanterie, tir automatique
- Arme à énergie (4), peut tirer même en mouvement
- Cause 15pts de dégâts par tir, 20 contre les boucliers.
- Utilisable uniquement à courte et moyenne portée. Peut servir à faire enflammer une zone.

II.8.5. Armes fixes

Mitrailleuse lourde à plasma type 52

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

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

Mortier à plasma type 52

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

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

II.8.6. Arme de corps à corps

Épée à plasma type 2

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

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

Marteau anti-gravité type 2

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

- Accessible uniquement aux jiralhanaes possédant le trait de combat *Héritage*.
- Arme de corps à corps à deux mains, anti-char, *Coup Critique*
- Les parades ne servent strictement à rien contre cette arme. Tout équipement utilisé pour tenter de stopper la masse du marteau sera détruit automatiquement.
- Toute attaque qui ne touche pas l'adversaire peut cependant le jeter à terre. Chaque touche raté oblige l'adversaire à effectuer un test d'aptitude pour rester debout.
- Multiplie les dégâts causés au corps à corps par 3, même les attaques lourdes.
- La capacité anti-gravité de cette arme peut avoir des utilisations très diverses et parfois surprenante. Utilisez votre imagination.
- Un personnage équipé d'un marteau anti-gravité peut détruire à peu près tout objet de taille moyenne.

Epée 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.

- Arme de corps à corps à une main accessible uniquement aux kig-yar et aux ungoys
- Multiplie les dégâts causés au corps à corps par 2
- Si la lame de cette épée est détruite, une nouvelle est créée immédiatement.
- Etant donné le peu de place que prend cette arme, elle n'est pas prise en compte dans la limite du nombre d'arme porté par un personnage et fait partie de son équipement.

Lame de combat

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

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

II.8.7. Améliorations d'armes

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

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

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

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

Lame de combat : Le simple ajout d'une lame sur une arme peut grandement augmenter l'efficacité d'un combattant au corps à corps. Une arme de poing ou un fusil à une main obtient la règle universelle *lame de combat*.

II.8.8. Grenades

Grenade à plasma type 1

- Arme antichar à air d'effet, doit être lancée
- Cause 10pts de dégât sur 4, 20pts sur 5, et 25pts sur 6
- Cette grenade peut être collée contre les véhicules

Grenade à fragmentation type 2

- Arme antichar à air d'effet, doit être lancée
- Cause 10pts de dégât sur 4, 20pts sur 5, et 25pts sur 6
- Cette grenade se fixe sur la première surface qu'elle touche

Grenade incendiaire type 3

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

Grenade photonique

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

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

II.8.9. Engins explosifs

Mine de proximité à plasma

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

- Antichar. S'active dès qu'un soldat ou qu'un véhicule passe à proximité. Elle cause 50pts de dégât contre un véhicule et 5D10pts contre l'infanterie.

Charge de démolition anti-matière

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

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

Charge explosive standard à plasma

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

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

II.8.10. Equipement

L'Alliance dispose de tous les équipements du CSNU (voir page ████████), mais également d'autres accessoires beaucoup plus perfectionnés et surprenants :

Bouclier énergétique

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

- Accessible uniquement aux sangheilis et jiralhanaes.
- Offre une protection supplémentaire sous la forme d'une barre de points de boucliers qui encaissent les dégâts à la place de l'utilisateur. La valeur du bouclier est de 50pts pour un héros tandis qu'elle est variable pour les PNJ selon leur rang et la difficulté choisi pour la mission.

- Un bouclier énergétique n'absorbe que la moitié des dégâts subits au corps à corps. L'autre moitié est encaissée directement par les points de vie.
- Tant que son bouclier est actif, l'utilisateur subit un malus de -2 pour tenter d'éviter les tirs et d'un malus de -1 pour saisir l'adversaire ainsi que pour les actions de saisie qui peuvent s'en suivre.
- Selon la taille de la bataille et la décision du MJ, les boucliers énergétiques se rechargent soit à la fin des combats, soit après un certain nombre de tours passés sans recevoir de dégâts.

Camouflage optique

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

- Accessibles uniquement aux sangheilis, jiralhanaes et ungoys.
- Un personnage équipé d'un camouflage optique est impossible à voir sauf s'il est à courte portée, s'il tire avec une arme ou subit des dégâts, ou si l'environnement facilite son repérage (fumée, pluie, tempête de sable,...).
- Toute personne possédant du trait *sens aiguisés/détecteurs avancé*, ou étant équipé d'un système de vision multifonction voit parfaitement un porteur de camouflage optique.

Réacteurs dorsaux

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

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

II.8.11. Accessoires de combat

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

Régénérateur de Bouclier :

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

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

Sphère de protection :

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

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

Drain de Puissance :

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

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

Ascenseur gravitationnel portable :

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

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

Brouilleur :

Afin de progresser sans être détecté par les senseurs et appareils de détection ennemi, il est préférable d'avoir sur 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'objet est porté à la ceinture de l'utilisateur qui peut l'activer et le désactiver à volonté. Lorsqu'il est actif, tous les appareils de détection ou de communication se trouvant dans un rayon de 100 mètres sont inutilisables.

Ecran de protection :

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

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

II.9. Les races de l'univers

Avant de commencer à créer votre personnage, il vous faut connaître les différentes caractéristiques de chaque race et chaque corps d'armée de l'univers du jeu. *Halo : Héros et Hérétiques* vous permet d'incarner n'importe laquelle des races du CSNU et de l'Alliance, à la seule exception des ingénieurs Huragoks et des drones Yanme'es dont l'intérêt est assez limité. Vous serez cependant amenés à rencontrer de temps en temps des membres de ces deux races et c'est pourquoi leurs règles spéciales sont expliquées ici à titre indicatif. Ces différentes races ont des morphologies, des comportements et des sociétés très différentes qui influencent sur leurs capacités en combats, ce qui est représenté ici sous la forme de règles spéciales et de traits de combats spéciaux.

Les traits de combats spéciaux sont spécifiques à une race en particulier et ne peuvent en aucun cas être acquis par un héros d'une autre race. Elles peuvent être choisies comme traits de base ou alors être gagnée au fil des aventures lorsque le MJ estime qu'un héros a acquis suffisamment d'expérience pour cela.

II.9.1. Les humains

Bien qu'ils disposent d'une technologie nettement moins puissante que celle des armées de l'Alliance, les hommes et les femmes du CSNU possèdent des ressources bien plus surprenantes qui peuvent faire toute la différence dans un combat.

Héritiers des forerunners :

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

- Les humains sont les seuls créatures de l'univers capables d'activer les artefacts et structures forerunners. Cependant, du fait de leur incompréhension des formidables procédés utilisés par cette civilisation, ils ont un malus de -2 pour utiliser la technologie forerunner.

Sixième sens :

Les humains ont souvent l'habitude de se laisser guidés par leur intuition, ce qui leur permet de ressentir le danger ou d'anticiper les embuscades ennemies. Les vétérans ont toujours en mémoire deux ou trois histoires où leur instinct leur a évité un destin funeste et une mort plutôt douloureuse.

- Compétence de héros. En temps de guerre, les humains apprennent vite à faire confiance à leur instincts et à écouter leurs pressentiments. Le héros possède un bonus de +1 pour réagir à une *attaque surprise*.

TRAITS DE COMBAT SPECIAUX :

Armurier :

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

- Le personnage a accès à toutes les armes et tous les équipements du CSNU, ainsi qu'aux munitions spéciales des armes modifiées.

Récupérateur :

Certains vétérans du CSNU ont la bonne idée de collectionner les armes ennemies afin d'essayer d'en comprendre le fonctionnement, au moins au niveau de son utilisation. Ainsi, il dispose d'une armurerie personnelle dans laquelle il se sert pour s'équiper lors des missions périlleuses.

- Le héros peut commencer une mission avec une arme de poing ou un fusil de l'Alliance. Cette spécialisation annule également le malus d'utilisation des armes récupérées sur les soldats de l'Alliances vaincus par le héros, quelles que soient ces armes.

Intelligence Artificielle personnelle :

Les officiers de haut rang ou les soldats vétérans qui se sont particulièrement illustrés sur le champs de bataille se voient parfois remettre une IA de niveau plus ou moins évolué qui les aidera dans leurs futures missions. Bien que n'apportant aucune puissance de feu supplémentaire au combat, elle fournit une aide colossale au-delà de l'imagination.

- Le héros possède une IA plus ou moins évoluée qui l'aide à tout moment sur le champ de bataille. Il peut pirater tout ordinateurs dont il a un accès direct à portée de main, intercepter tout type de transmission, analyser des objets inconnus, télécharger des données importantes ou d'autres choses dans le même genre. De plus, un héros aidé d'une IA n'a jamais de malus pour utiliser des armes ennemies ou des objets forerunners, même les plus complexes. Il doit cependant trouver un nom original pour cette IA.

Note : les IA étant extrêmement précieuses, seuls les héros vétérans ou d'un grade particulièrement importants peuvent en posséder. Il est de la responsabilité des MJ de ne pas autoriser trop facilement des IA, et une seule par équipe est souvent largement suffisant.

Arme personnelle :

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

- Le héros peut posséder une arme de corps à corps personnelle qui devra posséder une description et un historique afin de l'intégrer au personnage. Ce trait n'est accessible qu'aux membres du corps des marines.

II.9.2. Les sangheilis

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

Rtas Vadumee

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

Guerriers Nés :

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

- Tous les sangheilis possèdent le trait Combattant Emérite, qui ne compte pas dans le nombre limite de traits de combat innés pour votre héros. Par contre, ils subissent toujours un malus de -1 pour tout type de tir s'effectuant à longue ou très longue portée.

Soldats d'élite :

Les sangheilis sont des troupes extrêmement compétentes qui ont été chargés par les prophètes de mener toutes les armées de l'Alliance dans la Grande Croisade. Leur statut spécial de commandants des races inférieures leur donne accès aux équipements les plus évolués et les plus précieux disponibles. Cependant, ils méprisent tellement la technologie des autres races qu'ils ne cherchent jamais à les utiliser, sauf en cas d'absolue nécessité.

- Compétence de héros. Les personnages sangheilis ont accès à toutes les armes de l'arsenal de l'Alliance, même celles réservées à certaines races, quel que soit le corps d'armée auquel ils appartiennent. Seule l'épée à plasma est inaccessible avec cette seule règle, car elle nécessite le trait *Maître Epéiste*. Par contre, les sangheilis ont un malus automatique de -1 pour utiliser des armes d'une autre race, même celles faisant partie de l'Alliance.

Colosses :

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

- Les sangheilis causent 5pts de dégât en plus pour leurs attaques au corps à corps (après les éventuels modificateurs). De plus, ils peuvent utiliser des armes fixes de la même façon que des armes lourdes, et ils

peuvent courir en maniant des armes lourdes mais ne peuvent alors pas tirer avec. Cette force peut également être employée à bien d'autres choses laissées à l'imagination du joueur ou du MJ.

Haine des brutes :

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

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

TRAITS DE COMBAT SPECIAUX :

Dans la confiance des prophètes :

Le héros a obtenu plusieurs entretiens avec les trois Grands Prophètes qui ont vu en lui un guerrier fidèle et zélé tout à fait capable de mener les opérations les plus spéciales et les plus importantes. Il a donc été informé de plusieurs choses d'importance affectant sa mission, et a même éventuellement reçu un équipement d'une grande importance pour l'aider à accomplir ses objectifs.

- Le héros a accès aux informations étendues du briefing de mission. Pour les connaître, le joueur qui le contrôle doit s'entretenir avec le MJ seul à seul. Selon la nature de ces informations et les paramètres de la mission, le héros peut être autorisé ou non à les partager avec le reste de son équipe, mais il peut choisir de ne pas prendre en compte ce paramètre et passer outre les ordres des prophètes. Cette décision influencera le déroulement global de la mission.
- De plus, un héros sangheili possédant ce trait et étant désigné comme le chef d'équipe des héros peut avoir dans son inventaire un seul accessoire de combat de l'arsenal de l'Alliance. Parfois, cet objet rare peut être imposé par la mission.

Maître épéiste (2 niveaux):

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

- Le héros sangheili a désormais accès à l'épée à plasma.
- Un deuxième niveau est accessible pour ce trait de combat, mais ne peut en aucun cas être obtenu dès la création d'un héros. Celui-ci doit d'abord acquérir suffisamment d'expérience dans le maniement de son épée afin de pouvoir prétendre au niveau 2.
- Une fois le niveau 2 accepté par le MJ, le héros considère désormais l'épée à plasma comme une arme à une main et peut donc en utiliser deux en même temps. Cela lui permet d'effectuer des attaques lourdes avec cette arme en frappant de concert avec ses deux lames.

II.9.3. Les ungoys

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

spartan Kelly-087, dernière bataille de Jéricho VII

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

Pros de la grenade :

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

- Tous les ungoys possèdent le trait *Compas dans l'Oeil*, qui ne compte pas dans le nombre limite de traits de combat innés pour votre héros.

Chanceux :

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

- Compétence de héros. Pour chaque combat effectué, un héros ungoys dispose d'un capital de 7 relances. Elles lui permettent de relancer n'importe quel dés jetés, excepté ceux pouvant causer des *coups critiques*. Cependant, une relance ne peut pas être relancée.

Indice de menace négligeable :

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

- Compétence de héros. Les PNJ qui souhaitent tirer sur un héros ungoy alors que des héros d'autres races sont également en vue doivent d'abord effectuer un test d'aptitude. S'il le réussissent, ils peuvent tirer sur l'ungoy, sinon ils doivent choisir une autre cible. Par contre, cette règle est ignorée si le héros ungoy lui a causé 30pts de dégât ou plus.

TRAITS DE COMBAT SPECIAUX :

Amis des Ingénieurs :

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

- Ce trait autorise les ungoys à obtenir des modifications sur les armes ou les équipements qu'ils utilisent (voir page XXXX).

Artilleur expert :

Bien que les ungoys reçoivent une formation très courte au maniement des armes, voir même pas de formation du tout, la volonté de survie de certain d'entre eux fait qu'ils cherchent à parfaire leur utilisation des équipements de l'Alliance. Ceux qui y parviennent peuvent alors causer de gros dégâts dans les rangs ennemis quand ils ont le matériel adapté.

- Le héros a désormais accès aux armes lourdes et aux armes fixes de l'Alliance et possède un bonus de +1 pour les utiliser.

II.9.4. Les lekgoles

« 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 Lekgoles 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 opération de démolition et d'assaut blindés, mais peuvent également constituer la garde rapprochée des officiers sangheilis ou jiralhanaes de haut rang. Combattant généralement par paire, ils ont plus l'apparence de tanks vivants plutôt que de soldats d'infanterie.

Equipement de base :

- Armure lourde de Mgalekgolo
- Bouclier en alliage massif
- Canon d'assaut de Lekgolo

Un Lekgolo ne peut prendre aucun autre équipement de l'arsenal de l'Alliance et ne peut en aucun cas récupérer de l'équipement ennemi. Par contre, il peut recevoir un équipement spécial de base selon le corps d'armée auquel il appartient.

Lien télépathique :

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

- Un Mgalekgolo peut toujours discuter avec les autres membres de son groupe tant qu'ils sont dans un rayon d'une centaine de mètres et que ce ne sont pas des humains, même lorsqu'un brouilleur est activé. De plus, un Mgalekgolo peut voir ce que voit un autre Mgalekgolo situé dans cette zone, ce qui lui permet de repérer des ennemis n'étant pas dans son propre champ de vision pour éviter de leur tirer dessus en aveugle.

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.

- Tous les Mgalekolos possèdent la règle universelle *Blindé* du fait de leur armure lourde et de l'énorme bouclier qu'ils portent au bras. Mais à cause de la zone dénudée à la base de leur dos, n'importe quel attaque effectuée par derrière ignore la règle *Blindé* sur un 5+.
- Leur poids et leur taille fait qu'ils ne peuvent jamais être jetés au sol ou saisis par un adversaire, mais cela les ralentit également et ils ne peuvent donc pas effectuer les actions suivantes : se jeter à terre, courir, saisir, feinte, contre-attaque. Il ont également un malus permanent de -1 pour tenter d'esquiver tout type d'attaque et ne peuvent recevoir aucun équipement supplémentaire d'aucune sorte.
- De plus, les dégâts causés au corps à corps par un Mgalekgolo sont toujours multipliés par 3. Par contre, ils ne peuvent pas effectuer d'attaque éclair. Cette force titanesque peut également être utilisée pour d'autres actions dont la nature est laissée à l'imagination du joueur ou du MJ.

Capacités supérieures :

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

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

TRAITS DE COMBAT SPECIAUX :

Adaptation morphologique :

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

- Le héros Mgalekolo devient capable de courir jusqu'à deux fois dans un même combat et de saisir ses adversaire. Dû à sa force colossale, il obtient automatiquement un bonus de +1 pour réaliser des actions de saisie.

Sondage télépathique :

Lorsque les circonstances l'y oblige, un Mgalekgolo peut chercher à utiliser ses capacités télépathiques pour tenter d'intercepter les pensées des individus qui l'entourent. Avec une concentration suffisamment grande, il parvient à rassembler des émotions, des images, voir même des souvenirs complets des personnes dont il explore l'esprit. Cette faculté extrêmement rare est un avantage inestimable pour les éventuels interrogatoires qui peuvent être menés durant les opérations des troupes spéciales.

- Le héros Mgalekgolo peut lire les pensées de n'importe quel individu à l'exception des créatures parasitées et les sentinelles forerunners. Il devient alors capable de mener un interrogatoire et il récupère toujours le maximum d'informations des personnes interrogées. Cette facultés peut également être utilisée durant un combat en tant qu'*action diverse*, lui permettant de connaître exactement le profil d'un seul ennemi par tour.

II.9.5. Les kig-yars

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

soldat anonyme du CSNU

Equipement de base :

- Système de vision multifonction
- Générateur de bouclier à main (bouclier frontale de 50pts)
- Corde-grappin énergétique
- Arme de corps à corps de kig-yar

Traqueurs expert :

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

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

Spécialistes snipers :

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

- Tous les kig-yars possèdent le trait *Tireurs d'Elite*, qui ne compte pas dans le nombre limite de traits de combat innés pour votre héros.

TRAITS DE COMBAT SPECIAUX :

Artilleur expert :

Bien qu'ils ne soient pas entraînés à utiliser certaines armes, les kig-yar sont d'une nature assez curieuse et peuvent parfois s'intéresser au maniement d'autres équipements de l'arsenal, surtout lorsqu'ils ont l'occasion de mettre la main sur une plate-forme d'arme lourde encore intacte dont les servants ont été tués.

- Le héros a désormais accès aux armes lourdes et aux armes fixes de l'Alliance et possède un bonus de +1 pour les utiliser.

Protection stable :

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

- Le héros est désormais capable d'utiliser son bouclier à main et une arme à deux mains autre qu'un fusil sniper en même temps.

II.9.6. Les jiralhanaes

« Nous avons été choisis pour porter la Flamme. »

Tartarus

Haine des élites :

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

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

Guerriers Nés :

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

- Tous les jiralhanaes possèdent le trait Combattant Emérite, qui ne compte pas dans le nombre limite de traits de combat innés pour votre héros. Par contre, ils subissent toujours un malus de -1 pour tout type de tir s'effectuant à longue ou très longue portée.

Soldats d'élite :

Les jiralhanaes sont des troupes extrêmement compétentes qui ont été chargés par les prophètes de mener toutes les armées de l'Alliance dans la Grande Croisade après le départ des sangheilis. Leur statut spécial de commandants des races inférieures leur donne accès aux équipements les plus évolués et les plus précieux disponibles. Cependant, ils méprisent tellement la technologie des autres races qu'ils ne cherchent jamais à les utiliser, sauf en cas d'absolue nécessité.

- Compétence de héros. Les personnages jiralhanaes ont accès à toutes les armes de l'arsenal de l'Alliance, même celles réservées à certaines races, quel que soit le corps d'armée auquel ils appartiennent. Seule le marteau anti-gravité est inaccessible avec cette seule règle, car il nécessite le trait *Héritage*. Par contre, les jiralhanaes ont un malus automatique de -1 pour utiliser des armes d'une autre race, même celles faisant partie de l'Alliance.

Colosses :

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

- Les jiralhanaes causent 5pts de dégât en plus pour leurs attaques au corps à corps (après les éventuels modificateurs). De plus, ils peuvent utiliser des armes fixes de la même façon que des armes lourdes, et ils peuvent courir en maniant des armes lourdes mais ne peuvent alors pas tirer avec. Cette force peut également être employée à bien d'autres choses laissées à l'imagination du joueur ou du MJ.

TRAITS DE COMBAT SPECIAUX :

Dans la confiance des prophètes :

Le héros a obtenu plusieurs entretiens avec les trois Grands Prophètes qui ont vu en lui un guerrier fidèle et zélé tout à fait capable de mener les opérations les plus spéciales et les plus importantes. Il a donc été informé de plusieurs choses d'importance affectant sa mission, et a même éventuellement reçu un équipement d'une grande importance pour l'aider à accomplir ses objectifs.

- Le héros a accès aux informations étendues du briefing de mission. Pour les connaître, le joueur qui le contrôle doit s'entretenir avec le MJ seul à seul. Selon la nature de ces informations et les paramètres de la mission, le héros peut être autorisé ou non à les partager avec le reste de son équipe, mais il peut choisir de ne pas prendre en compte ce paramètre et passer outre les ordres des prophètes. Cette décision influencera le déroulement global de la mission.
- De plus, un héros jiralhanae possédant ce trait et étant désigné comme le chef d'équipe des héros peut avoir dans son inventaire un seul accessoire de combat de l'arsenal de l'Alliance. Parfois, cet objet rare peut être imposé par la mission.

Héritage :

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

- Le héros jiralhanae a désormais accès au marteau anti-gravité.

II.9.7. Les yanme'es

Insectes volants :

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

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

II.9.7. Les huragoks

Ingénieurs nés :

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

Un huragok peut démonter, analyser, remonter et modifier tout objet n'étant pas de conception forerunner sans avoir besoin de matériel supplémentaire, tant qu'on lui en laisse le temps (quelques secondes, en général). Pour ce qui est des technologies forerunners, il doit tenter d'analyser le fonctionnement avant de pouvoir agir dessus, et cela peut prendre beaucoup plus de temps.

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

II.10. Les Corps d'armée

Chaque corps d'armée est constitué par une ou plusieurs spécialisations qui comportent chacune des règles spéciales. Un héros ne peut faire partie que d'un seul corps d'armée dont il ne peut choisir qu'une seule discipline.

Le CSNU

II.10.1. Corps des marines

L'UNSC Marine Corps est la première ligne de défense terrestre des colonies du CSNU. Ses soldats professionnels sont des combattants beaucoup plus expérimentés que les engagés de l'UNSC Army, et peuvent accomplir des missions offensives ou défensives avec la même efficacité remarquable.

Soldat d'assaut :

La grande majorité des marines du CSNU sont de simples combattants sans spécialisation particulière sur le champ de bataille. Leur rôle est cependant très important et ils se doivent d'être assez polyvalents pour survivre à presque toutes les situations qui se présentent...

- Un soldat d'assaut est équipé d'une trousse de soin, d'un stimulant et d'une radio longue portée. Il a accès à absolument toutes les armes de l'arsenal, même les prototypes et les armes lourdes, et peut porter deux engins explosifs n'étant pas une charge de démolition ou un plastique de découpe (ces équipements nécessitent un maniement assez délicat). Il possède également le trait universel *Formation de Pilote* qui ne compte pas dans la limite du nombre de traits de combats innés d'un héros.

Eclaireur :

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

- Un éclaireur est équipé d'un système de vision multi-fonction, d'un détecteur de mouvement et peut avoir deux chargeurs de munitions spéciales uniquement pour un S2-AM sans nécessiter le trait *Armurier*. S'il n'utilise pas de S2-AM, il peut obtenir une améliorations d'arme de son choix. Il possède également le trait universel *Tireur d'Elite* qui ne compte pas dans la limite du nombre de traits de combats innés d'un héros.

Troupe de Choc Aéroportée Orbitale :

Aussi appelé les « sauteurs de l'enfer » de part leur habitude de débarquer sur le théâtre des opération grâce à des drop pods, les TCAO sont des soldats d'élite spécialisés dans les attaques éclaires et les opérations d'encercllement. Ils sont également les premiers défenseurs des vaisseaux et des stations orbitales, leur équipement leur permettant de survivre pendant plusieurs heures dans l'espace et de se déplacer librement à la surface d'une coque métallique.

- Un TCAO est équipé d'un système de respiration intégré, de bottes magnétiques, de 8 mètres de corde et peut utiliser un drop pod pour se rendre sur le terrain d'opération. Il a accès à absolument toutes les armes de l'arsenal, même les prototypes et les armes lourdes. Du fait du réticule de visée intégré à la visière de son casque, il possède également le trait universel *Visée Solide* qui ne compte pas dans la limite du nombre de traits de combats innés d'un héros.

II.10.2. Logistique du CSNU

Bien que le corps des Marines soit l'épine dorsale du système de défense terrestre du CSNU, cette arme n'est d'aucune utilité si elle n'est pas appuyée convenablement par des spécialistes de diverses disciplines indispensables dans une bataille. Les hommes et les femmes de l'UNSC Logistic sont toujours employés avec la plus grande précaution par les marines, car ces derniers savent que leurs chances de survies peuvent grandement en dépendre.

Soldat du Génie :

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

- Un soldat du génie est équipé d'une radio longue portée, d'un détecteur de mouvement, de 8 mètres de corde et d'outils de mécaniciens lui permettant de réparer, démonter et modifier à peu près n'importe quel objet du CSNU tant qu'il en a le temps. Il possède un ordinateur intégré à son armure et fixé à son avant-bras, ce qui lui permet de se connecter aux ordinateurs et autres appareils humains. Il peut également porter jusqu'à huit engins explosifs de n'importe quel type et trois doses de plastique de découpe. De plus, il possède le trait universel *Mécanicien* qui ne compte pas dans la limite du nombre de traits de combats innés d'un héros. Par contre, à cause de l'encombrement causé par son matériel, il ne peut porter qu'une seule arme à deux mains ou deux armes à une main.

Médecin de combat :

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

- Un médecin est équipé d'un système de respiration intégré, et d'une sacoche de soin transportant 8 stimulants et 4 trousseaux d'urgence. Il est le seul à pouvoir se soigner ou soigner ses alliés durant un combat. Pour cela, son patient et lui doivent rester immobiles et ne peuvent absolument rien faire durant un tour complet. De plus, lorsqu'un médecin utilise une arme de corps à corps contre un ennemi, toutes ses attaques possèdent la règle universelle *Coup Critique*.

II.10.3. Les Spartans-II

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

premiers mots du Dr Catherine Halsey aux spartans-II

Les spartans-II sont incontestablement les meilleurs combattants qu'ait jamais formés l'humanité. Bien qu'ils soient extrêmement limités en nombre, ils ont accompli tant de choses et vaincus tant d'ennemis qu'ils sont devenus des légendes et un énorme symbole d'espoir pour l'Humanité toute entière. De ce fait, ils sont sujets à de nombreuses règles spéciales :

Dieux de Guerre :

Afin de représenter les capacités supérieures de ces soldats d'élite, tous les spartans ont les traits de combat universels suivants :

- Combattant Émérite
- Réflexes Éclairs
- Visée Solide
- Ambidextre
- Poigne d'Acier
- Formation de pilote
- Mécaniciens

Colosses :

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

- Tous les spartans causent 5pts de dégât en plus pour leurs attaques au corps à corps (après les éventuels modificateurs). De plus, ils peuvent utiliser des armes fixes de la même façon que des armes lourdes, et ils peuvent courir en maniant des armes lourdes mais ne peuvent alors pas tirer avec. Cette force peut également être employée à bien d'autres choses laissées à l'imagination du joueur ou du MJ.

Armure MJOLNIR :

- Tous les spartans sont considérés comme étant équipés d'une réserve de trois stimulants uniquement utilisables par eux-même, de bottes magnétiques, d'un détecteur de mouvement, d'une radio longue portée, d'un système de vision multi-fonction et d'un système de respiration intégré.
- Les spartans peuvent éventuellement être équipés d'une IA personnelle si le MJ l'autorise et ils peuvent utiliser des drop pod pour se rendre sur le terrain d'opération.
- A partir de 2552 et les événements de la chute de Reach, les armures Mark-V et VI des spartans-II possèdent des boucliers énergétiques.
- Cette armure leur permet de porter deux armes à deux mains, ou une arme à deux mains et deux armes à une main, ainsi que quatre grenades de n'importe quel type et deux engins explosifs au choix.

Les soldats de l'impossible :

Les spartans sont des troupes d'élites extrêmement puissants, des légendes vivantes entourées de mythes dignes des demi-dieux de l'antiquité. Leur nombre est cependant limité et leur formation a prit tellement de temps que leurs effectifs ne seront jamais renforcé. Leur valeur stratégique est extrêmement importante pour les officiers du CSNU, et ils ne seront donc employés que pour les missions les plus difficiles et les plus importantes, là où ils seront réellement utiles. Il serait stupide de risquer la vie de combattants spartans pour des missions que de simples marines pourraient accomplir avec des pertes acceptables.

- Si au moins un spartan fait partie du groupe de héros, le niveau de difficulté de l'aventure ne peut pas être inférieur au niveau Héroïque. Si au moins trois spartans font partie du groupe, le niveau de difficulté est automatique Légendaire.

IMPORTANT :

Parce que les spartans-II sont une emblème incontestable de la franchise Halo, nous demandons aux joueurs un grand respect pour ces combattants qui ne devraient pas être incarnés par n'importe qui. Il est de la responsabilité du MJ de ne pas laisser les spartans être utilisés par des joueurs trop jeunes, novices en RPG ou n'ayant que des connaissances basiques sur l'univers de Halo. Cela évitera de voir ces guerriers légendaires effectuer des actions ridicules ou être mis hors de combat bêtement.

Sachez également que les règles ci-dessus concernent également les spartans que vous seriez peut-être amené à affronter si vous faites partie des troupes de l'Alliance. Apprenez à craindre ces soldats autant que vous les avez respecté jusqu'ici, ou vous risquez de voir votre groupe de héros décimé avant d'avoir compris quoi que ce soit.

Nous vous conseillons à tous de commencer à jouer à *Halo : Héros et Hérétiques* avec de simples humains ou des troupes de l'Alliance, histoire de pouvoir ressentir ce que c'est de ne pas être un spartan dans l'univers de Halo. Une fois que vous aurez effectué quelques parties et acquis suffisamment d'expérience en matière de RPG dans l'univers de Halo, vous pourrez élever le niveau en créant des personnages spartans et ainsi découvrir le top niveau du jeu (surtout en terme de difficulté...).

L'Alliance

II.10.4. Les armées de l'Alliance

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

- Accessible à toutes les races. Les sangheilis et jiralhanaes qui en font partie sont équipés de boucliers énergétiques et de radio longue portée. Selon sa race, un héros possède un trait de combat supplémentaire qui ne compte pas dans la limite du nombre de traits de combats innés d'un héros :
- Sangheilis, Ungoys & Jiralhanaes : Formation de Pilote
- Lekgolos & Kig-yar : Visée Solide

II.10.2. Section des guerres spéciales

Division des Opérations Spéciales de l'Alliance :

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

- Accessible à toutes les races. Les sangheilis et jiralhanaes qui en font partie sont équipés de boucliers énergétiques et peuvent utiliser des nacelles de largage pour atteindre leur objectif. Les ungoys sont équipés de radio longue portée et de détecteur de mouvement. Toutes les races ont accès aux engins explosifs à raison de deux par soldat.

Eclaireurs :

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

- Uniquement accessibles aux sangheilis et jiralhanaes qui disposent alors de réacteurs dorsaux, de détecteur de mouvements et de boucliers énergétiques.

Troupes furtives :

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

- Uniquement accessible aux sangheilis, ungoys et jiralhanaes. Les troupes faisant partie de cette section sont équipés de camouflages optiques et ont accès aux engins explosifs à raison de deux par soldat.

Forces de sécurité de la Flotte :

Bien que les vaisseaux de l'Alliance soient beaucoup plus résistants que ceux des humains, ils sont bien plus faciles à aborder. C'est pourquoi chaque vaisseau possède une force de sécurité interne chargés de le protéger de l'intérieur, mais dont les membres peuvent également aborder les bâtiments ennemis lorsque la situation l'exige. Ces troupes sont donc équipés pour évoluer en apesanteur et en absence totale d'oxygène.

- Uniquement accessible aux sangheilis, ungoys, lekgolos et jiralhanaes. Les troupes faisant partie de cette section sont équipés de système de respiration intégré, de bottes magnétiques et de réacteurs dorsaux. Pour ce dernier équipement, les lekgolos ne sont pas concernés, mais en gravité zéro ils peuvent se propulser avec le recul de leur canon d'assaut. Les sangheilis et jiralhanaes disposent de boucliers énergétiques.

Note : Trois autres corps d'armée n'interviennent pas dans ce livre de règle car ils ne sont pas concernés par les combats terrestres. Ils s'agit de l'UNSC Navy, de l'UNSC Air Force, et de la Flotte de l'Alliance, dont les règles sont décrites dans le livre de règle des combats spatio-atmosphériques.

II.11. Les grades

Le grade d'un personnage représente son niveau d'autorité sur le terrain. Plus son grade est élevé, plus il est amené à commander un grand nombre de troupes et réquisitionner du matériel parfois rare et donc cher.

Lorsque vous serez amenés à créer votre personnage dans le chapitre 12, vous devrez lui choisir un grade militaire. Pour des raisons de réalisme, certains rangs assez élevés ne sont pas autorisés et sont alors désignés par une astérisque (*). Cela s'explique par le fait que ce genre d'officiers ne serait jamais envoyés sur le front comme ça, et sont plus habiles pour la stratégie que pour le combat lui-même. Nous vous donnons quand même ici la liste complète de tous les grades existants afin que vous ayez connaissance de la hiérarchie de votre faction et réagissiez correctement lorsque vous rencontrez un officier de rang particulier. Les rangs de la Navy du CSNU sont également donnés pour votre culture personnelle uniquement.

Le grade que vous choisirez pour votre personnage doit correspondre à sa fonction et au niveau de responsabilité que vous souhaitez le voir accepter. Il peut être soit un soldat, sous-officier en charge de quelques combattant ou officier de haut rang qui peut commander de nombreux groupes de combat sur le terrain. Rare seront les situations dans lesquelles ce rang sera utile, à part pour désigner le chef de votre groupe de héros.

II.11.1. Corps des marines et logistique du CSNU

Sous-officiers :

1. Recrue
2. Soldat de seconde classe
3. Soldat de première classe
4. Caporal
5. Sergent
6. Sergent-Artilleur
7. Sergent-Major

Officiers :

1. Lieutenant
2. Capitaine
3. Major
4. Lieutenant-Colonel*
5. Colonel*
6. Général*

II.11.1. Navy du CSNU

Sous-officiers :

1. Recrue
2. Apprenti
3. Membre d'équipage
4. Adjudant (1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} classe)
5. Adjudant-Major
6. Maître-Artilleur de la Navy

Officiers :

1. Enseigne
2. Sous-lieutenant
3. Lieutenant
4. Lieutenant-commandeur
5. Commandeur
6. Capitaine
7. Vice-Amiral
8. Amiral

II.11.3. Troupes de l'Alliance

Sangheilis :

1. *Soldat* (armure bleue)
2. *Soldat furtif* (armure brune)
3. *Soldat des Opérations Spéciales* (armure noire)
4. *Lieutenant* (armure rouge)
5. *Lieutenant des Troupes Spéciales* (armure noire)
6. *Soldat d'élite* (armure blanche)
7. *Garde d'Honneur* * (armure rouge avec ornements)
8. *Commandant d'armée* (armure d'or)
9. *Capitaine de Vaisseau* * (armure d'or)
10. *Maître de Flotte* * (armure d'or)
11. *Membre du Grand Conseil* * (armure blanche avec casque de conseiller)
12. *Arbitre* * (armure spéciale)
13. *Commandant Suprême* * (armure violette avec ornements)

Jiralhanaes :

1. Soldat
2. Soldat furtif
3. Capitaine
4. Chef capitaine
5. Soldat d'élite
6. Chef de Meute
7. Capitaine de vaisseau * (après le Grand Schisme uniquement)
8. Commandant *
9. Maître de Flotte * (après le Grand Schisme uniquement)

Ungoys :

1. *Soldat mineur* (armure orange)
2. *Soldat majeur* (armure rouge)
3. *Artilleur* (armure verte)
4. *Soldat des Opérations Spéciales* (armure noire)
5. *Soldat d'élite* (armure blanche)

Kig-Yars :

1. Soldat mineur
2. Soldat Majeur
3. Commandant kig-yar *

Lekgolos :

1. Chasseur
2. Garde rapprochée *

II.12. Créer votre personnage

Maintenant que vous connaissez tout des règles de *Halo : Héros et Hérétiques*, il est enfin temps de se pencher sur la création de votre héros. Cette étape est extrêmement importante et c'est pourquoi vous ne devez pas la franchir trop vite au risque de vous retrouver avec un personnage qui vous ennuiera dès la première aventure. Prenez donc votre temps et mettez-y tout votre cœur en lisant les conseils et les règles qui suivent :

II.12.1. Statut militaire du héros

La base pour créer votre héros sera sans doute la race à laquelle vous voulez qu'il appartienne et le type de combattant dont il s'agit. Nous vous conseillons vivement de choisir ces paramètres selon vos préférences personnelles et de bien y réfléchir car une fois votre première aventure commencée, le seul moyen de les changer sera de le supprimer et d'en créer un nouveau. Vous avez forcément une préférence pour l'une des races de Halo, quelle qu'en soit la raison. Et si vous n'en avez pas, voici une liste rapide des intérêts de chacune :

- *Les humains* : il est toujours intéressant de jouer sa propre race, et cela est plus facile à se représenter. De plus, le fait de devoir protéger l'Humanité contre un ennemi implacable a quelque chose d'assez héroïque.
- *Les sangheilis* : ils sont l'incarnation même de la noblesse guerrière et de l'élite militaire au sein de l'Alliance. Si vous cherchez des soldats efficaces, intelligents, zélés et extraterrestres, c'est le choix parfait.
- *Les jiralhanaes* : si vous aimez massacrer vos ennemis jusqu'à ce qu'il n'en reste que de la pulpe, voici votre race idéale. La brutalité de ces combattants est absolument terrifiante et vous permettra d'exprimer librement votre sadisme sur le champ de bataille.
- *Les ungoys* : la première raison pour laquelle vous voudriez en incarner un, c'est parce que vous avez craqué sur ces adorables petites créatures vicieuses et pleurnichardes. Les rigolos et les comiques de services adoreront avoir un personnage ungoy pour apporter une bonne ambiance dans le groupe.
- *Les lekgolos* : si vous souhaitez un personnage aussi puissant au corps à corps qu'au tir et extrêmement résistant, ne cherchez pas plus loin. Les chasseurs Mgalekgolos sont indubitablement les soldats capables de délivrer la plus grande puissance de feu sans avoir à monter dans un véhicule, et ils ont la résistance d'un tank lourd.
- *Les kig-yars* : peut-être la race la moins facile à apprécier, ces créatures sont cependant assez intéressantes au niveau de leurs talents d'éclaireurs et de pisteurs, ainsi que leur comportement agressif même envers les pauvres ungoys. Ils sont probablement assez adaptés pour les snipers antisociaux ou ceux qui aiment se montrer violents avec leurs coéquipiers (sans être un jiralhanae).

Ensuite, selon que vous faites désormais partie des troupes du CSNU ou de l'Alliance, vous devez déterminer votre corps d'armée. Si vous n'avez pas déjà de préférence, ce choix est plus facile à faire si vous arrivez à définir votre style de combat dans les jeux Halo. Par exemple, pour un humain, quelqu'un qui utilise beaucoup les armes lourdes choisira plutôt un *soldat d'assaut* ou un *TCAO* s'il est du CSNU tandis qu'un amoureux du sniper prendra immédiatement un *éclaireur*. Pesez longuement les pour et les contre de chaque classe de combattant qui vous intéresse, essayez de vous imaginer comment vous joueriez avec chacune d'entre elle, puis faites votre choix.

Sachez également vous ne serez pas seul durant vos aventures. Vous serez au sein d'un groupe de héros à peu près tous différents avec chacun leurs spécialisations et leurs points faibles. L'objectif final de votre équipe sera de vous compléter mutuellement et de combler les défauts de chacun de vos personnages. Une équipe constituée uniquement de soldats d'assauts sera certainement très efficace lorsqu'il s'agit de rentrer dans le tas, mais aura sans doute des difficultés pour contourner des forces ennemies trop importantes, soigner leurs blessures ou réparer une pièce d'artillerie qui pourrait déclencher un événement particulier.

II.12.2. Les traits de combat

A présent, vous savez quel type de combattant est votre personnage. Cependant, pour le moment ce n'est qu'un simple soldat et non un héros. Ce sont les traits de combat que vous allez lui donner qui achèveront la création de votre héros, mais ces derniers sont limités à trois. Vous pourrez toujours en gagner plus tard au cours de vos aventures selon la générosité du MJ, mais pour l'instant vous ne pouvez en choisir que trois parmi ceux qui sont accessibles à votre personnage.

Note : si vous choisissez de créer un spartan, vous n'avez le droit à aucun trait de combat supplémentaire, car vous en aurez déjà 7, ce qui est plus qu'assez pour un héros.

Encore une fois, il est préférable de faire des choix qui correspondent à votre style de joueur. Il est aussi important de savoir que certains traits spéciaux comme « IA personnelle » ou « dans la confiance des prophètes » peuvent vous apporter beaucoup de fun et modifier profondément le déroulement d'une aventure. Il est donc préférable de faire une liste complète de tous les traits de combats possibles pour votre personnage et supprimer un par un ceux qui ne vous correspondent pas. Lorsque vous serez arrivé à un choix suffisamment restreint, pesez encore les pours et les contres de ceux qui vous restent et choisissez les trois qui intéressent le plus.

II.12.3. L'histoire et la personnalité de votre héros

Le profil de votre héros est enfin terminé. En terme de règles, il est parfaitement jouable et peut immédiatement participer à une aventure, mais il lui manque encore quelque-chose : une personnalité. Ce n'est qu'en connaissant le caractère de votre héros que vous saurez exactement comment il réagira sur le champs de bataille, comment ils se comportera, la façon dont il parlera avec ses coéquipiers ou ses ennemis, qu'est-ce qui l'émerveillera et qu'est-ce qui le mettra hors de lui. Il vous est totalement possible de calquer votre propre personnalité sur celui de votre héros, ou alors créer cette personnalité de toute pièce. Afin de vous aider dans cette partie de la création, nous vous avons concocté une petite liste de questions qui peuvent vous guider :

- **Quel est votre tempérament habituel ?** Êtes-vous plutôt calme ou bien colérique ? Amical ou froid ?
- **Comment êtes-vous devenu soldat ?** Pourquoi vous êtes-vous engagé ou quelles sont les circonstances de votre enrôlement ?
- **Que pensez-vous du Grand Voyage ?** (membres de l'Alliance uniquement) Pensez-vous que vous rejoindrez réellement les forerunners ou que tout ceci n'est qu'un faux espoir ?
- **Quelles sont vos préférences personnelles ?** Qu'est que vous adorez et qu'est-ce que vous haïssez par-dessus tout ? Quel est votre plus grand souhait et votre plus grande peur ?
- **Quel est votre objectif ultime ?** Avez-vous un ennemi juré ou une promesse à tenir ? A quoi rêvez-vous entre vos missions ? Qu'est-ce qui vous pousse à continuer le combat ?

II.12.4. Votre nom

Dernière partie de la création du héros, et probablement celle qui peut poser le plus de problème. Il est important que ce nom soit réaliste, original (ne prenez pas des noms de personnages existants de Halo, par pitié) et qui corresponde un tant soit peu au personnage, afin d'être une extension de son caractère. Pour un humain, cela est assez facile, mais pour les membres de l'Alliance, c'est nettement plus compliqué.

Afin de rester dans les standards instaurés par Bungie, nous vous avons mis ci-dessous quelques noms de personnages connus des différentes races de Halo et issus des romans officiels. Vous en reconnaîtrez certains tandis que d'autres vous seront plus ou moins étrangers, du fait que nous puisons également dans les œuvres non traduites. Prenez bien conscience qu'il ne s'agit pas de noms utilisables pour votre héros, mais d'exemples à partir desquels vous pouvez créer un nom original.

- **Sangheili** : Thel'Vadamee, Ripa'Moramee, Rtas'Vadumee, Sesa'Refumee, Sytan'Jar Wattinree (note : le « ee » traditionnel à la fin du nom symbolisait le fait d'appartenir aux armées de l'Alliance, et fut donc supprimé après que les sangheilis se détournèrent des prophètes durant le Grand Schisme)
- **Jiralhanaes** : Tartarus, Maccabeus, Lepidus, Gargantum, Bracktanus, Vorenius, Ritul, Strab, Calid, Druss, Grattius, Licinus.
- **Ungoy** : Dadab, Gagaw, Kwassass, Linglin, Bapap, Mehmep, Yayap, Zawaz
- **Lekgolos** : Ogada Nosa Fasu & Igido Nosa Hurru (couple de Mgalekgolos), Paruto Xida Konna & Waruna Xida Yotno (autre couple)
- **Kig-yar** : Chu'R-Yar, Zhar, Bok, Jak, Yeg.

Une fois votre nom choisi, vous êtes définitivement prêt à commencer votre première aventure dès que vous avez deux ou trois autres personnes également prêtes.

Nous espérons que vous passerez d'excellents moments en jouant à *Halo : Héros et Hérétiques* ! Amusez-vous bien !