

# HALO

## HEROS & HERETIQUES

SUPPLÉMENT n°2 : La Rédemption Humaine



Créé par **RECLAIMERS STUDIOS**

Basé sur un jeu de



***Le projet "Halo : Héros & Hérétiques" est une création à but non lucrative de l'équipe de fans Reclaimers Studios.  
La licence « Halo » appartient à Microsoft, 343 Industrie,  
et anciennement à Bungie Studios.***

***Ce jeu est basé sur l'encyclopédie Halo Evolved, un projet parallèle de la même équipe de fans visant à créer  
une version alternative de l'univers de Halo plus riche et plus cohérente que celle de l'univers officiel actuel.  
Certains personnages, lieux, événements historiques et autres éléments divers dont il est mention ici  
sont donc bien issus de l'univers officiel de Halo mais ont été modifiés pour des raisons d'intérêts scénaristiques  
et/ou de jouabilité.***

***Nous vous conseillons donc vivement de vous procurer l'encyclopédie Halo Evolved  
à l'adresse donnée ci-dessous afin de grandement faciliter l'usage de ce livre de règle  
ainsi que pour élargir les possibilités d'aventure passionnantes que vous pourrez vivre à travers ce jeu.***



Tous les documents relatifs aux projets de notre équipe sont accessibles à l'adresse suivante :

**<https://reclaimersstudio.wordpress.com/reclaimers-studios/>**

## PRESENTATION ET SOMMAIRE

**« A tous les habitants de ce monde ! Ici le commandeur Raaz 'Orvadee, grand maître de l'Ordre des Rédempteurs ! Ceci sera mon unique avertissement : tous ceux d'entre vous qui se rendront sans combattre recevront une chance d'être sauvés et de rejoindre la sainte croisade. Ceux qui lutteront seront écrasés. Je vous laisse une seule de vos heures standards pour vous décider. »**

- commandeur Raaz 'Orvadee lors de l'invasion de Jericho VII

Ce document ne s'insère pas totalement dans le projet **Halo Evolved** dans le sens où son contenu est entièrement optionnel. Vous n'êtes donc pas obligés d'en prendre compte dans vos propres créations si vous utilisez l'univers alternatif de Halo Evolved et vous pouvez également choisir de n'intégrer qu'une partie des informations de ce document en adaptant ou en ignorant le reste.

Le but de ce document est de vous permettre de transformer le contexte de la guerre humano-covenant en changeant profondément le point de vue d'une large partie des dirigeants militaires et religieux de l'Alliance vis-à-vis des humains. Car le projet d'extermination de l'humanité rend la situation géopolitique de Halo trop simple à première vue, tant que l'on n'y intègre pas d'autres factions moins fanatiques telles que des loges hérétiques ou des organisations paramilitaires indépendantes. La Rédemption Humaine permet de créer une division idéologique à l'intérieur même de l'Alliance, ce qui a des conséquences très lourdes dans de nombreux aspects de la civilisation covenant.

### PARTIE 1 : UNE APPARITION MOUEMENTÉE

- 1.1. CONTEXTE RELIGIEUX DE DÉPART
- 1.2. L'ÉMERGENCE DES REDEMPTEURS
- 1.3. LA QUESTION DES DEMONS

### PARTIE 2 : LES REDEMPTEURS SANGHEILIS

- 2.1. ORGANISATION
- 2.2. MISSIONS ET MODES OPERATOIRES

### PARTIE 3 : LES CHASSEURS DE DEMONS

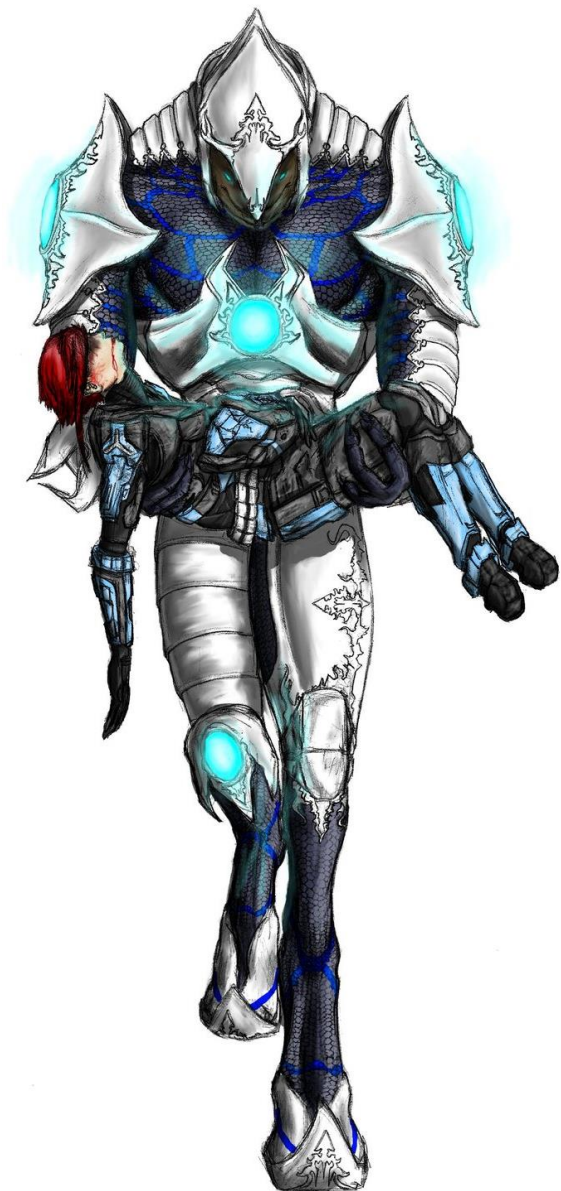
- 3.1. ORGANISATION
- 3.2. MISSIONS ET MODES OPERATOIRES

### PARTIE 4 : LES REPENTIS HUMAINS

- 4.1. FORMATION
- 4.2. ORGANISATION
- 4.2. MISSIONS ET MODES OPERATOIRES

### PARTIE 5 : REGLES SUPPLEMENTAIRE

- 5.1. DEVENIR UN REDEMPTEUR
- 5.2. DEVENIR UN CHASSEUR DE DEMONS
- 5.3. DEVENIR UN REPENTI
- 5.4. LES ARMURES DES REPENTIS
- 5.4. ARSENAL SUPPLEMENTAIRE
- 5.5. NOUVEAUX PNJ





## PARTIE I : UNE APPARITION MOUVEMENTÉE

**« Je refuse que les erreurs du passé nous ferment définitivement les portes du Royaume Divin. Nous devons chercher la clémence des dieux en nous montrant meilleurs que nos ennemis, tant dans nos esprits que sur le champ de bataille. »**

- commandeur Raaz 'Orvadee lors de l'instauration du 1<sup>er</sup> âge de la Rédemption, en séance du Grand Conseil

La Rédemption Humaine a pour origine un violent débat philosophique au sein des plus hautes sphères politico-religieuses de l'Alliance au sujet de l'humanité et de son rôle dans le plan décidé par les forerunners. Cela nous donne l'occasion d'étudier plus en profondeur la complexité des valeurs de croyance partagées au sein du domaine covenant, car il est loin d'être aussi simple que ne le laisserait entendre le fanatisme des principaux personnages connus de l'univers officiel de Halo.

En effet, lorsque nous avons attaqué la rédaction de ce document, nous nous sommes rendu compte à quel point nous n'avions pas donné dans l'encyclopédie la place que méritait la religion dans la civilisation covenant. Car il s'agit tout de même de l'élément primordial de l'Alliance, le ciment qui maintient unis tant de peuples pour avancer dans un but commun. Et même si nous avons assez bien passé en revue les principes essentiels de la religion officielle du Jjaro promulguée par les prophètes san'shyuums, il nous apparaît clairement aujourd'hui que nous n'aurions pas dû nous en tenir là. Car dans une société si ancienne et portant tant d'importance aux questions du sacré, la croyance ne peut tout simplement pas être quelque chose de simple. Alors commençons d'abord par complexifier un peu le sujet...

### I.1. Contexte religieux de départ

Contrairement à ce que l'on pourrait penser à première vue, le **Jjaro** n'est pas la seule croyance autorisée sur le territoire de l'Alliance. En effet, de la même manière que par exemple la religion catholique qui a donné naissance à d'innombrables embranchements qui représentent différentes interprétations d'un même message, le concept du Grand Voyage n'est pas considéré de la même manière par l'ensemble des communautés covenantes. Malgré l'obscurantisme imposé plus ou moins manifestement par les hiérarques, les autorités de l'Alliance ne peuvent pas empêcher le peuple de réfléchir sur des questions philosophiques touchant tant aux forerunners qu'à leurs reliques, aux anneaux sacrés et à de nombreux symboles religieux plus ou moins importants. Bien entendu, la grande majorité des peuples vassaux ne participe pas à ces débats, d'abord parce qu'en général ils se contentent de suivre l'opinion des peuples dirigeants, mais surtout parce que ces derniers se moquent bien de leur avis et vont jusqu'à violenter les vassaux qui osent se croire dignes d'interférer dans le domaine du sacré. Au final, le raisonnement philosophique est donc essentiellement monopolisé par les sangheilis et les san'shyuums.



Déjà bien avant que l'Alliance ne soit fondée, les savants sangheilis avaient émis de très nombreuses hypothèses sur la nature des forerunners et sur leur grand dessein sans jamais parvenir à un consensus, chaque clan étant ainsi libre de choisir l'école de pensée qui lui convenait. L'arrivée des san'shyuums et de leur religion du Jjaro a dans un premier temps apporté une longue période d'uniformisation de la croyance sangheili, à l'exception bien sûr des mouvements hérétiques qui furent bannis de la société, si bien que de nombreux ouvrages philosophiques furent perdus ou détruits afin d'imposer encore plus lourdement ce dogme religieux. Mais au cours de ses trois millénaires d'existence, l'Alliance a traversé de nombreuses périodes de troubles qui favorisèrent le doute, le questionnement et la réflexion sur les choses du divin. Des érudits retrouvèrent d'anciens écrits ou rédigeaient eux-mêmes des pensées divergentes, tandis que des guerriers vécurent des expériences qui leur parurent révélatrices telles des illuminations prophétiques. Ainsi, différentes grandes figures naquirent en créant ou en renforçant des congrégations idéologiques qui fonctionnent davantage comme des **Eglises** que comme des écoles de pensées, et l'Alliance n'eut pas d'autre choix que d'autoriser leur existence tant qu'elles ne remettaient pas en cause les fondements primordiaux du Jjaro.

En conséquence, le **Ministère de l'Étiologie** tolère l'existence d'autres Eglises mineures tant qu'elles acceptent les sept versets du **Velknat**. Il s'agit d'un texte de la plus haute importance, équivalent religieux des Constitutions de nos nations humaines, dont le contenu fut établi suite aux **neufs Grands Conciles Doctrinaux de l'Alliance** qui se sont tenus durant le 1<sup>er</sup> Âge de la Réconciliation :

Verset	
1	« Nulle quête n'est plus glorieuse pour les peuples mortels que la recherche de la transcendance du physique vers le divin à travers le Grand Voyage. »
2	« De tous ceux à l'avoir accomplie les forerunners sont les derniers, Leurs merveilles innombrables attendant la Réclamation des choisis qui deviendront dieux à leur tour. »
3	« Bénis de mille dons de la terre et de l'esprit, les peuples élus sont héritiers de Leurs vestiges qu'ils devront protéger jusqu'au jour de leur propre ascension. »
4	« Dans leur Grande Bonté, ils apportent la salvation par l'alliance de la Voie. Et alors qu'ici-bas les inférieurs doivent se soumettre aux puissants selon les lois mortelles, au Royaume Divin tous les fidèles entreront. »
5	« Ne craint donc pas la mort, toi qui chemine vers le glorieux salut ; car les âmes des martyrs sont immortelles. Ne craint donc pas l'attente, toi qui tombe avant le Jour Promis ; car ce jour-là encore tu marcheras devant ceux qui auront pris ta place. »
6	« Ainsi chaque dévouement aux dieux, chaque Réclamation de Leurs saintes reliques, chaque croisade contre Leurs ennemis abandonnés au Néant nous rapproche de l'instrument de notre salvation. »
7	« Halo, relique sainte d'entre les saintes par sept fois forgée, est l'anneau sacré dont le vent divin balayera les infidèles et ouvrira aux croyants la porte vers le Grand Voyage. »

Tout mouvement idéologique qui remet en cause ne serait-ce qu'un seul de ces versets est aussitôt qualifié d'**hérétique** et traqué comme tel par les agents de l'Inquisition des prophètes afin d'être exterminé. Mais la nature alambiquée des paroles employées laisse beaucoup de liberté à leur interprétation, ce qui a donné naissance au fil des Âges à plusieurs Eglises apocryphes (« dont l'authenticité n'est pas établie »). Nous allons voir ici les plus importantes d'entre elles :

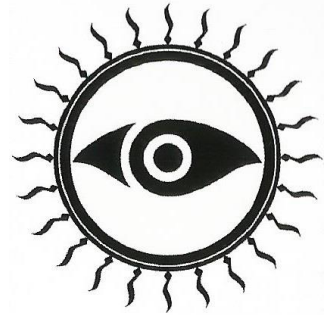
**Les Cultes du Panthéon :** avant même la fondation de l'Alliance et leur conversion au Jjaro, les sangheilis vénéraient déjà les forerunners tels des dieux. A partir des textes sacrés découverts sur Sanghelios et ses colonies, les philosophes avaient acquis une connaissance très fragmentaire et déformée mais à travers laquelle ils s'accordèrent sur l'existence d'un **Panthéon** formé de sept **divinités majeures**. Ces divinités sont désignées par leur titre car à l'exception du Maître Bâtisseur leurs noms sont totalement inconnus, tandis que leur apparence et leurs pouvoirs ne sont que les résultats de mythes et de fabulations amplifiées au fil des siècles. Par ordre d'importance dans la culture sangheilis, les membres du Panthéon sont les suivants :

- **Le Didact (Glorus) :** dieu de la guerre, de la conquête et de la destruction, son culte est assurément le plus ancien et le plus influant de tous en raison du puissant attachement des sangheilis envers toutes les valeurs qu'il représente. Il possède un autel dans presque chaque cité covenante et rares sont les guerriers à ne pas le vénérer d'une manière ou d'une autre.
- **Le Maître Bâtisseur (Faber) :** dieu des architectes, des forgerons et des artisans, il est le seul membre du Panthéon dont les covenants connaissent le nom, cela en raison du narcissisme extrême dont a fait preuve Faber en souhaitant marquer l'histoire pour accéder à une forme d'immortalité. Son autorité était déjà grande dans la culture sangheili de par l'importance de ses métiers de tutelle pour l'effort de guerre, mais elle fut démultipliée peu après la fondation de l'Alliance lorsque les hiérarques ont confirmé officiellement qu'il était le créateur des anneaux sacrés.
- **L'Archiviste (Gledonia) :** déesse du savoir, de la procréation et de la famille, elle est l'unique divinité féminine du Panthéon. Son culte est cependant très répandu car les sangheiles (femelles sangheilis) lui adressent prières et offrandes de façon presque quotidienne tandis qu'elles s'occupent des affaires familiales, particulièrement si leurs époux font partie des guerriers du clan ou de l'Alliance. Précisons dès à présent que, par méconnaissance de l'histoire des forerunners et insuffisance de leurs sources, les covenants vénèrent le personnage de Gledonia sous deux aspects qui représentent les deux grandes époques de sa vie : celle où elle était Juge Suprême de la Cour du Manteau et celle où elle a fondé le corps des archivistes pour protéger les peuples de la galaxie contre l'activation des Halos. Celui-ci est le plus populaire à la fois parce qu'il porte des valeurs bienveillantes mais aussi et surtout parce que c'est l'aspect de sa vie sur lequel l'Alliance possède le plus d'information grâce à ses nombreux voyages dans la région du Bras d'Orion.
- **Le Justicar (Gledonia) :** dieu de la justice, de l'honneur et du châtement, on dit de lui qu'il voit tout et entend tout à travers le monde des mortels qu'il observe et juge avant de confier l'exécution de ses sentences aux autres divinités. Ce rôle ne lui donne pas pour autant une place privilégiée au sein du Panthéon, et très peu de prières lui sont adressées car selon les sangheilis, le meilleur moyen de le vénérer est d'agir en toute circonstance avec courage, loyauté, franchise et honneur. En conséquence, les san'shyuums n'ont pas jugé nécessaire d'interdire son culte au sein de l'Alliance pour protéger le Jjaro.
- **Le Primordial (Fossoyeur) :** Dieu de la vie, de la mort, de l'éternité et de la décadence. C'est lui qui décide de l'ascension ou de la chute d'une plante, d'un animal, d'une personne, d'une société ou d'un peuple. Son culte est très répandu sur les mondes agricoles et chez les femelles sangheiles ou elles prient pour la sauvegarde de leur époux au combat ainsi que pour le bien-être et la force de leur enfant à venir. La majorité des races vassales affectées à la production de ressources naturelles pour nourrir les populations de l'Alliance lui vouent également un culte pour assurer de bonnes récoltes et éloigner les divers parasites et maladies inhérentes à la culture de masse. Ironiquement, même les san'shyuums n'ont toujours pas réalisé que cette figure se rattache en réalité au Fossoyeur Primordial du Parasite.

- **Le Vengeur (Offensive Bias)** : dieu des orphelins, des bannis et des assassins, il guide ceux parmi les croyants qui ont été trahis vers l'accomplissement de leur vengeance dans ce monde ou dans le prochain. Malgré sa fréquente association avec le Didact, son culte est aujourd'hui pratiquement inexistant même parmi ceux qui se considèrent victimes d'une trahison. En effet, les philosophes sangheilis (sous l'influence des san'shyuums) ont déclaré que tout individu qui le priait ou lui adressait des offrandes faisait aussitôt preuve d'un manque de foi impardonnable, car cela indiquait un doute soit dans l'inéluctabilité de la vengeance divine soit dans la capacité propre de l'individu à punir le(s) coupable(s).

- **Le Protecteur (Medicant Bias)** : dieu des remparts, des forteresses et des armadas. Etant très proche des valeurs sangheilis à la manière du Didact, son culte était l'un des plus importants avant d'être interdit dès les premières années de l'Alliance sur ordre des hiérarques lorsque ces derniers comprirent que l'individu désigné par ce titre était l'IA traîtresse Medicant Bias...

**Raah Voljun (« [le] Long Chemin »)** : probablement la plus ancienne de toutes les Eglises apocryphes, le *Raah Voljun* apparut dès le 1<sup>er</sup> Âge du Doute lorsque des théologiens sangheilis émirent l'hypothèse d'un **Long Chemin** vers le Grand Voyage, par opposition à l'utilisation des Halos qu'ils considéraient comme le **Chemin Rapide**. Progressivement, cette théorie est devenue une croyance de plus en plus forte à mesure que la croisade de l'Alliance s'étirait dans l'espace et dans le temps. Il était déjà universellement admis tant par les sangheilis que par les san'shyuums que, après avoir accompli la transcendance, les forerunners apposèrent leur essence divine sur chacune de leurs créations. C'est cette vénération qui provoqua l'obscurantisme interdisant d'altérer ces créations d'une quelconque manière et déconseillant l'innovation technologique dans son ensemble. Mais les apôtres du *Raah Voljun* vont jusqu'à considérer qu'il est possible d'accomplir le Grand Voyage par la réclamation d'un nombre suffisant de reliques. Chaque artefact est donc d'une importance capitale à leurs yeux, et leurs disciples sont parmi les plus fervents pour explorer l'espace et suivre la moindre piste pouvant mener à un nouveau temple.



**Raah Acchun (« [le] Vaste Chemin »)** : cette philosophie naquit avec les premières conversions de peuples étrangers et son influence grandit avec chaque nouvelle race intégrée dans l'Alliance. Son but était au départ d'apporter plus de tolérance chez les sangheilis envers leurs plus récents alliés, et ce fut la ferveur de plusieurs de ses membres à travers l'histoire covenante qui la transforma progressivement en religion à part entière. Selon le *Raah Acchun*, toute vie intelligente possède le potentiel d'atteindre la divinité au-travers du Grand Voyage qui peut alors être atteint par la conversion au Jjaro d'un nombre suffisant d'espèces. Il est donc essentiel de traiter les croyants avec respect, vassaux ou non, et de toujours offrir aux impies la possibilité de la rédemption pour rejoindre l'Alliance à leurs tours. De par le soutien inconditionnel des apôtres de cette Eglise au Jjaro, elle est celle qui possède la meilleure considération auprès des autorités religieuses de l'Alliance, certains membres sangheilis ou san'shyuums du Grand Conseil allant jusqu'à s'afficher ouvertement comme disciples du *Raah Acchun*. Cependant aucun hiérarque n'a jamais accepté d'intégrer officiellement cette théologie afin de conserver le pouvoir de déterminer si tel ou tel peuple peut être « sauvé » ou non.

**Raah Chiiwei (« [le] Chemin Intérieur »)** : assurément l'une des croyances les plus radicales mais trop populaire pour que les hiérarques puissent la condamner, elle stipule que le Grand Voyage puisse être accompli par un éveil spirituel et moral. De tous les philosophes sangheilis qui émirent cette pensée, le plus célèbre fut **Qtaan le Long Rêveur** dont la légende dit qu'il vécut en exil pendant sept ans dans le désert de Kaelarot avant de revenir à la civilisation pour partager son illumination. Le clergé de cette Eglise ne manque jamais une occasion de rappeler que l'éveil qu'ils prêchent ne peut être que collectif, cependant d'innombrables croyants continuent d'espérer que l'ascension puisse être accomplie seul au travers d'actes de foi exceptionnels. Ces individus sont nommés les **kassays**, les **disciples de la Croisade Solitaire**, respectés pour leur dévotion mais craints pour leur sens démesuré du sacrifice.

**Chiah Hagu'un (« [la] Pluralité de l'Arbre Ramifié »)** : apparue durant le 2<sup>ème</sup> Âge de la Réconciliation, cette idéologie cherche à faire cesser les tensions religieuses en appelant à la coexistence des différentes Eglises et même à un dialogue avec les loges hérétiques covenantes. Car selon ses apôtres, si le Grand Voyage doit être accompli par les peuples élus, il faut que ces mêmes peuples soient suffisamment unis pour être considérés dignes d'entrer au Royaume divin. Afin de mener à bien cette quête de réconciliation, ils stipulent également que toutes les formes de croyances concernant le Grand Voyage ne sont que différentes facettes d'une vérité universelle, et qu'en conséquence nul ne doit se préoccuper des points de détail de chaque doctrine. Ses apôtres se rendent donc toujours là où la population covenante se trouve divisée par des questions de foi afin de se placer en arbitre, ne prenant jamais position en faveur d'un camp quelconque mais toujours dans l'idée de rassembler les disciples d'autres églises derrière eux.

## I.2. L'émergence des Rédempteurs

C'est ici que nous laissons au lecteur un choix : celui de l'évènement qui permet à certains des plus influents disciples de *Raah Acchun* d'obliger le Grand Conseil à reconsidérer la condamnation des humains, cela afin que leur statut d'hérétique ne soit plus vu comme définitif et qu'ils puissent donc être convertis au Jjaro pour rejoindre l'Alliance. L'idéal est que vous imaginiez par vous-mêmes une raison qui soit en accord avec l'histoire que vous racontez ou que vous vous souhaitez raconter, car c'est le meilleur moyen pour rendre cette transformation pleinement ancrée dans les évènements de votre aventure. Mais si vous avez besoin d'aide, voici quelques pistes de réflexions :

- Succession : il est tout à fait possible qu'un (ou plusieurs) des hiérarques doive être remplacé pour cause de décès, de folie évidente ou d'un quelconque scandale l'obligeant à céder sa place. Son successeur peut alors tout à fait logiquement partager la vision de l'Eglise de *Raah Acchun* et intégrer officiellement cette croyance dans les textes du Jjaro.
- Les témoins de la Réclamation : si, pour une raison quelconque, une personne dont la parole ne peut pas être remise en doute rapporte devant le Grand Conseil que les humains peuvent activer les reliques forerunners, les disciples de *Raah Acchun* peuvent s'emparer de l'affaire pour l'utiliser comme preuve de la véracité de leur idéologie.
- Paroles d'évangile : l'Oracle enfermé à bord du Cuirassé forerunner au cœur de Grande Bonté peut révéler que les humains sont les héritiers désignés par les forerunners, bien que pour cela il faut d'abord trouver un moyen de braver l'interdiction des hiérarques de pénétrer à bord de ce vaisseau. Cette nouvelle provoquera assurément un profond bouleversement dans les croyances covenantes, mais il sera toujours possible au Grand Conseil de stipuler que les humains se sont écartés de la voie que les forerunners avaient tracée pour eux et qu'il est du devoir de l'Alliance de les « sauver » en leur apportant la vraie foi.
- Expiation des péchés : si l'Alliance subit une grande perte impactant profondément le moral des élites dirigeantes et/ou de la population (défaite majeure, destruction d'un temple forerunner, épidémie, catastrophe cosmique, etc.), certaines personnes très influentes peuvent voir cela comme une punition divine infligée par les forerunners pour montrer que le Grand Conseil est dans l'erreur au sujet des humains.

Suite à l'évènement perturbateur, plusieurs membres du Grand Conseil se mettent à défendre ouvertement les enseignements de *Raah Acchun* afin que les hiérarques reviennent sur la condamnation des humains. Ils s'appuient sur l'exemple des Iekgolos qui, lorsqu'ils furent découverts en -784 (calendrier humain), ont été féroceement combattus parce qu'ils avaient détruit des reliques forerunners afin de se nourrir de leur métal, puis furent pardonnés pour ce crime et sont désormais l'un des plus puissants vassaux de l'Alliance. Bien entendu, de nombreuses voix s'élevèrent contre eux, en particulier les hiérarques **Vérité**, **Pitié** et **Regret** (s'ils sont toujours en place) qui n'avaient absolument pas intérêt à ce qu'un quelconque rapprochement avec les humains se crée. Mais le débat continua pendant des jours, voir des semaines, en s'étalant sur de nombreuses séances du Grand Conseil durant lesquelles l'idéologie du *Raah Acchun* vit son influence grandir, potentiellement avec l'aide de l'église de *Chiah Haqu'un*.

Finalement, les hiérarques n'auront d'autre choix que de céder face à la pression du nombre pour éviter un schisme religieux qui signerait la mort de l'Alliance, ainsi que pour rester les chefs spirituels de la civilisation covenante malgré l'augmentation subite du rayonnement de certaines églises apocryphes. Si nécessaire, ils expliqueront que ce changement d'avis sur les humains et l'offre de leur pardon est une évolution philosophique par laquelle l'Alliance doit passer pour accéder au Grand Voyage, ou toute autre excuse politico-religieuse de ce calibre (plus c'est gros, mieux ça passe). Ainsi, pour mieux camoufler cette manœuvre, ils annonceront l'entrée dans une nouvelle ère : le **1<sup>er</sup> Âge de la Rédemption**.

Pendant les hiérarques imposèrent leurs conditions : tous les humains devront se racheter auprès des dieux en se repentant des crimes hautement hérétiques dont ils se sont rendus coupables, puis ne pourront devenir citoyens de l'Alliance qu'après avoir fait preuve de leur dévotion en servant dans ses armées. Ceux qui refuseront de se repentir seront exécutés ou réduits en esclavage. D'un commun accord, le conseiller sangheili **Raaz 'Orvadee** et le vice-ministre san'shyuum de la Conversion **Jeld Olvag** proposèrent la formation d'un nouveau corps d'armée au sein de la 6<sup>ème</sup> division chargé d'apporter la salvation du Jjaro aux humains, un corps d'armée qui serait bien entendu placé sous leur contrôle. C'est ainsi que fut créé l'Ordre des **Rédempteurs**.



### I.3. La question des Démons

Aussitôt que le mouvement des Rédempteurs fut officiellement créé, la question des Démons fut l'objet de débats très mouvementés entre les conseillers sangheili et le ministère de l'Étiologie. La nature surnaturelle de ces combattants ne faisait aucun doute pour personne au vu des témoignages rapportés par les troupes de l'Alliance, cependant il était absolument nécessaire de savoir comment résoudre l'épineux problème qu'ils présentaient tout en accomplissant la sainte tâche de salvation des humains.

Les différentes opinions présentées furent les suivantes :

**Les san'shyuums :** l'influence du Néant sur les démons est évidente, mais la question de savoir si cette corruption pouvait être lavée ou non fut longuement débattue à grand renfort de concepts philosophiques. Car les hérétiques covenants sont eux aussi sous l'influence du Néant qui, selon les san'shyuums, fausse la perception qu'ils ont de la réalité pour les amener à se retourner contre leurs frères. Les registres prouvent que de nombreux guerriers hérétiques sont parvenus à revenir dans le droit chemin afin de mourir avec une conscience propre, et ont ensuite donné leurs vies pour le Grand Voyage afin de laver leur honneur de la honte. Aucun consensus clair ne put être obtenu de la part de la Chambre Ministérielle en raison de la trop grande diversité des avis et la crainte de choisir un avis impopulaire.

**Les rédempteurs :** l'Alliance s'est déjà trompée sur la nature des humains, alors pourquoi ne se tromperait-elle pas aussi sur la nature des Démons ? Tout comme pour la plupart des races covenantes qui ont été converties au cours des Âges, les Démons ne sont peut-être pas complètement hors de toute salvation. Il est possible que ces guerriers soient conditionnés par leurs armures ou par quelque chose d'autre qui doit être compris et neutralisé, afin d'éviter le même aveuglement que les covenants ont eu vis-à-vis de l'humanité. Si le Grand Conseil donne suffisamment de temps et de moyens aux rédempteurs, alors il sera possible de sauver même les pires démons pour les intégrer dans les forces de l'Alliance, ce qui la rendra d'autant plus puissante.

**Les fanatiques :** pour eux, les démons ne peuvent en aucune manière être sauvés et doivent donc être exterminés jusqu'au dernier. Ce camp rassemble essentiellement des sangheili s'étant opposé à l'idéologie des Rédempteurs et qui sont déjà furieux d'avoir vu les hiérarques leur donner raison. Ils ne veulent pas perdre également ce débat et se montrent donc absolument intransigeante, faisant comprendre que la seule issue envisageable est de leur accorder le compromis de refuser la salvation aux Démons.

**Les hiérarques :** ils laissèrent le Grand Conseil essayer de trouver un accord pendant deux jours entiers, observant calmement le débat sans intervenir à part pour ramener le calme lorsque cela fut nécessaire, ce qui arriva tout de même plusieurs dizaines de fois. Après avoir écouté attentivement les opinions de chacun, et voyant qu'aucune majorité suffisamment forte n'émergeait, ils finirent par trancher : un nouveau corps d'élite sera constitué, les **Chasseurs de Démons**, rattaché lui aussi à la 6<sup>ème</sup> division de l'Alliance en raison de leur rôle sacré de protection du Jjaro.





## PARTIE II : LES RÉDEMPTEURS SANGHEILIS

**Nature :** corps d'armée de la 6<sup>ème</sup> division

**Alignement :** loyalistes neutres

**Fondateurs :** conseiller **Raaz 'Orvadee** (sangheili) et **vice-ministre de la Conversion** (san'shyuum)

**Lieu et date de fondation :** variable selon les besoins du scénario (^=^)

**Point de vue sur les humains :** leur hérésie est certes grande, mais pas irréparable, ce qui signifie que pour être sauvés ils doivent faire preuve d'une dévotion plus grande qu'aucun peuple covenant avant eux.

**Alliances connues :** aucune

Les Rédempteurs sont le fruit d'un rapprochement entre l'Alliance covenant et l'église apocryphe de *Raah Acchun*, pour qui les humains ne doivent plus être éradiqués pour leur faute mais sauvés en recevant l'illumination intérieure qui les forcera à se repentir. Grâce à l'autorité qui leur a été confiée par les hiérarches, ils occupent une position de superviseurs envers tous les corps d'armée de l'Alliance pour s'assurer que la guerre d'extermination soit transformée en conquête colonisatrice. Sous leur regard vigilant, l'armée covenant cesse donc de tuer les humains désarmés pour se mettre désormais à les capturer. Les prisonniers sont ensuite envoyés sur une colonie pénitentiaire nouvellement créée, **Redemption's Flame**, dirigée par les rédempteurs pour leur apporter la foi du Jjaro par force.

Pour être reconnus aisément sur le terrain et afficher leur autorité, ces sangheilis portent des armures bleu ciel en référence à la couleur la plus couramment associée aux forerunners. Les officiers revêtent parfois des capes mauves en plus de leurs ornements habituels, à la manière des inquisiteurs qui sont probablement les seuls individus à pouvoir contester leurs ordres. Même les commandeurs de la 7<sup>ème</sup> division doivent prendre en compte leurs requêtes dans l'élaboration de leurs stratégies.



### II.1. Organisation

Seuls les sangheilis (et les Griffes Sanglantes keg-yarns) peuvent rejoindre l'Ordre des Rédempteurs, car il s'agit d'une affaire sainte qu'aucune race vassale ne peut comprendre parfaitement. De la même manière que l'Inquisition, ce corps d'armée possède sa propre hiérarchie interne qui s'apparente à celle d'un ordre de chevalerie :

- **Novices :** ce titre est donné aux guerriers souhaitant rejoindre la caste des Rédempteurs mais qui n'ont pas encore fait leurs preuves ou qui ont été déchus de leur grade suite à un mauvais agissement. En effet, n'importe quel Rédempteur peut redevenir instantanément un novice s'il vient à tuer volontairement un humain désarmé qui n'a pas encore été jugé définitivement perdu.
- **Rédempteurs :** un novice ne devient rédempteur qu'une fois qu'il a prouvé son dévouement à la salvation des humains en capturant au moins trente civils. Ce n'est qu'alors qu'il reçoit le droit de porter l'armure bleu ciel de l'ordre et accomplir l'œuvre de supervision des autres divisions de l'Alliance, mais en général ils sont restreints uniquement aux quatre premières (troupes régulières, éclaireurs, troupes furtives et forces navales).
- **Chevaliers rédempteurs :** ce sont les officiers de terrain commandant des escouades de combat, ces dernières n'étant pas forcément composées uniquement de rédempteurs. Ils sont choisis pour ce grade dès qu'ils montrent la capacité d'imposer leur volonté à d'autres sangheilis n'appartenant pas à l'Ordre des Rédempteurs, et peuvent également superviser les forces spéciales covenantes de la 5<sup>ème</sup> division.
- **Grands chevaliers rédempteurs :** ce grade est donné principalement aux membres de l'Ordre occupant un poste de commandant et autres officiers supérieurs. Certains guerriers particulièrement doués et zélés peuvent également s'élever à cette position, ce qui est alors considéré comme une distinction honorifique mais aussi comme un moyen pour eux de traiter d'égal à égal avec les membres des 6<sup>ème</sup> et 7<sup>ème</sup> division pour leur imposer des directives stratégiques.
- **Maîtres de la Rédemption :** au sommet de l'ordre se trouvent sept maîtres sangheilis qui sont tous des membres du Grand Conseil chargés de défendre leur idéologie devant les hiérarches. Le premier d'entre eux, celui que l'on pourrait considérer comme le grand maître de l'ordre, est **Raaz 'Orvadee**, cependant il n'est techniquement pas supérieur aux six autres car il n'a pas souhaité disposer d'un pouvoir absolu sur l'ensemble des rédempteurs.

## II.2. Missions et modes opératoires

« **Il nous les faut vivants. PAS de vitrification !** »

Le premier rôle des rédempteurs est d'observer et de surveiller les troupes des différentes divisions militaires de l'Alliance, ce qui explique leur statut et autorité dont leur seul équivalent est détenu par les membres de l'Inquisition des prophètes. Mais lorsqu'ils se trouvent sur un théâtre d'opération impliquant des humains incroyants, ils peuvent diriger des missions spéciales dont l'objectif tourne toujours autour de la capture de nouveaux prisonniers à convertir.

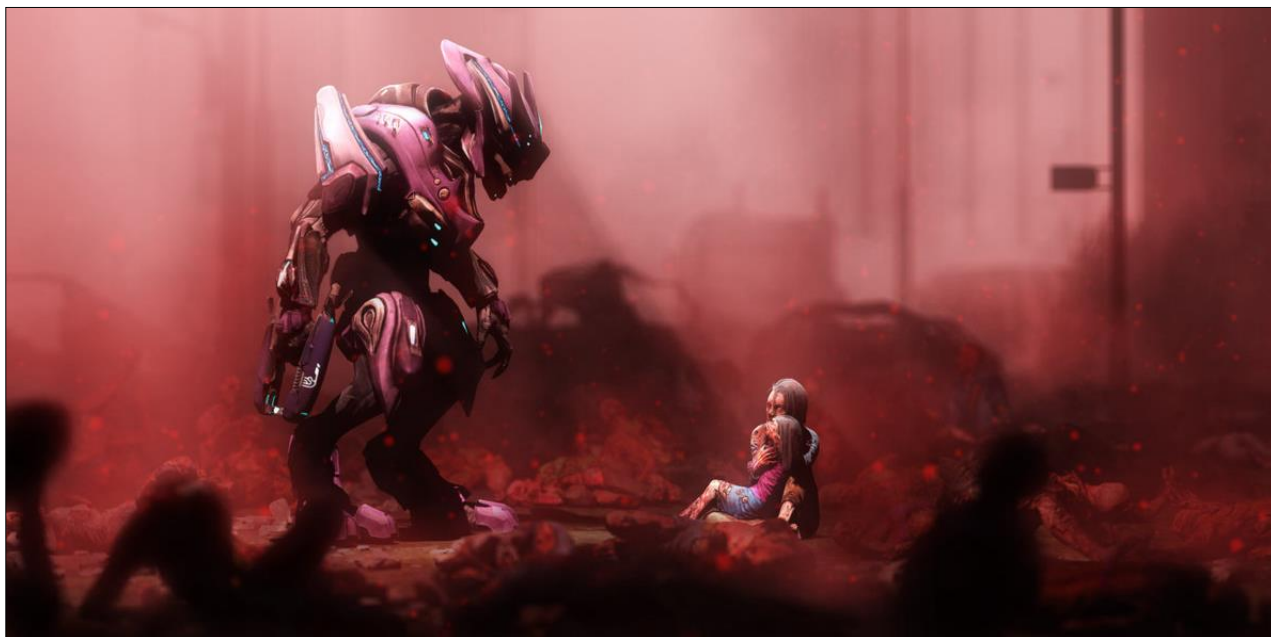
Les règles d'engagement qu'ils imposent sur le terrain indiquent que tout humain qui ouvre le feu sur les troupes de l'Alliance ou qui représente une quelconque menace directe contre eux peut être abattu sans sommation, tandis que ceux qui se rendent volontairement ou qui sont désarmés doivent impérativement être capturés. Tout manquement à ces règles peut entraîner de lourdes sanctions pouvant aller jusqu'à l'exécution du/des coupables.

- **Battues militaires** : ce type de mission est organisé essentiellement dans les régions rurales et faiblement peuplées des colonies humaines, où il est facile pour les populations locales de fuir dans la nature lorsque tout espoir d'évacuer la planète a disparu. Les rédempteurs rassemblent alors de vastes groupes d'infanterie dont les différentes escouades se déploient sur une longue ligne de plusieurs dizaines de kilomètres avant d'entamer une progression lente et coordonnée. Ces troupes sont appuyées par des véhicules ghosts pour effectuer des reconnaissances préliminaires ou apporter rapidement une puissance de feu supplémentaire en cas d'embuscade, et des navettes de transport Phantom se tiennent prêtes à intervenir soit pour fournir du soutien aérien soit pour venir récupérer les humains capturés.

- **Isolement de quartier** : cette stratégie est employée principalement dans les quartiers d'habitation où les rédempteurs sont certains de trouver un très grand nombre de civils humains désarmés qui ne pourront pas présenter de résistance significative. Ils commencent par interdire à la flotte et à l'artillerie de pilonner ces positions, puis ordonnent le déploiement de groupes de combat sur toute la périphérie de la zone ciblée afin de la mettre sous blocus, ce qui demande néanmoins l'utilisation massive de navettes de transports et/ou nacelles de largage. C'est une stratégie risquée dont la réussite dépend fortement du niveau de présence des troupes de l'UNSC dans la ville et de leurs capacités de réaction, car les guerriers covenants qui seront ainsi déployés ne pourront pas établir de positions défensives sur un si large périmètre. Néanmoins depuis la création des corvettes légères de classe *Confinement* (cf. les balises d'isolement au [chapitre V.5](#)), il suffit de parvenir à en poser une au milieu du quartier ciblé pour que l'opération devienne un jeu d'enfant.

- **Blocus moral** : cette méthode est assez peu employée par les rédempteurs car, comme elle va directement à l'opposé du désir naturel de combat des sangheils, elle est très vigoureusement critiquée par tous les guerriers de l'Alliance. Cependant contre certaines colonies très fortement peuplées et/ou lourdement fortifiées, elle peut se montrer d'une efficacité redoutable. Le principe est de d'abord s'assurer la domination absolue et incontestée de l'orbite tout autour de la colonie pour établir un blocus total de l'accès à la surface. Les zones agricoles sont ensuite vitrifiées de manière à détruire l'approvisionnement alimentaire, ce qui est dramatique pour la plupart des colonies fortement peuplées car elles sont souvent très dépendantes de l'importation de nourriture depuis d'autres planètes. Il suffit ensuite aux rédempteurs de bombarder la population de messages de propagande qu'ils émettent sur toutes les fréquences de communication pour inciter les habitants à se rendre, en leur donnant un délai d'une semaine pour se décider et en indiquant des coordonnées de lieux où ils pourront être récupérés par les vaisseaux de transport de l'Alliance. A cet effet, des plates-formes d'ascenseurs gravitationnels sont installées dans des zones inhabitées proches des grandes villes et, une fois le délai passé, tous ceux qui ont refusé l'offre des rédempteurs sont massacrés à titre d'exemple.

- **Capture ciblée** : le plus grand défaut de la plupart des opérations menées par les rédempteurs est que les prisonniers qu'ils parviennent à faire sont en très grande majorité des civils ou des combattants avec très peu d'expérience de la guerre. En conséquence, ils manquent cruellement de bons éléments parmi leurs recrues, et c'est pourquoi ils cherchent activement à identifier et localiser des individus à fort potentiel sur chaque colonie que l'Alliance envahit. Ces individus sont aussitôt considérés comme des cibles prioritaires que les rédempteurs vont chercher à capturer eux-mêmes en envoyant à leur poursuite des escouades composées presque exclusivement de membres de leur ordre afin de minimiser les risques de bavure.



## PARTIE III : LES CHASSEURS DE DÉMONS

**Nature :** corps d'armée de la 6<sup>ème</sup> division militaire de l'Alliance

**Alignement :** loyalistes fanatiques

**Fondateurs :** ex-conseiller sangheili **Xur 'Livurmee**

**Lieu et date de fondation :** variable selon les besoins du scénario

**Point de vue sur les humains :** s'ils peuvent réellement être sauvés, ils devront le prouver par la rédemption et le sacrifice, mais les Démons sont assurément des agents corrupteurs du Néant qui doivent être éradiqués par tous les moyens.

**Alliances connues :** aucune

Tant que l'Ordre des Rédempteurs reçut la bénédiction des hiérarques pour convertir les humains qui accepteraient de se repentir, les Chasseurs de Démons furent créés spécifiquement pour éliminer les seuls individus dont la salvation est considérée comme totalement impossible : les spartans. Ces formidables et terrifiants adversaires doivent absolument être anéantis si l'Alliance souhaite intégrer l'humanité, car non seulement ils représentent une menace militaire majeure mais ils sont également l'une des principales sources de courage et d'inspiration pour les troupes de l'UNSC. En prouvant leur mortalité et leur corruption, les Chasseurs de Démon remporteront pour l'Alliance une victoire à la portée symbolique immense, et c'est pourquoi ils ne reculeront devant aucun sacrifice pour y parvenir.

### III.1. Organisation

Rattachés directement à la Sainte Inquisition des Prophètes de la 6<sup>ème</sup> division, les Chasseurs de Démons opèrent hors de la juridiction des Rédempteurs et peuvent donc se permettre d'ignorer leurs recommandations sur la capture des humains « normaux » lorsqu'ils sont en mission. Si l'on ajoute à cela le fait qu'ils ne recrutent que les plus fanatiques des guerriers d'élite de l'Alliance, cela crée entre les deux nouvelles organisations une atmosphère de rivalité qui symbolise parfaitement les querelles perpétuelles entre traditionalistes et progressistes au sein de la population sangheili.

Contrairement aux rédempteurs qui cherchent à recruter autant de nouveaux membres que possible pour mieux contrôler l'ensemble des forces militaires de l'Alliance, les chasseurs de démons opèrent presque uniquement en petites unités autonomes et n'ont donc pas besoin d'une organisation hiérarchique complexe. L'intégralité des deux cent guerriers composant ses effectifs est dirigée par le commandant **Xur 'Livurmee**, qui a démissionné de son siège du Grand Conseil afin de pouvoir se consacrer pleinement à l'extermination des Démons.

Ces guerriers peuvent cependant avoir deux grades différents, car dans un premier temps ils sont tous désignés comme des Chasseurs de Démons, mais ceux qui parviennent à vaincre un spartan en combat reçoivent le titre honorifique de **Tueurs de Démon**. Ces individus sont généralement faciles à reconnaître, car ils affichent ostensiblement un trophée pris sur leur illustre victime. Le plus souvent il s'agit de leurs plaques d'identification militaires, mais il peut également s'agir d'une pièce d'armure (les visières dorées ont une immense valeur symbolique), et pour certains cas très morbides cela peut aussi être un ou plusieurs ossements.

Les Chasseurs de Démon sont tous recrutés personnellement par le commandant Livurmee sur dossier, qui sélectionne les individus présentant la meilleure combinaison de compétences martiales et de dévotion au Jjaro. Ce sont donc tous des guerriers vétérans qui ont généralement déjà fait leurs preuves de nombreuses fois au sein des troupes d'élite de l'Alliance covenante, et certains d'entre eux opéraient même au sein des Premières Lames d'un commandeur de la 7<sup>ème</sup> division. Lorsque plusieurs dizaines de candidats ont été sélectionnés, ils sont tous rassemblés dans une même pièce et doivent échanger leurs points de vue sur les Démons et sur la meilleure manière de les éliminer, sans qu'aucun membre confirmé des Chasseurs de Démon ne participe ou même n'assiste au débat. Leur seule consigne, c'est qu'en quittant la salle ils doivent avoir formé des groupes de combat comportant entre quatre et douze guerriers, peu importe la manière dont ils s'y prennent. Cela a pour conséquence d'obtenir des escouades dont les membres sont intimement soudés car ils partagent une vision commune sur leur mission et sur la façon de la mener.





## III.2. Missions et modes opératoires

**« Relâchez les prisonniers ! Laissez-les retrouver leurs semblables damnés, afin qu'il racontent à tous ce qui s'est passé ici. »**

En raison de la manière dont les spartans opèrent sur le terrain, la partie la plus difficile des opérations menées par les Chasseurs de Démon est de réussir à provoquer une confrontation avec leurs cibles de façon à avoir un avantage suffisant pour garantir leur victoire. La plupart de leurs missions constituent donc à tendre des pièges ou à anticiper les actions de leurs cibles à la manière d'un joueur de seïkan, et pour cela plusieurs stratégies sont considérées comme relativement efficaces :

- **Traque :** il n'est pas rare que des spartans effectuent des missions d'infiltration de longue durée loin derrière les lignes ennemies afin de déstabiliser leurs forces ou d'accomplir plusieurs objectives l'un après l'autre. Cette situation est probablement la plus avantageuse d'un point de vue tactique, mais l'une des plus difficiles à exploiter car il est extrêmement difficile de remonter efficacement leurs traces. Ainsi, lorsque la présence de Démons a été rapportée durant plusieurs jours dans une même région contrôlée par les forces de l'Alliance, les Chasseurs font appel à des traqueurs keg-yarns vétérans (souvent déjà membres de l'Inquisition ou travaillant fréquemment pour elle) pour trouver la piste de leurs cibles et les rattraper avant qu'elles ne quittent la région. Ce type d'opération est souvent effectué sans la moindre coordination avec les autres forces de l'Alliance présentes sur place, voir même sans les prévenir, car les Chasseurs n'ont aucune confiance dans la sécurité des données qui transitent via les réseaux de communication. Si la nouvelle de leur présence sur le terrain vient à être découverte par les spartans eux-mêmes, cela compromettrait considérablement l'opération.

- **Frappe éclair :** dans le cadre de vastes opérations d'invasion planétaire couvertes par l'armada de l'Alliance, les Chasseurs de Démons peuvent également choisir d'attendre en orbite que la présence des spartans soit confirmée par les forces au sol pour ensuite se rendre sur place directement. Le plus souvent, ils réquisitionnent un vaisseau de combat léger de la 5<sup>ème</sup> division (type corvette ou frégate), d'abord parce que ces bâtiments étant déjà habitués à opérer indépendamment du reste de la flotte et parce que cela leur permet de compter sur l'appui de guerriers des forces spéciales. Ils débarquent presque systématiquement par nacelles de largage individuelles pour des raisons de vitesse et de sécurité, en choisissant leur point de chute au plus près de la position supposée des spartans. Une fois qu'ils ont leurs cibles en vue, les Chasseurs ordonnent le largage d'un pod d'isolement (cf. [chapitre V.5](#)) pour emprisonner leurs cibles avant de les exécuter.

- **Escorte :** les spartans sont connus pour être les soldats de l'impossible, ce qui d'une certaine manière rend leurs apparitions prévisibles si l'Alliance leur présente un objectif vital qu'ils sont les seuls à pouvoir neutraliser. Les Chasseurs de Démons prennent donc soigneusement le temps d'étudier la situation stratégique globale d'un théâtre d'opération afin d'identifier les éléments de l'armée covenant qui risquent fortement d'être ciblés par les spartans, et qui peuvent donc être utilisés pour leur tendre une embuscade mortelle. Cela nécessite cependant d'immobiliser une équipe de Chasseur pendant une durée indéterminée, et il ne faut pas sous-estimer la capacité des Démons à pressentir l'existence d'un piège...





## PARTIE IV : LES REPENTIS HUMAINS

**Nature :** vassaux de l'Alliance

**Alignement :** loyalistes neutres

**Lieu et date de fondation :** variable selon les besoins du scénario (^=^)

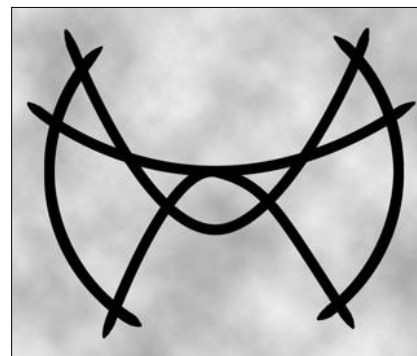
Fruit de l'idéologie des rédempteurs, les repentis humains constituent un rouage supplémentaire dans l'énorme machine de guerre de l'Alliance en tant que vassaux sous les ordres des sangheilis et en particulier des rédempteurs. Leur présence auprès des autres peuples covenants change de nombreux aspects de la société et de la guerre contre le reste de l'humanité. D'un côté ils apportent un savoir-faire unique ainsi que des compétences nouvelles, et de l'autre ils sont utilisés comme outil de propagande pour convaincre les habitants des colonies de la Terre de se rendre sans combattre.

Cependant les repentis sont des individus quelque peu instables, car la plupart d'entre eux ont été si profondément brisés par les méthodes de conversion des rédempteurs que leur santé mentale en a gardé des séquelles irréparables, seuls les plus forts et les plus déterminés parvenant à rester sains d'esprit. Les autres sont plus ou moins fanatisés et/ou décérébrés (certaines mauvaises langues diront que c'est la même chose tant qu'ils n'auront pas affronté un inquisiteur sangheili), avec des troubles psychologies pouvant être très sérieux mais que les rédempteurs savent utiliser à leur avantage.

### IV.1. Formation

Lorsque des prisonniers humains sont amenés sur le monde pénitencier de *Redemption's Flamme*, ils sont enfermés pendant sept jours avant de passer **l'Épreuve de la Repentance**, le test qui déterminera s'ils peuvent gagner la salvation de leur âme ou s'ils sont définitivement perdus. Ce test est relativement simple : à intervalles réguliers pendant sept jours, l'individu doit se purifier par la douleur sous la surveillance des rédempteurs et des chapelains (voir plus loin) puis réciter des versets du Jjaro. Les outils mis à leur disposition pour s'automutiler sont conçus pour réduire au maximum les risques de suicide, ou au moins rendre cela suffisamment difficile pour donner le temps aux superviseurs d'empêcher le décès. Malgré toutes ces précautions, les pertes sont en moyenne de 15%, mais aucun dirigeant de l'Alliance ne s'en plaint pour le moment. Quant au coût des soins nécessaires suite aux blessures et amputations causées par l'épreuve, il est considéré comme négligeable à présent que les nouveaux vassaux de l'Alliance lui font profiter de leur technologie et savoir-faire dans le domaine de la médecine.

Les prisonniers qui passent l'épreuve avec succès sont alors appelés des « **Repentis** » car ils ont renié leur ancienne croyance (ou leur absence de croyance), et peuvent désormais servir l'Alliance avec l'espoir de sauver leur âme avant de mourir. Pour être reconnus comme tels (et éviter que des covenants antihumains ne les tuent « *par erreur* ») ils reçoivent la **Marque de la Rédemption** (image ci-contre) sur le côté droit de leur cou afin qu'elle soit vue de tous. C'est une nouvelle marque punitive (cf. encyclopédie *Halo Evolved* volume 2) spécialement créée afin d'identifier les humains repentis, et qui représente le glyphe du mot « éprouvé » en diservos. Cette marque peut être apposée de sept manières différentes, chacune correspondant à l'une des sept méthodes d'automutilation proposées aux humains pour passer l'Épreuve de la Repentance. Une fois qu'un prisonnier en a choisi une il ne peut plus en changer, ce qui fait que les repentis sont catégorisés selon l'outil de leur repentance et sont ensuite regroupés dans les armées de l'Alliance de préférence entre individus ayant fait le même choix :



- **Repentis de feu (brûlures) :** Cette méthode offre la meilleure possibilité de mesurer la dévotion d'une recrue, car plus la part d'elle-même qu'elle sacrifie est grande, plus elle a de chance de monter en grade ou d'accéder directement à un poste élevé. Les repentis de feu sont généralement immunisés à la peur et comptent la plus grande proportion de fanatiques, de pyromanes et de guerriers kamikazes. Leur marque de la redemption est faite au fer rouge, puis la cicatrice est recouverte d'une pigmentation orangée légèrement luminescente qui donne l'impression qu'elle brûle toujours.

- **Repentis de sang (lacérations) :** la recrue doit reproduire des runes et glyphes forerunners ou covenants sur sa peau, mais elle peut également choisir de s'amputer pour donner une preuve supérieure de son engagement. Il y a de fortes chances que cela développe chez elle une fascination pour les lames et le sang, au point qu'elle privilégiera le corps à corps de manière parfois inconsidérée. Bien évidemment, sa marque de la redemption est taillée dans la peau.

- **Repentis de fer (écartèlement) :** bien que le taux de mortalité soit relativement élevé par rapport aux autres méthodes, il y a très nettement plus de mutilés que de morts parmi ces repentis, car les médecins parviennent à sauver la plupart des recrues qui dépassent les limites de ce que leur corps peut supporter. Plus de la moitié d'entre eux portent donc des membres bioniques, et dans les deux tiers des cas cela concerne les quatre membres. Leur marque est faite d'une pièce de métal greffée sur la peau.

- Repentis de souffle (noyade / pendaison) : cette méthode est assurément celle avec le taux de mortalité le plus élevé car tout d'abord beaucoup de recrues ne prennent pas conscience de leurs limites à temps, mais surtout c'est une méthode de suicide facile pour les prisonniers qui souhaitent échapper à cet enfer. Tant que le nombre de perte reste acceptable, les rédempteurs ne s'en plaignent pas. Ceux qui traversent cette méthode d'épreuve sont néanmoins parmi les plus dangereux de tous les repentis car les nombreuses pertes de conscience ainsi provoquées donnent l'impression d'une renaissance dans la lumière de leur nouvelle foi. Cela peut éventuellement les mener jusqu'au fanatisme religieux, cependant beaucoup gardent un esprit clair et deviennent d'excellents éléments de l'armée covenant en lui apportant toute l'étendue de leurs compétences dans une parfaite dévotion. Leur marque de la rédemption est creusée profondément dans la peau et recouverte d'une substance d'un noir si profond qu'on a l'impression qu'elle forme un trou ouvert sur l'espace.

- Repentis de chair (flagellation) : bien qu'étant la méthode qui a le plus faible taux de mortalité, c'est aussi celle qui a le plus fort taux d'échec car beaucoup de recrues ne parviennent pas à aller jusqu'au bout des séries d'auto-flagellation exigées par les rédempteurs sangheilis et abandonnent. Ceux qui vont jusqu'au bout ont une remarquable résistance à la douleur et sont prêts à endurer plus que n'importe quel autre type de repentis pour obtenir leur salvation, ce qui les pousse souvent à avoir un comportement très téméraire sur le champ de bataille. La marque des repentis de chair est faite de morceaux de cuir fixés à la peau par plusieurs dizaines de petits clous à pointes barbelés.

- Repentis de foudre (électrocution) : peut-être la méthode la plus facile car au fur et à mesure de l'habitude et de la dégradation des neurones, la douleur se dissipe de plus en plus vite et finit par devenir une drogue pour la recrue. Beaucoup d'individus finissent donc par dépasser largement le nombre d'électrocution exigées dans le but de prouver leur détermination, mais perdent alors l'esprit et deviennent des chiens fous et totalement fanatisés, accrocs à l'adrénaline et aux électrochocs. Leur marque est faite par un électro-tatouage bleu luminescent.

- Repentis de pensée (chimie par psychotropes) : c'est de loin la méthode la plus souvent choisie par les prisonniers en raison de l'absence de douleur physique, et pourtant c'est la pire de toutes. Cela détruit presque totalement l'esprit de la personne et l'oblige à se soumettre à l'autorité des Rédempteurs en brisant complètement sa psyché. Généralement, ces repentis sont bien trop meurtris pour devenir paladins, même s'il existe néanmoins quelques cas exceptionnels. Ce sont au mieux des soldats disciplinés, au pire des automates abêtis presque incapables de penser par eux-mêmes. Leur marque de la rédemption est faite par une profonde brûlure chimique qui donne un aspect presque écailleux à la peau par durcissement de l'épiderme.



La Marque de la Rédemption n'est toutefois pas définitive : si un repentis fait suffisamment la preuve de sa dévotion pour le Jjaro et l'Alliance covenant, cette marque reçoit un ajout qui change la signification du glyphe en « sauvé ». Cette distinction nommée la **Marque de la Salvation** fait d'eux des citoyens vassaux de l'Alliance à part entière avec un statut dans la hiérarchie sociale équivalent à celui des jiralhanaes, et leur outil de repentance n'a alors plus d'importance. On évoque alors souvent des individus possédant cette marque comme étant les **sauvés** et on ne parle alors plus d'une catégorie spécifique.

Précisons également que les repentis qui meurent sans avoir reçue la marque de la salvation reçoivent quand même une cérémonie funéraire et sont déclarés par les Rédempteurs sangheilis comme pouvant accomplir le Grand Voyage uniquement si leurs frères et sœurs obtiennent la salvation du reste de l'humanité.

## IV.2. Organisation

En tant que vassaux de l'Alliance, les repentis sont entièrement soumis au commandement militaire des sangheilis et ne sont autorisés à agir de manière autonome que s'ils ont d'abord reçu la marque de la salvation. L'immense majorité de leurs effectifs est donc intégré dans des escouades de combat mixtes à la manière des kig-yars, keg-yarns et unggoy pour être dirigés par des major domo sangheilis ou éventuellement jiralhanaes (selon le contexte de l'aventure).

De par le contexte fortement religieux de la guerre humano-covenant, les repentis ont rapidement considéré qu'ils étaient semblables aux ordres de chevaleries ayant participé aux croisades saintes du moyen-âge de la Terre, et leurs meilleurs éléments se sont rapproché des rédempteurs afin de les conseiller sur la meilleure manière de désigner les différents rôles occupés par les humains dans la machine de guerre covenant. S'inspirant principalement de l'ordre des Templiers, ils ont convenu des appellations suivantes :

- **Serfs** : aussi appelés avec mépris les « **impurs** » par les covenants, ce sont les humains qui ont échoué aux épreuves de foi et donc réduits en esclavage pour travailler dans les usines et exploitations agricoles ou minières de l'Alliance. Leur statut sert de motivation à la fois pour les prisonniers et pour les nouvelles recrues, car ces dernières peuvent toujours échouer.
- **Spécialistes** : ce sont des individus ayant assez de talent et de dévotion pour avoir eu l'opportunité de gagner leur rédemption sans devoir faire leurs preuves au combat. Ils possèdent tous un savoir-faire ou des connaissances particulières qui leur vaut de travailler comme soutiens techniques, médecine, stratégestes ou d'autres postes non-combattants.
- **Chevaliers** : il s'agit là des soldats du rang, des individus forcés de chercher la salvation de leur âme par le feu du champ de bataille. Leurs effectifs sont répartis dans les trois premières divisions de l'Alliance (troupes régulières, furtives et éclaireurs) à la manière des kig-yars, keg-yarns et unggoy, systématiquement commandés par au moins un guerrier sangheili. Bien qu'ayant davantage de droits que les serfs, ils ne sont pas totalement libres car aux yeux de l'Alliance ils ne sont pas encore totalement sauvés.
- **Paladins** : ces combattants à la fois très dangereux et profondément dévoués sont considérés comme l'élite des repentis, tous ayant reçu la Marque de la Salvation suite à des actes de foi prouvant leur engagement à la cause du Grand Voyage. Ce sont les seuls humains de l'Alliance à pouvoir former des escouades indépendantes pour accomplir des missions semi-autonomes, leur sergent étant sous les ordres d'un sangheili rédempteur avec qui il doit rester en contact radio autant que possible.
- **Chapelains** : ce sont des officiers religieux qui ont tous gagné la Marque de la Salvation et qui opèrent en parallèle de la chaîne de commandement à la manière des inquisiteurs et des commissaires. Ils sont chargés de protéger la foi du Jjaro et de la Rédemption en surveillant les troupes, en mettant à l'épreuve la foi des recrues et en convertissant les prisonniers.

Il existe cependant deux corps d'armée spécifiques aux repentis et dont les effectifs sont composés presque exclusivement d'humains : **l'Avant-Garde** et **la Flotte du Passage**.

**L'AVANT-GARDE** : Il s'agit de l'unité d'infiltration et de guerre psychologique mise en place par l'Alliance pour utiliser ses nouveaux vassaux contre leurs semblables afin de découvrir les coordonnées stellaires de nouvelles colonies humaines, les déstabiliser et faciliter leur conquête. Les repentis de l'Avant-Garde sont tous des paladins confirmés, car les rédempteurs ne font pas confiance aux simples chevaliers pour accomplir ce genre de missions qui nécessite une grande autonomie, et où il est très risqué d'impliquer des guerriers d'autres peuples. Car même si des Ossonas ou autre superviseurs sangheilis de la 6<sup>ème</sup> division tentent d'accompagner ces troupes sur le terrain autant que possible, ils sont très souvent forcés de rester en retrait et de simplement surveiller le déroulement des opérations afin que leur présence ne soit pas accidentellement découverte par l'UNSC. Les paladins de l'Avant-Garde se voient parfois confiés des auxiliaires kig-yars ou keg-yarns pour profiter de leurs aptitudes spéciales, principalement lorsqu'ils opèrent sur des mondes peu urbanisés où l'essentiel de la population est dispersé à travers la surface en une multitude petites communautés plus ou moins isolées.

**LA FLOTTE DU PASSAGE** : cette flotte peut aisément être comparée à celle des mercenaires kig-yars sous contrats avec l'Alliance, car elle bénéficie à peu près des mêmes avantages et du même traitement de la part des autorités militaires sangheilis. Ses forces sont composées essentiellement de vaisseaux civils humains ou covenants récupérés d'un peu partout, puis lourdement modifiées dans le but de leur apporter une modeste capacité de combat qui ne sera néanmoins jamais équivalente à celle d'un véritable bâtiment de guerre. Elle n'a de toute façon pas pour objectif d'affronter la Navy de l'UNSC frontalement, mais plutôt d'accomplir des missions de harcèlement et de transporter les effectifs de l'Avant-Garde là où ils sont demandés. Bien que disposant d'armement léger covenants tels que des pulsars laser et des lanceurs de torpille plasmétique, les vaisseaux de l'Avant-Garde ne sont pas autorisés à être équipés de la plupart des technologies les plus avancées de l'armada de l'Alliance : leurs moteurs sub-spatiaux sont bridés pour réduire leur vitesse à un tiers de la valeur standard, leurs boucliers énergétiques (lorsqu'ils en possèdent) sont quatre fois moins résistants que ceux des vaisseaux de guerre de même taille, ils n'ont strictement aucune arme d'artillerie et ne peuvent pas recevoir d'ascenseurs gravitationnels. Et bien entendu, des superviseurs de l'ordre des rédempteurs accompagnent systématiquement chaque groupe d'opération de la Flotte du Passage envoyée en territoire humain, escortés le plus souvent par des guerriers sangheilis de la 4<sup>ème</sup> division.

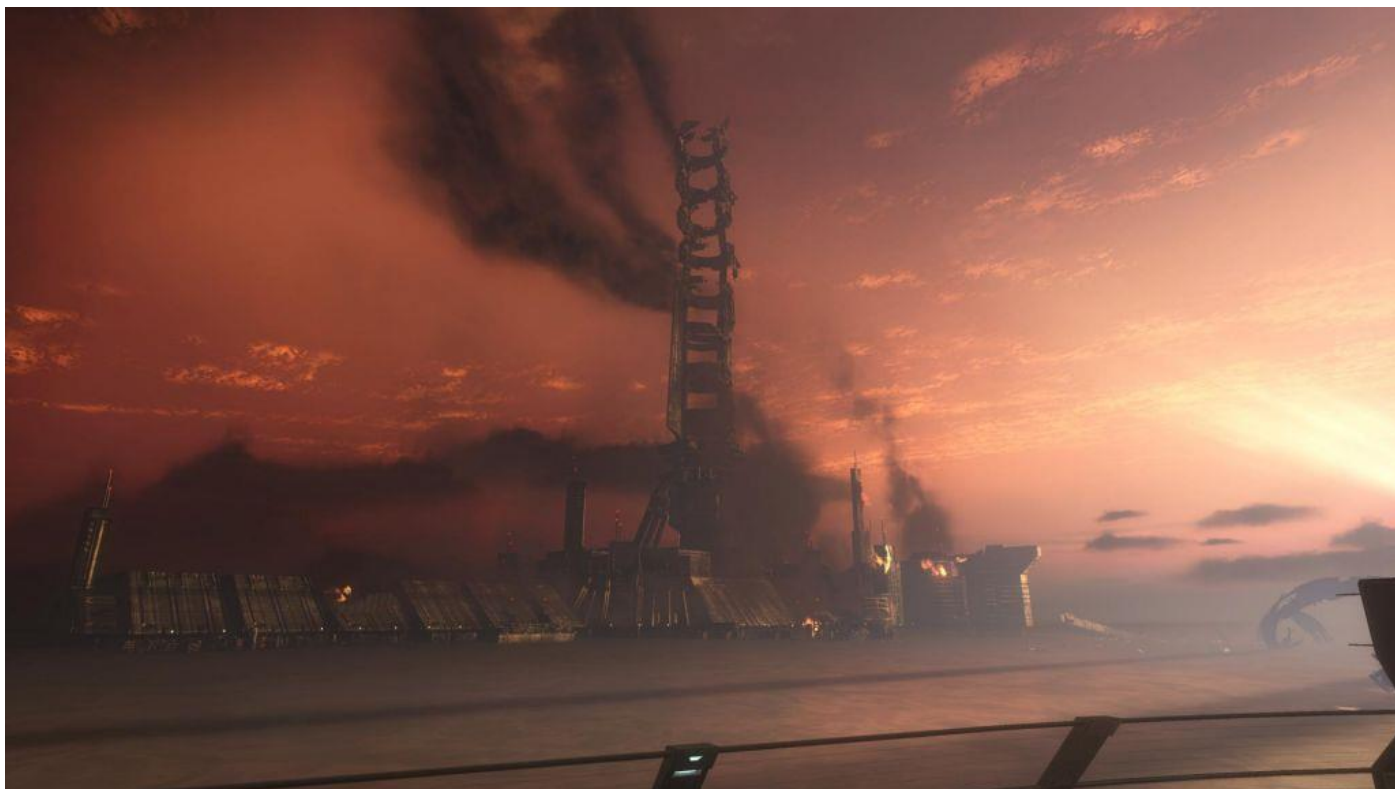
### IV.3. Missions et modes opératoires

**Note :** cette partie concerne essentiellement l'avant-garde et la Flotte du Passage en raison de leur relative autonomie. Les autres repentis intégrés dans les escouades de combat mixtes covenantes sont forcés de suivre les modes opératoires des divisions militaires dans lesquels ils se trouvent.

- **Soulèvement planétaire :** l'une des tâches les plus importantes et les plus glorieuses de l'Avant-Garde est d'infiltrer des colonies humaines de seconde catégorie pour y mener des opérations de guerre psychologique qui faciliteront considérablement sa soumission lorsque les armées de l'Alliance arriveront. Les méthodes des paladins mobilisés pour ce type d'opération peuvent être très variées selon l'environnement et l'organisation de la population locale : parfois ils se feront passer pour des membres d'une faction rebelle venus aider à renverser les « force d'occupation de la Terre », parfois ils chercheront à persuader les habitants que l'Alliance leur apporte la paix par le Grand Voyage, parfois au contraire ils les terroriseront en déclarant que l'obéissance est leur seule chance de survie, et parfois encore ils emploieront des méthodes plus subtiles, comme par exemple contaminer l'eau potable avec des drogues neuro-disruptives. Mais quelles que soient la/les méthodes employées, ils doivent toujours s'assurer de couper toute possibilité de communication interstellaire avant que l'invasion militaire ne commence, afin d'éviter que l'UNSC ne découvre trop vite ce qui se passe. Pour les mondes très faiblement peuplés (moins d'un million d'habitants), l'Avant-Garde se contente du soutien logistique de la flotte du Passage, mais autrement elle doit se soumettre à l'autorité d'une flotte de guerre dont le commandeur sangheili lui imposera une date limite pour accomplir sa mission.

- **Négociation en zone grise :** il existe de nombreuses organisations qui sont prêtes à parlementer avec des ambassadeurs humains de l'Alliance si cela leur permet d'en tirer un quelconque profit ou d'espérer échapper aux horreurs de la guerre un peu plus longtemps. La plupart du temps, il s'agit d'organisations séparatistes, criminelles ou habituées à agir de manière discrètement illégale, mais on peut également trouver des factions paramilitaires et des institutions privées parfaitement légitimes qui croient faire le bon choix à la manière des collaborateurs de l'occupation allemande durant la seconde guerre mondiale. Ces entités peuvent devenir des alliés de grande valeur pour déstabiliser l'UNSC, faciliter le travail de l'Avant-Garde et de la Flotte du Passage ou fournir des ressources matérielles et humaines aux repentis.

- **Embuscade spatiale :** l'un des meilleurs moyens de faire grandir la Flotte du Passage est de capturer toujours plus de vaisseaux qui seront ensuite armés et modifiés avec des technologies de l'Alliance. Comme cela revient globalement à de la piraterie standard, il arrive souvent que des clans kig-yars de la guilde de Tramkel soit employés par un contrat pour apporter leur aide en la matière. Et même si la Flotte du Passage possède des équipages relativement compétents pour le combat d'infanterie, elle effectue rarement ce genre d'opération sans l'aide des paladins de l'Avant-Garde pour faciliter les abordages. Les cibles privilégiées sont les vaisseaux-cargos civils pour leur taille et leur robustesse qui font d'eux d'excellent bâtiment de guerre improvisés, mais la Flotte du Passage cherche également à intercepter des vols commerciaux entre les colonies humaines afin d'amener un quota de nouveaux prisonniers aux rédempteurs sangheilis.





## PARTIE V : REGLES SUPPLEMENTAIRES

Nous entrons enfin dans la façon dont ce profond changement scénaristique se concrétise dans les règles du jeu de rôle **Halo : Héros & Hérétiques**. Les MJ sont libres d'adapter ces règles ou d'en ignorer une partie selon la situation de leur campagne et des scénarios qu'ils prévoient pour leurs joueurs afin d'obtenir le résultat qui convient le mieux à leurs besoins.

### V.1. Devenir un rédempteur

Les rédempteurs sont une force à la foi militaire, politique et religieuse de plus en plus influente, car leurs disciples sont de plus en plus présents dans ces différents domaines de la civilisation covenant pour imposer leur idéologie partout où ils se rendent. Le pouvoir qu'ils représentent et l'autorité dont ils jouissent avec la bénédiction des hiérarques attirent à eux d'innombrables sangheili en quête d'illumination, de renommée ou d'une quelconque transformation. Si votre personnage (et l'équipe dans laquelle il se trouve) voit l'idéologie des rédempteurs comme bénéfique ou souhaite l'utiliser à pour son propre profit, nous vous expliquons ici comment y parvenir et quelles sont les conséquences de ce choix.

#### CONDITIONS :

Techniquement, n'importe quel sangheili de l'Alliance peut intégrer l'ordre des rédempteurs s'il fait preuve de sa foi, car le recrutement a été volontairement facilité pour que leur idéologie se répande le plus vite possible à travers toutes les organisations covenantes. En termes de règles, pour devenir un rédempteur votre personnage doit respecter les conditions suivantes :

- Etre un personnage sangheili ou une Griffe Sanglante keg-yarn (voir l'encyclopédie Halo Evolved volume 2).
- Posséder une Volonté d'au moins 55.
- Se rendre sur Grande Bonté ou dans la capitale administrative d'une région ou province de l'Alliance afin de passer les tests de foi devant un grand chevalier rédempteur. Ces tests consistent essentiellement à réciter ou apprendre les enseignements de l'église de *Raah Acchun*, puis jurer allégeance à l'ordre et à son idéologie.
- Dépenser 7XP.

Une fois ces conditions remplies, votre personnage devient **Novice** et doit ensuite sauver un nombre précis de prisonniers humains pour monter en grade. Pour plus de précision, voyez la description des grades au [chapitre II.1](#).



#### REGLES SPECIALES :

Un personnage qui devient membre des rédempteurs perd la règle spéciale *Pas de prisonniers* des membres de l'Alliance (cf. **chapitre II.2.3** du livre de règles) et reçoit en échange la règle spéciale ci-dessous :

**Sauver pour être sauvé :** *La quête sainte des rédempteurs ne sera pas achevée tant qu'il restera un seul humain non converti au Jjaro, et c'est pourquoi cette époque de conquête représente un test pour le peuple sangheili afin de vaincre ses pulsions guerrières et de s'élever vers le Grand Voyage. Les membres de l'Ordre cherchent donc leur propre salvation à travers la capture d'autant d'humains que possibles.*

Un personnage rédempteur n'est jamais TROUBLE ou RESTREINT sur ses tests de Volonté et de compétences liées à cette caractéristique tant qu'aucun humain désarmé n'est tué devant ses yeux. Si un tel événement survient, ces mêmes tests deviennent systématiquement TROUBLÉS ou AFFAIBLIS selon la gravité des faits jusqu'à ce que le personnage sauve suffisamment d'humains pour se considérer pardonné.

Les bonus de commandement associés aux rédempteurs sont les suivants :

Grade	Bonus de commandement
Novice	Bonus de son grade actuel +2
Rédempteur	6
Chevalier rédempteur	7
Grand Chevalier rédempteur	8
Maître rédempteur	9

## V.2. Devenir un chasseur de démons

L'Inquisition des prophètes était déjà une institution extrêmement puissante et redoutée, mais avec la création de ce nouveau corps d'élite en son sein elle possède désormais la capacité de terroriser même les légendaires combattants spartans-II, ceux que les covenants appellent les Démons. Mais contrairement aux rédempteurs qui recrutent à peu près tous ceux qui jurent allégeance à l'idéologie de la Voie Intérieure, les Chasseurs de Démons ne recrutent que les plus forts et les plus dévoués des guerriers de l'Alliance. Les rejoindre n'est donc pas une mince affaire.

### CONDITIONS :

Etant un corps d'élite rattaché directement à la Sainte Inquisition des Prophètes, les Chasseurs de Démon appliquent le même niveau d'exigence pour leur recrutement car ils ne peuvent pas se permettre d'accepter parmi eux des guerriers dont la foi n'a pas été durement éprouvée.

Si votre personnage fait déjà partie de la 6<sup>ème</sup> division de l'Alliance, il doit avoir survécu au moins une fois dans sa carrière à un affrontement contre un ou plusieurs personnages spartans-II, spartans-III ou spartans-IV (la première génération n'est pas connue des covenants et/ou non considérée comme faisant partie des « Démons »). Ensuite, il doit dépenser 7XP et se rendre sur Grande Bonté pour recevoir son grade et ses équipements.

S'il n'est pas déjà membre de la 6<sup>ème</sup> division, votre personnage doit également posséder un alignement *Fanatique* et faire partie d'une équipe possédant une Renommée d'au moins 66.

### REGLES SPECIALES :

Contrairement aux rédempteurs, un personnage qui devient membre des chasseurs de démons conserve la règle spéciale *Pas de prisonniers* des membres de l'Alliance (cf. **chapitre II.2.3** du livre de règles) à laquelle s'ajoute la règle spéciale ci-dessous :

**Repousser les ténèbres :** Les démons sont les plus dangereux de tous les ennemis qu'ait affronté l'Alliance dans toute son histoire. Les guerriers qui seront désignés pour les éliminer doivent donc être les plus déterminés parmi les covenants et le meilleur équipement possible doit être mis à leur disposition s'ils veulent avoir la moindre chance de succès.

Un personnage chasseur de démon reçoit automatiquement le trait *Haine des spartans*, qui ne concerne cependant que les générations II à IV. De plus, il peut immédiatement choisir jusqu'à trois objets et/ou armes de l'arsenal supplémentaire (voir [chapitre V.5](#)) qui deviennent alors des *équipements standards* pour lui seulement.



Les bonus de commandement associés aux chasseurs de démons sont les suivants :

Grade	Bonus de commandement
Chasseur de démons	6
Tueur de démons	8

### V.3. Devenir un repent

Les humains font désormais partie des forces combattantes de l'Alliance, mais osez-vous prendre le risque de les rejoindre ? Et dans quel but ?

#### CONDITIONS :

Un personnage repent est généralement un prisonnier converti de force, mais il peut tout à fait aussi s'agir d'un individu ayant décidé de se rendre volontairement aux forces de l'Alliance covenante pour demander à être sauvé. Dans les deux cas, il doit avoir passé l'Epreuve de la Repentance avec succès en choisissant l'une des sept méthodes d'automutilation décrites au [chapitre IV.1](#). Cette expérience en elle-même ne demande aucune dépense particulière en termes d'XP pour être réalisée, toutefois le personnage reçoit automatiquement l'un des défauts suivants (cf. **chapitre II.4.2** du livre de règles) en fonction de la méthode choisie à moins de dépenser immédiatement le nombre d'XP indiqué entre parenthèses :

- Repenti de feu : Dépendance mineure à l'usage des flammes (2XP)
- Repenti de sang : Défiguré (2XP)
- Repenti de fer : Amputé d'au moins un membre complet (3XP)
- Repenti de souffle : Souffle court (3XP)
- Repenti de chaire : Impétueux (2XP)
- Repenti de foudre : Dépendance mineure aux électrochocs (3XP)
- Repenti de pensée : Dépendance mineur aux drogues de combat (3XP)

**Repenti libre d'esprit** : Etant donné que nous parlons ici non pas de n'importe quel humain lambda mais d'un héros déjà formé ou en devenir, il est tout à fait possible pour un personnage de joueur de réussir l'Epreuve de la Repentance en faisant croire aux rédempteurs qu'il se soumet à la religion du Jjaro ainsi qu'à l'église de *Raah Acchun* alors qu'il n'en croit toujours pas un mot. Cela demande cependant un effort de volonté colossal, ce qui fait que pour cela le personnage en question doit obligatoirement acheter le trait *Volonté Inébranlable* (cf. **chapitre II.4.1** du livre de règles) pour 4XP s'il ne le possède pas déjà.

#### REGLES SPECIALES :

Un personnage repent perd toutes les règles spéciales qu'il avait reçues de sa faction d'origine. S'il n'est pas un repent libre d'esprit, c'est-à-dire s'il a été brisé mentalement et s'est entièrement converti au Jjaro, il gagne en échange la règle *Pour le Grand Voyage* des membres de l'Alliance (cf. **chapitre II.2.3** du livre de règles).

Les grades accessibles aux repentis et les bonus de commandement associés sont équivalents à ceux des lekgoles dans le tableau fourni au **chapitre II.2.3** du livre de règles. Leur place dans la hiérarchie militaire est sociale s'insère de la manière suivante :

**Sangheilis > Jiralhanaes > HUMAINS > Lekgoles > Keg-yarns > Kig-yars > Unggoys**



## V.4. Les armures des repentis

**Note :** pour les armures des repentis, nous avons délibérément choisi d'utiliser des illustrations de la licence Titanfall pour plusieurs raisons. Tout d'abord, il n'existe pas ou quasiment pas d'image d'humains équipés d'armures au style covenant dans toute l'immense production artistique (officielle ou de fan) dans l'univers de Halo, donc nous avons décidé d'aller chercher ailleurs. Ensuite il nous fallait des armures qui pouvaient avoir aisément de nombreuses illustrations disponibles et qui puissent être considérées comme suffisamment proches de l'univers militariste et réaliste de Halo. Titanfall a donc été considérée comme étant la licence de SF la plus appropriée. Si vous préférez utiliser d'autres illustrations qui vous conviennent mieux, libre à vous !

### Armure de Chevalier :

Catégorie : armure moyenne

Sauvegarde d'armure : 6+

Équipements intégrés : accroche magnétique dorsale, 2 accroches magnétiques de jambière, bottes magnétiques, casque intégral, communicateur, interface tactique, propulseurs, respirateur, vision nocturne.

Règles spéciales : aucune

Valeur de réquisition : 12

Il s'agit du principale modèle d'armure fabriqué par l'Alliance pour les repentis, et à ce titre elle présente des exigences de qualité très nettement inférieures à toutes les autres. Elle a néanmoins servi de base d'étude pour l'ensemble des tenues de combat humaines, et notamment dans la conception du matériau qui compose leurs plaques de protection : le **Revenium**. C'est une tentative d'hybridation des propriétés énergétiques du drenium covenant avec la résistance structurelle du kevlar, mais dont le résultat ne fut que partiellement satisfaisant. Les spécialistes en charge du projet obtinrent un polymère à forte absorption énergétique et encore plus léger que le drenium, mais toujours sensiblement inférieur au kevlar en termes de résistance aux dommages cinétiques. Malgré ses imperfections, le revenium reste relativement peu coûteux à produire et fut donc adopté pour la conception de toutes les armures des repentis.

En elle-même, l'armure de chevalier est d'une grande simplicité et peut donc endurer de longues campagnes militaires avec un entretien minimal tant que ses quelques composants électroniques ne sont pas compromis. Ses différentes parties sont assemblées de manière modulable car remplacer ces pièces coûte moins cher en temps et en ressource que de les réparer... tout comme les individus qui portent ces armures.



### Armure de Spécialiste :

Catégorie : armure légère

Sauvegarde d'armure : 5+

Équipements intégrés : accroche magnétique dorsale, 2 accroches magnétiques de jambière, bottes magnétiques, caméra miniature, capteur de mouvement, casque intégral, commande à distance pour explosifs, communicateur, holopad intégré, interface tactique, interface véhiculaire, kit de réparation semi-automatisé, propulseurs, radio longue portée, respirateur, revêtement à dispersion d'énergie, scanner, vision infrarouge et V.I.S.O.R.

Règles spéciales : possède par défaut une combinaison intégrée avec les attributs *Réfractaire*, *Anti-IEM* et *NBC*. Si le porteur choisi de revêtir une autre combinaison personnalisée, il perd ces attributs.

Valeur de réquisition : 18

L'un des principaux intérêts de la rédemption humaine pour l'Alliance est l'apport du savoir-faire technique des repentis pour entretenir et même améliorer les technologies covenantes, du moins celles qui ne sont pas trop directement liées à des artefacts forerunners. Les spécialistes sont donc privilégiés à différents niveaux dans les armées de l'Alliance, et cela commence par leurs armures qui sacrifient la protection pour recevoir autant d'équipements intégrés que possible. Cela leur donne une capacité d'intervention maximale sur le terrain pour soutenir les autres forces de l'Alliance, qu'il s'agisse de repentis humains ou des autres races de l'Alliance.

La partie la plus complexe de l'armure de spécialiste est cependant sa combinaison intégrée dont la production est encore plus complexe que tout le reste combiné. Basée sur l'étude des rares pièces d'armures MJOLNIR ayant été récupérées par les chasseurs de démons, elle apporte une protection contre les agressions électroniques, énergétiques et biologiques telle que l'Alliance n'était jamais parvenu à obtenir par le passé. Cela permet aux spécialistes d'effectuer sans difficulté des sorties en milieu spatial, radioactif ou hautement contaminé par un quelconque agent biologique, toutefois les rédempteurs doutent fortement que cela change grand-chose en cas de contact avec le Parasite...





## **Armure de fantôme :**

Catégorie : armure légère

Sauvegarde d'armure : 5+

Equipements intégrés : accroche magnétique dorsale, 2 accroches magnétiques de jambière, bottes magnétiques, camouflage optique primitif, cape de camouflage, capteur de mouvement, casque intégral, communicateur, harnais de sécurité, interface tactique, propulseurs, respirateur, système d'autodestruction, vision nocturne.

Règles spéciales : conférer gratuitement l'attribut de combinaison *Furtive*.

Valeur de réquisition : 18

En raison de leur très important taux de perte, les troupes furtives représentent un excellent moyen pour les repentis de faire leurs preuves auprès des rédempteurs et d'accéder plus rapidement à la salvation. Pour cela, une armure spécialement conçue pour la discrétion fut conçue en intégrant la technologie de camouflage optique avec l'approbation des armuriers de l'Alliance qui imposèrent qu'un système d'autodestruction y soit intégré. En effet, tout comme les spartans font extrêmement attention à ne pas laisser les covenants mettre la main sur une MJOLNIR fonctionnelle, les repentis qui intègrent la 2<sup>ème</sup> division sont pleinement conscients que s'ils viennent à être capturés ou tués, ou s'ils tentent de fuir, leur corps sera instantanément désintégré par un combustible chimique incorporé directement dans chaque pièce d'armure. C'est un risque que bien peu acceptent de prendre et qui assure une sélection stricte des candidats.

L'armure de fantôme optimise donc avant tout la discrétion et la liberté de mouvement, n'offrant au porteur qu'une protection minimale contre les attaques extérieures. Les humains étant plus agiles que les sangheilis et jiralhanaes, ils constituent une alternative très intéressante aux kig-yars et keg-yarns dont les instincts primitifs peuvent aisément mettre en péril une mission d'infiltration, ce qui a facilité l'intégration des repentis au sein de la 2<sup>ème</sup> division. Cela n'empêche pas leurs officiers covenants d'observer la plus grande prudence à leur encontre et de surveiller autant que possible leurs faits et gestes.



## **Armure de Cerbère :**

Catégorie : armure lourde

Sauvegarde d'armure : 9+

Equipements intégrés : accroche magnétique dorsale, 2 accroches magnétiques de jambière, bottes magnétiques, capteur de mouvement, casque intégral, communicateur, écran anti-explosion, exosquelette limité, interface tactique, propulseurs, respirateur, vision nocturne.

Règles spéciales : conférer gratuitement l'attribut de combinaison *anti-IEM*.

Valeur de réquisition : 18

Que ce soit pour sécuriser des points stratégiques ou pour servir de troupes de choc dans les affrontements les plus intenses, l'armure de Cerbère est la tenue de combat idéale pour les repentis qui se sont montrés dignes de la porter. Grâce à l'implantation d'un exosquelette limité, les concepteurs ont pu augmenter considérablement l'épaisseur des plaques de protection en revenant par rapport aux autres armures humaines. Elle offre ainsi une protection comparable aux meilleures armures lourdes des sangheilis et jiralhanaes sans limiter excessivement les mouvements du porteur.

En raison de sa dépendance au bon fonctionnement de l'exosquelette intégré, l'armure de Cerbère comporte une couche interne de protection contre les rayonnements électromagnétiques, ce qui augmente sensiblement son coût de production. Il n'est donc pas facile d'avoir accès à ce genre d'équipement sans d'abord faire preuve des capacités nécessaires pour en tirer le meilleur parti, tant au niveau martial que psychologique car revêtir une armure aussi imposante fait de vous une cible idéale. Il vaut donc mieux aimer être sous le feu ennemi et privilégier le maniement d'armes lourdes pour devenir une véritable plate-forme de tir mobile.



## **Armure de Paladin :**

Catégorie : armure moyenne

Sauvegarde d'armure : 7+

Equipements intégrés : accroche magnétique dorsale, 2 accroches magnétiques de jambière, bottes magnétiques, capteur de mouvement, casque intégral, communicateur, interface tactique, propulseurs, respirateur, vision nocturne.

Règles spéciales : les propulseurs ne nécessitent qu'un seul tour pour se recharger au lieu de deux.

Valeur de réquisition : 16 (paladins uniquement)

De par le statut privilégié de ceux parmi les humains à avoir reçu la Marque de la Salvation, l'armure de Paladin est une tenue de combat polyvalente d'excellente facture en dépit du nombre de plus en plus important d'exemplaires qui doivent être fabriqués. Leurs pièces de protection sont forgées dans les meilleures plaques de veranium disponibles et leurs composants internes subissent des tests de fonctionnement nettement plus exigeants que la normale. Faites pour s'adapter au plus large nombre de situations, elle possède également plusieurs emplacements libres pour l'ajout de modules et améliorations pouvant être ajoutées par la suite, de manière à la personnaliser selon les besoins du porteur.

Mais la principale force de l'armure de Paladin est sa remarquable mobilité par l'intégration de propulseurs conçus spécifiquement pour opérer en gravité normale, cela afin que son porteur puisse traverser rapidement les terrains les plus accidentés et fondre sur ses ennemis depuis des positions inattendues. Ainsi, les paladins peuvent pleinement profiter de leur autonomie hiérarchique sur le terrain en décidant par eux-mêmes comment ils souhaitent engager l'affrontement, ne reportant leurs actions aux officiers sangheillis qu'en cas d'absolue nécessité lorsqu'ils agissent en petites équipes indépendantes. Dans les batailles de plus grande ampleur, la mobilité de cette armure place les paladins généralement sur les flancs de la formation pour accomplir des contournements, parfois aux côtés des forces de la 3<sup>ème</sup> division.



## **Armure de Chapelain :**

Catégorie : armure moyenne

Sauvegarde d'armure : 7+

Equipements intégrés : accroche magnétique dorsale, 2 accroches magnétiques de jambière, armure runique, bottes magnétiques, capteur de mouvement, casque intégral, communicateur, holopad, interface tactique, propulseurs, respirateur, vision nocturne.

Règles spéciales : confer gratuitement l'attribut de combinaison *Survie*.

Valeur de réquisition : aucune (chapelains uniquement)

En théorie, les chapelains ne sont pas censés participer directement aux affrontements, toutefois la possibilité qu'ils se retrouvent au milieu d'une zone de guerre est suffisamment importante pour qu'ils disposent d'une armure d'excellente qualité offrant une protection digne de leur statut. Forcée selon les plus hauts standards possibles avec les moyens mis à dispositions des spécialistes repentis, elle est à la fois efficace et élégante avec de nombreuses ornements peintes ou gravées sur les différentes pièces protectrices, sans compter la cape qui l'accompagne mais qui n'est pas systématiquement portée par tous les chapelains. Cela ne laisse ainsi aucun doute sur l'importance de son porteur, ce qui explique pourquoi les chapelains se rendent si rarement sur la ligne de front.

Car après tout, ces officiers religieux occupent non pas un rôle de combattant mais de superviseur, d'interrogateur et de missionnaires auprès des hautes autorités covenantes pour défendre la cause de la Rédemption humaine. Lorsqu'ils n'interrogent pas des combattants ou ne soumettent pas de prisonniers à l'Epreuve, les chapelains orbitent constamment dans les sphères de pouvoir de l'Alliance grâce au soutien des Rédempteurs sangheillis. Et pour cela, ils se doivent de représenter aussi dignement que possible l'humanité telle qu'elle est intégrée dans la civilisation covenante.



## V.5. Arsenal supplémentaire

Afin de pouvoir mener à bien leur mission, les Chasseurs de Démons reçurent l'immense honneur de se voir confiées des technologies d'origine forerunner qui jusque-là étaient précieusement conservées par le sanctuaire des hiérarques et que ces derniers acceptèrent de faire reproduire bien que de manière très imparfaite comme l'a toujours fait l'Alliance. Dans le même temps, les spécialistes des repentis développèrent de nouveaux équipements de combat en travaillant sur l'hybridation des savoirs humains et covenants. Tout ceci apporte donc à l'Alliance un arsenal conséquent qui lui donnera des avantages non négligeables sur le champ de bataille...

**IMPORTANT :** les ajouts à l'arsenal qui sont faits dans ce chapitre ne sont pas strictement réservés à une campagne de JdR intégrant le scénario de la Rédemption Humaine. Vous êtes libres d'utiliser ces objets sans faire apparaître les rédempteurs, les chasseurs de démons ou les repentis, du moment que vous trouvez une autre justification pour l'invention de ces mêmes objets au sein de l'Alliance covenante (ou d'une autre faction, qui sait ?).

**SPIKES SPECIAUX :** si cela n'a pas déjà été utilisé dans vos aventures jusqu'ici, l'arrivée des repentis permet de justifier l'utilisation d'attributs spéciaux sur les munitions solides alimentant les armes spikers et mauler (incendiaire, perforant, paralysant, etc.).

**GRENADE GRAVITIQUE TYPE-7 :** les covenants auraient certainement pu développer cette grenade depuis longtemps s'ils s'étaient davantage inquiétés de devoir faire des prisonniers dans le cadre de leurs conquêtes. Equipées d'un dispositif de modulation gravitique miniature, elle peut être réglée pour soit annuler la force de gravité ambiante, soit la multiplier par trois.

**Effet :** à l'impact, la grenade émet un champ gravitique dans un rayon de 5 mètres et qui se dissipe après 3 rounds (30 secondes en temps narratif). Elle se fixe également sur la cible si le jet d'attaque est réussi avec une Maîtrise d'au moins 7. Selon le réglage choisi, ce champ possède les effets suivants :

- Mode Négation : la zone impactée est considérée comme étant un environnement à gravité zéro. Tous les objets et personnages se trouvant à l'intérieur se mettent à flotter dans les airs s'ils ne sont pas ancrés au décor.
- Mode Amplification : tous les personnages se trouvant dans la zone d'effet ne peuvent plus se déplacer que d'un mètre par round et doivent effectuer un test de Force AFFAIBLI au début de leur tour de jeu ou à chaque fois qu'ils effectuent une réplique au corps à corps. En cas d'échec, ils sont également AFFAIBLIS pour toutes leurs actions nécessitant le moindre mouvement (y compris tirer sur une gâchette).

**GRENADE NEEDLER TYPE-13 :** les spécialistes repentis ont découvert le moyen de conditionner les cristaux de blamite pour les transformer en grenade antipersonnelle redoutable. Et même si la vitesse de projection des cristaux est telle qu'ils ne peuvent pas bénéficier de leur habituelle capacité d'autoguidage, leur nombre est largement suffisant pour saturer une large zone.

**Catégorie :** arme de jet

**Règles spéciales :** Aire d'effet (3)

**Effet :** cette grenade peut se coller sur un personnage (mais pas sur le décor) en cas de réussite critique. A l'explosion, la grenade cause 4DM de dégâts *Tranchants* à toutes les cibles organiques son rayon d'action et leur provoque automatiquement une *hémorragie*. Les porteurs d'armure lourde ne subissent que 2DM de dégâts.

**BOLAS ENERGETIQUES :** déjà utilisé depuis longtemps par les kig-yars opérant en dehors des armées de l'Alliance, cette technologie a été reprise et améliorée par les repentis humains pour aider les rédempteurs à immobiliser des fuyards ou incapaciter des combattants. Et bien que la plupart des chasseurs de démons rechignent à utiliser un outil d'apparence si primitive et de fabrication humaine, certains d'entre eux reconnaissent pleinement son efficacité redoutable même contre les spartans. L'objet en lui-même est constitué de trois globes métalliques reliés par des câbles en acier. Lorsqu'ils sont lancés sur une cible, le câble s'enroule d'abord autour de cette dernière pour la ligoter, puis un puissant électroaimant s'active à l'intérieur de chaque globe, ce qui fait qu'il faut mobiliser une force physique colossale pour les écarter. Pour finir le travail, l'instant d'après les globes envoient une violente décharge électrique à travers le câble pour sonner ou assommer leur proie.

**Catégorie :** arme de jet

**Charge :** les bolas peuvent être utilisés un total de cinq fois avant de devoir être rechargé avec trois cellules énergétiques (une pour chaque globe).

**Effet :** lorsqu'une attaque est réussie contre une cible avec cette arme, jetez 1D10 pour déterminer à quelle hauteur du corps les bolas s'enroule (jambes, bras ou tête) en utilisant le tableau du **chapitre 1.3.1** du livre de règles. La cible doit ensuite effectuer un test d'Endurance opposé au résultat de l'attaque ; en cas d'échec, il est paralysé au niveau de la zone touché (s'il s'agit de la tête il tombe inconscient), et sera également TROUBLÉ pour toutes ces actions pendant un round. La cible ne peut être libérée de l'entrave qu'en détruisant les globes ou en écartant le câble au travers d'un test de Force, ce dernier étant AFFAIBLI pour la cible elle-même et RESTRAINT pour toute personne extérieure.



**DOMINATEUR** : cet appareil relativement simple dans son mécanisme apparent contient néanmoins une technologie très complexe issue des marteaux à anti-gravité habituellement utilisés par les jiralhanaes : à l'intérieur d'une coque protectrice, un énorme piston de cinq mètres de haut est maintenu à la verticale par un trépied solidement ancré dans le sol et, chaque fois qu'il frappe le sol, il émet une puissante onde de choc aux effets dévastateurs.

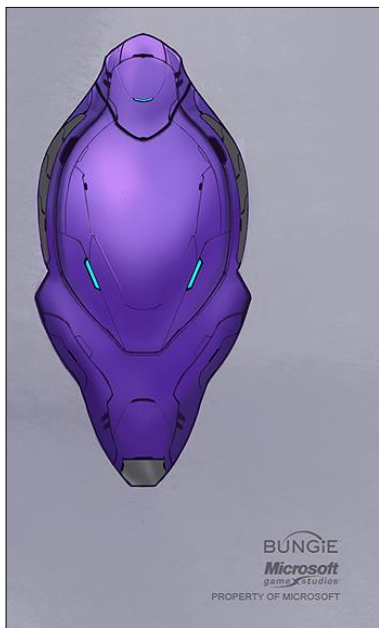
**Rôle** : le fonctionnement du dominateur peut être automatisé ou contrôlé par un personnage doté d'une commande à distance. La zone d'effet de son dispositif anti-gravité est de 250 mètres et celui-ci nécessite un temps de charge avant de pouvoir être utilisé. Son dispositif anti-gravité peut être réglé sur trois niveaux de puissance qui nécessitent des temps de charge différents :

1. **Faible** : nécessite quinze secondes de charge (3 rounds en combat). A chaque impact, tous les personnages situés dans la zone d'effet et n'ayant pas la règle *Colosse* doivent effectuer un test d'EQUILIBRE. En cas d'échec, ils sont jetés à terre et subissent automatiquement 2D10 points de dégâts. Les petits objets peuvent s'envoler sur plusieurs mètres et toutes les vitres sont brisées.

2. **Moyen** : nécessite trente secondes de charge (5 rounds en combat). A chaque impact, tous les personnages situés dans la zone d'effet doivent effectuer un test d'EQUILIBRE en étant AFFAIBLIS sauf s'ils possèdent la règle *Colosse*. En cas d'échec, ils sont jetés à terre et subissent automatiquement 3D10 points de dégâts ainsi qu'un *handicap léger* aléatoire. Les véhicules légers et objets moins lourds sont projetés dans les airs et les bâtiments trop fragiles peuvent s'effondrer.

3. **Elevé** : nécessite une minute de charge (10 rounds en combat). A chaque impact, tous les personnages sont jetés à terre même s'ils possèdent la règle *Colosse*, puis subissent automatiquement 4D10 points de dégâts ainsi qu'un *handicap lourd* aléatoire. Même les chars de combat sont projetés en l'air. Le sol se fissure en de nombreux endroits et les bâtiments à proximité s'effondrent ou subissent de très graves dommages structurels.

**Note** : les objets et personnages se trouvant en l'air au moment de l'impact sont également affectés par l'onde de choc du dominateur et, au lieu d'un test d'EQUILIBRE, ils doivent faire un test de GRAVITE ZERO ou de PILOTAGE selon la situation pour éviter de sérieux ennuis.



**LES BALISES D'ISOLEMENT** : Basées sur une technologie utilisée autrefois par les forerunners pour protéger leurs installations terrestres contre des bombardements de toutes sortes, ces équipements servent comme leur nom l'indique à isoler une zone particulière du champ de bataille, le plus souvent afin d'enfermer les individus qui s'y trouvent sur le moment pour ensuite mieux les capturer ou les éliminer.

**Rôle** : lorsqu'elle est activée, une balise d'isolement émet un champ de protection de forme semi-sphérique et de couleur dorée dont la taille varie en taille selon les modèles. La nature énergétique de ce champ fait que les objets et individus peuvent y entrer mais en le traversant ils subissent une puissante vague d'IEM qui met hors service tous leurs équipements électroniques pendant 1D3 heures. Une fois à l'intérieur, il est impossible d'en sortir tant que la balise reste active, et les communications entre l'intérieur et l'extérieur sont presque impossibles à moins d'utiliser un émetteur très puissant.

Les différents modèles de balises d'isolement sont les suivants :

- **Balise portable** : faite pour être utilisée directement en combat par les Rédempteurs ou les Chasseurs de Démon, cette balise de la taille d'un ballon de rugby possède des accroches magnétiques et mécaniques pour se fixer sur la surface où elle est posée ou jetée. En revanche, sa faible alimentation fait qu'elle ne possède qu'un rayon d'action de seulement 5 mètre et ne dure pas plus de cinq rounds en combat ou trente secondes en temps narratif.

- **Pods** : basés sur le concept des nacelles de descente individuelles, ces balises sont de gros émetteurs cubiques lourdement blindés, faisant quatre mètres de large et conçus pour être largués depuis l'orbite pour tomber directement sur les positions ennemies et isoler des groupes de combattants et/ou de civils. Leur zone d'effet est d'une centaine de mètres et ils sont considérés comme ayant 100 points de structure *Blindés* et 25 points de blindage.

- **Corvette léger de classe Confinement** : ce nouveau modèle de vaisseau est conçu pour se poser au milieu des plus gros centres urbains et déployer un immense champ d'isolement qui piège alors des quartiers urbains entiers. Leur dôme d'isolement fait environ 1 km de rayon tandis que leur soute contient des cohortes de troupes et de véhicules pour servir également de barge de débarquement. En revanche, ce type de vaisseau ne dispose d'aucun bouclier énergétique et ne peut pas utiliser simultanément ses propulseurs et son champ d'isolement, car ce dernier consomme une quantité phénoménale d'énergie pour être maintenue sur une si grande zone.



**CRICKET TYPE-72 :** Né de l'association de l'armement covenant et de la cybernétique humaine, ce véhicule s'appuie sur une complexe locomotion bipède pour bénéficier de deux avantages significatifs : la capacité de traverser rapidement des terrains accidentés qui seraient inaccessibles mêmes aux engins antigrav, et un point de vue dominant sur le champ de bataille du haut de ses sept mètres. Opérant par binômes ou trinômes pour des missions de reconnaissance et de harcèlement, ils sont le plus souvent rattachés aux forces de la 2<sup>ème</sup> division et disposent de tous les instruments de communication pour coordonner la stratégie, sans compter les nouveaux lasers de ciblage pour l'artillerie...

Type : véhicule rapide

Postes d'équipage : 1 conducteur *protégé* au sommet, entouré par un écran énergétique avec 50 points de bouclier.

Déplacement (m) : 7/25/50

Points de structure : 75

Points de blindage : 15

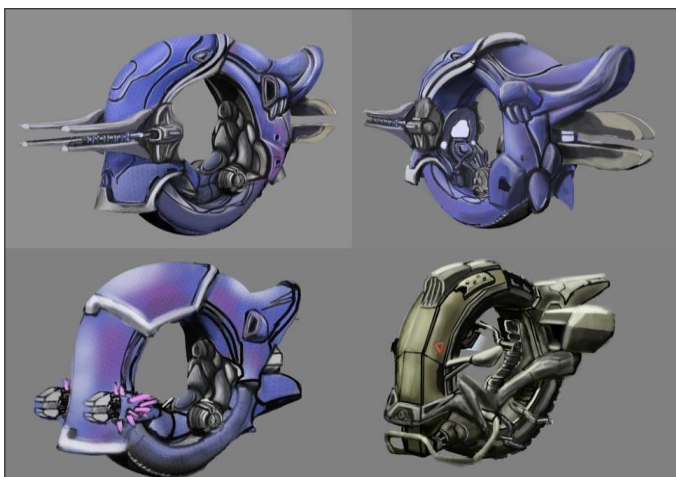
Règles spéciales : considéré comme étant en *position surélevée* dans la majorité des situations. Le conducteur peut toujours relancer ses tests de PILOTAGE s'il possède au moins un bonus de +3 dans cette compétence.

Équipement : capteur de mouvement, radio longue portée, phares, système de désignation de cible, holopad.

Options d'armement :

- Sur pivot à l'avant avec un angle de 120° : mitrailleurs lourdes à plasma T-52 jumelées **OU** canon à dispersion de plasma T-33.

- Sur tourelle à côté du poste de pilotage : mortier à plasma T-52 **OU** canon à barreaux de combustibles T-33 **OU** lanceur de plasma autoguidé T-52.



**BEETLE TYPE-43 :** basé sur un véhicule humain (image en bas à droite) utilisé avant tout pour le loisir et les sports extrêmes, le beetle est nommé ainsi en référence à l'insecte de type bousier (dung beetle) dont beaucoup d'espèces vivent en poussant des pelotes de bouse sphériques. Fait pour traverser de grandes étendues en dépensant un minimum d'énergie, cet appareil est destiné essentiellement aux groupes d'éclaireurs et de milices planétaires. Par rapport au Ghost qui joue déjà le même rôle, il a l'avantage d'une meilleure protection frontale et de pouvoir changer rapidement de direction tout en maintenant une vitesse importante, ce qui convient pour les terrains ouverts. Mais en contrepartie, sa tenue de route est plus complexe et il peut plus facilement être destabilisé par les chocs et secousses, ce qui réserve son usage en combat aux pilotes expérimentés.

Type : véhicule rapide

Postes d'équipage : 1 conducteur *protégé* à l'intérieur

Déplacement (m) : 20/45/90/185

Points de structure : 50

Points de blindage : 10

Règles spéciales : *Suralimentation continue*. Ce véhicule n'a pas à effectuer de test de PILOTAGE pour effectuer un virage serré, mais en revanche le MJ peut demander un test si vous subissez une attaque cinétique ou explosive de forte puissance.

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

Options d'armement : en arme de coque à l'avant, peut être équipé de fusils storms jumelés **OU** de needler type-33 jumelés.

**MOTH TYPE-77 :** les covenants ont toujours vu les sentinelles forerunners avec un mélange de trois émotions : la vénération d'objets créés par les forerunners, le respect de leur rôle de gardiennes des reliques saintes, et la méfiance des entités artificielles. Pour toutes ces raisons, ils n'ont jamais souhaité créer de drones autonomes alors qu'ils possèdent toute la technologie nécessaire depuis longtemps. Mais le changement de jugement envers les humains permit de reconsidérer la question des sentinelles jusqu'à lancer un projet de reproduction avec la participation des repentis spécialistes. Le Moth (ndlr : « papillon de nuit » en anglais) est le résultat direct de ce projet, rapide et précis, fait pour être contrôlé à distance par un opérateur mais capable d'agir de manière autonome en cas de besoin.

Points de structure : 50

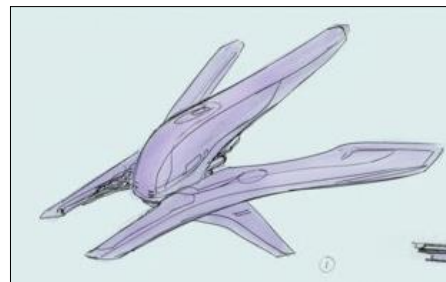
Points de blindage : 5

Déplacement (m) : 4/7/14

Règles spéciales : Corps de métal (voir règles spéciales des PNJ sentinelles, **chapitre IV.6.1** du livre de règles). Lorsqu'il n'est pas contrôlé directement par un opérateur, les compétences d'un Moth sont de +2.

Équipement : capteur de mouvement, caméra miniature, radio longue portée, torche électrique, transpondeur.

Options d'armement : pistolets à plasma jumelés en arme de coque (par défaut). Peut éventuellement être équipé avec d'autres armes de poings au travers de modifications spécifiques.



**FUSIL SPIKE LOURD TYPE-14** : la guerre contre les humains constituait la première véritable mise à l'épreuve des guerriers jiralhanaes dans le cadre d'un conflit de grande ampleur, et l'une des constatations négatives fut qu'ils n'utilisaient presque jamais de fusils de précision. En effet, du fait de l'attachement des natifs de Doisac pour leur propre technologie, ils acceptent rarement de manier des carabines ou snipers à plasma de l'Alliance, conçus avant tout par les sangheilis. Leur rapprochement avec les repentis permis de compenser cette faiblesse en créant une arme de tir à très longue portée faite pour neutraliser n'importe quel type d'individu d'un seul coup sans forcément le tuer, cela par l'emploi de munition spike lourde faisant cinquante centimètres de long et trois centimètres de diamètres. Ejectés avec une puissance de recul à l'image des jiralhanaes, ces projectiles sont faits pour clouer leur cible sur le décor, une méthode certes brutale mais efficace d'assurer leur capture.

Catégorie : fusil de précision

Types de dégâts : balistiques

Poids : 25kg

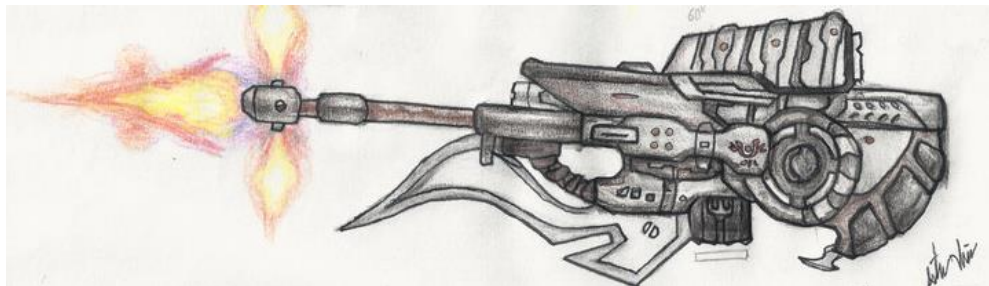
Munitions : 2 spikes lourds dans le canon

Mode de tir (portée) : tir unique (1.200 m)

Règles spéciales : Headshot, Perforant (7), Surclassé. Lunette KF3 avec Zoom et lame de combat. Chaque fois qu'un tir avec cette

arme est réussi contre une cible d'infanterie, celle-ci doit réussir un test d'EQUILIBRE opposé au test d'attaque ou être jetée à terre. En raison de son poids et de son recul, tout personnage qui ne possède pas la règle spéciale *Colosse* est automatiquement AFFAIBLI pour tout test d'utilisation de cette arme.

Valeur de réquisition : 14



**LANCE-ROQUETTE TYPE-15** : parmi tous les éléments de l'arsenal humain, le lance-roquette est assurément celui que les covenants reconnaissent le plus unanimement comme étant très efficace en dépit de sa technologie primitive de propulsion chimique. Les repentis spécialistes ont donc été autorisés à concevoir les plans de leur propre modèle suivant les contraintes de fabrication covenante, et ont choisi de privilégier la polyvalence en donnant la place de ne charger qu'une seule munition, celle-ci pouvant être de différents modèles selon le type de menace rencontré.

Catégorie : arme lourde

Types de dégâts : variable

Poids : 15kg

Munitions : 1 roquette dans le magasin

Mode de tir (portée) : tir unique (100 m)

Règles spéciales : Air d'effet (5), Explosif (3), Verrouillage. Lunette KF3. Cette arme peut être armée avec 4 différents types de roquettes :

- **Plasma** : cause des dégâts *Energétique* et gagne la règle spéciale *Plasma*. C'est le type de munition utilisé par défaut.
- **Incendiaire** : cause des dégâts *Incendiaires* et enflamme une zone de trois mètres autour du point d'impact pendant 1D3 rounds (+2 en cas de réussite critique).
- **Antichar** : cause des dégâts *Tranchants* et ignore jusqu'à 30 points de blindage contre les véhicules. Sa valeur de réduction d'armure sur la règle *Explosif* passe à 5, cependant son aire d'effet est réduite à 3 mètres.
- **Antipersonnel** : cause des dégâts *Tranchants* et gagne la règle *Surclassée* lorsqu'il est utilisé contre l'infanterie.

Valeur de réquisition : 16



**SUPRESSEUR A PLASMA TYPE-50** : Grâce au regard neuf et plus scientifique des repentis spécialistes sur la technologie du plasma, la conception des mitrailleuses lourdes de l'Alliance fut légèrement modifiée pour obtenir un effet redoutable sur le plan psychologique. Equipé d'un nouveau modèle de chambre d'ionisation, le supresseur à plasma éjecte des projectiles énergétiques qui détonnent à l'impact. Cela n'augmente pas leur puissance de destruction mais provoque un bruit et des vibrations suffisamment intenses pour affecter quiconque se retrouve sous le feu d'une telle arme.

Catégorie : arme lourde

Types de dégâts : énergétiques

Poids : 10kg

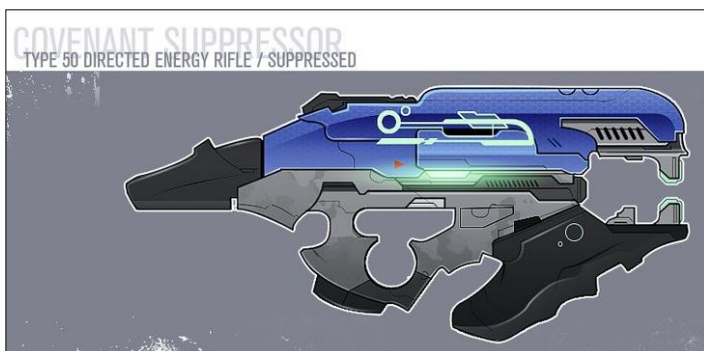
Charge : 30

Résistance : 4

Mode de tir (portée) : automatique (100 m)

Règles spéciales : *Plasma*, *Dispersion*, *Surclassé*, lunette KF3. Les tests d'attaque pour les tirs de suppression ne sont pas AFFAIBLIS mais seulement RESTREINTS.

Valeur de réquisition : 14



**PISTOLET A PLASMA LOURD TYPE-34 :** A travers plusieurs optimisations apportées par les repentis spécialistes sur la base du pistolet à plasma type-1, les troupes de l'Alliance peuvent désormais compter sur la puissance d'un véritable canon de poing énergétique capable de causer des dommages sérieux à quiconque se dresse sur leur route. Réservé presque exclusivement aux officiers ainsi qu'aux membres des troupes d'élite qui n'hésitent pas à s'en servir comme arme principale, le pistolet à plasma lourd – parfois surnommé « magnum à plasma » ou « désintégrateur » – a très vite obtenu un grand succès sur le terrain et les ennemis de l'Alliance le redoute désormais presque davantage que les horribles blessures organiques des cristaux de needlers.

Catégorie : arme de poing

Types de dégâts : énergétiques

Poids : 3kg

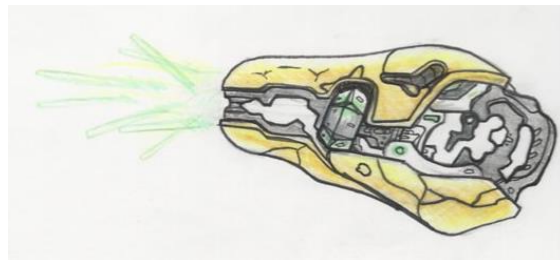
Charge : 20

Résistance : 4

Mode de tir (portée) : tir unique (30 m)

Règles spéciales : Accès restreint, Headshot, Perforant (6) Plasma, Surclassé, lunette KF3. Chaque fois qu'un tir avec cette arme est réussi contre une cible d'infanterie ne possédant pas la règle spéciale Colosse, celle-ci doit réussir un test d'EQUILIBRE opposé au test d'attaque ou être jetée à terre.

Valeur de réquisition : 18



**LAME-PHOENIX TYPE-12 :** la possession d'une épée est un signe de très grande importance dans la culture des sangheils, et ces derniers n'acceptent pas facilement que d'autres manient de telles armes, tout comme ils n'acceptent pas facilement que des vassaux portent un nom de lignée. Cependant, certains repentis font preuve d'un tel dévouement que, lorsqu'ils reçoivent la Marque de la Salvation et deviennent ainsi des paladins, ils peuvent également recevoir une épée appelée lame-Phoenix et qui symbolise ainsi la mort de leur ancienne vie et leur résurrection en tant que digne membre de l'Alliance covenant. Forgées en adamantium par des armuriers lekgoles, ils sont

virtuellement indestructibles et gardent leur tranchant sans le moindre entretien, mais au prix d'un poids total de 12 kilos qui les rend totalement impossible à manier sans l'aide d'un dispositif anti-gravité incrusté dans la poignée. Faites sur commande par validation d'au moins un grand chevalier rédempteur, ces épées portent le nom de leur propriétaire gravé sur les deux faces de leur lame qui mesure 77 cm de long et quelques centimètres de large.

Catégorie : arme de corps à corps à une main

Types de dégâts : tranchants

Poids : 20kg

Charge : 30

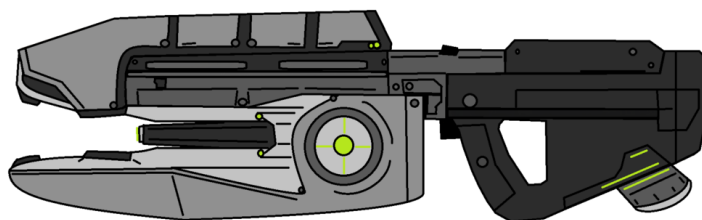
Règles spéciales : Imparable, Perforant (8), Accès restreint. Chaque attaque retire un point de charge. Lorsque celle-ci atteint zéro, le poids de l'arme passe de 1.2kg à 12kg, ce qui la rend impossible à manier, excepté pour les personnages possédant la règle Colosse mais qui doivent alors s'y prendre à deux mains et sont AFFAIBLIS sur tous leurs tests.

Valeur de réquisition : 20 (paladins repentis uniquement)

**MODULE DE NEUTRALISATION :** Afin de faciliter la nouvelle tâche de capture d'humain sur le champ de bataille, les armuriers de l'Alliance ont mis au point pour la plupart des armes à deux mains une extension fonctionnant de manière similaire à un lance-grenade de canon mais pour émettre un tir de charge incapacitante. D'un point de vue purement technique, cela revient à accrocher sur son arme un pistolet à plasma ne pouvant délivrer que des tirs concentrés, mais ce module est tout de même bien plus joli et plus pratique que d'utiliser du ruban adhésif, non ?...

Effet : le module de neutralisation est une amélioration d'arme qui ne peut être installée que sur les armes standards et les fusils de précision qui se manient à deux mains. Il est alimenté par une cellule à plasma et peut effectuer jusqu'à trois tirs jusqu'à une portée de 50 mètres avant de devoir être rechargé, et un tour de refroidissement est nécessaire entre chaque utilisation. Chaque tir d'un module de neutralisation possède les effets suivants :

- S'il touche une cible équipée d'un bouclier énergétique actif, celui-ci est totalement déchargé.
- S'il touche un personnage non protégé par un bouclier énergétique actif, la cible ne reçoit aucun dégât mais doit immédiatement effectuer un test d'Endurance AFFAIBLI opposé au résultat du test de tir. En cas d'échec, la cible perd connaissance.
- S'il touche un véhicule ou un appareil électronique quelconque, celui-ci s'immobilise et perd toute forme d'alimentation pendant 1D3 rounds (+2 en cas de réussite critique).





## V.6. Nouveaux PNJ

### REDEMPTEUR SANGHEILI :

**Équipement :** Armure de Guerrier, détecteur de mouvement, bouclier énergétique standard.

**Armement :** pistolet et/ou fusil à plasma avec munition paralysante, grenades gravitiques, bolas énergétiques, balise d'isolement.

**Compétences (+4 max) :** ARMES DE JET, ARMES DE CàC, ARMES DE POINGS, ARMES STANDARDS, COMBAT A MAINS NUES, COMMANDEMENT DE TROUPES, DETERMINATION, ESQUIVE, INTERROGATOIRE, OBSERVATION, PSYCHOLOGIE, VAILLANCE.

**Traits et règles spéciales :** Guerrier, Repli Stratégique, Sauver pour être sauvé.

A	C	E	F	I	P	V	Défense	Svg.	Ténacité	Seuil de Détection
52	64	58	60	55	53	67	12	7+	40	17



### CHASSEUR DE DEMONS :

**Équipement :** Armure de Dévotion (9+) ou de Châtiment (6+), bottes magnétiques, communicateur, combinaison étanche, détecteur de mouvements, interface tactique, bouclier énergétique ultra, respirateur.

**Armement :** épée à plasma, lame énergétique de gantelet, gantelet de défense ultra. Peut utiliser un ou plusieurs objets de l'arsenal du [chapitre V.5](#) à la discrétion du MJ.

**Compétences (+5 max) :** ARMES DE JET, ARMES DE CàC, ARMES DE POINGS, ARMES STANDARDS, ARMES DE PRECISION, ARMES LOURDES, EPES A PLASMA, ASTRO-LARGAGE, COMBAT A MAINS NUES, COMMANDEMENT DE TROUPES, COM-TECH, DETERMINATION, ESQUIVE, INTIMIDATION, OBSERVATION, PROTOCOLE, PARADE, STRATEGIE TERRESTRE, VAILLANCE, VEHICULES STANDARDS.

**Traits et règles spéciales :** Guerrier, Troupe d'élite, Repli stratégique, Repousser les ténèbres, Martyr, peut faire partie d'un temple épéiste.

A	C	E	F	I	P	V	Défense	Svg.	Ténacité	Seuil de Détection
66	66	66	66	66	66	66	11	9+	50	18
							16	6+		



### TUEUR DE DEMONS :

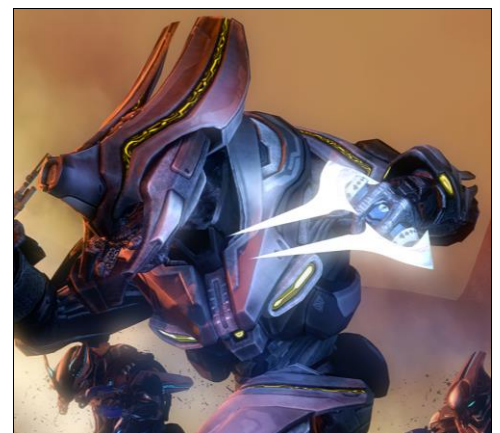
**Équipement :** Armure de Dévotion (9+) ou de Châtiment (6+), bottes magnétiques, communicateur, combinaison étanche, détecteur de mouvements, interface tactique, bouclier énergétique ultra, respirateur.

**Armement :** épée à plasma, lame énergétique de gantelet, gantelet de défense ultra. Peut utiliser un ou plusieurs objets de l'arsenal du [chapitre V.5](#) à la discrétion du MJ.

**Compétences (+5 max) :** ARMES DE JET, ARMES DE CàC, ARMES DE POINGS, ARMES STANDARDS, ARMES DE PRECISION, ARMES LOURDES, EPES A PLASMA, ASTRO-LARGAGE, COMBAT A MAINS NUES, COMMANDEMENT DE TROUPES, COM-TECH, DETERMINATION, ESQUIVE, INTIMIDATION, OBSERVATION, PROTOCOLE, PARADE, STRATEGIE TERRESTRE, VAILLANCE, VEHICULES STANDARDS.

**Traits et règles spéciales :** Légende vivante (1), Guerrier, Troupe d'élite, Repli stratégique, Repousser les ténèbres, Martyr, peut faire partie d'un temple épéiste.

A	C	E	F	I	P	V	Défense	Svg.	Ténacité	Seuil de Détection
77	77	77	77	77	77	77	12	9+	75	19
							17	6+		





## CHEVALIER REPENTI :

**Équipement :** armure de chevalier avec accroche magnétique dorsale, 2 accroches magnétiques de jambière, bottes magnétiques, casque intégral, communicateur, interface tactique, propulseurs, respirateur, vision nocturne.

**Armement :** variable selon le rôle. Rien à haute valeur de réquisition.

**Compétences (+3 max) :** ARMES DE JET, ARMES DE CÀC, ARMES DE POINGS, ARMES STANDARDS, COM-TECH, COMBAT A MAINS NUES, ESQUIVE, OBSERVATION, VAILLANCE, VEHICULES STANDARDS.

**Traits et règles spéciales :** aucune

A	C	E	F	I	P	V	Défense	Svg.	Ténacité	Seuil de Détection
32	24	25	31	22	28	44	10	6+	30	12



## SPECIALISTE REPENTI :

**Équipement :** armure de spécialiste avec accroche magnétique dorsale, 2 accroches magnétiques de jambière, bottes magnétiques, caméra miniature, capteur de mouvement, casque intégral, combinaison *Réfractaire*, *Anti-IEM* et *NBC*, commande à distance pour explosifs, communicateur, holopad intégré, interface tactique, interface véhiculaire, kit de réparation semi-automatisé, propulseurs, radio longue portée, respirateur, revêtement à dispersion d'énergie, scanner, vision infrarouge et V.I.S.O.R.

**Armement :** léger avec potentiellement beaucoup d'explosifs. Les spécialistes avec le grade de paladin peuvent avoir accès à des équipements à haute valeur de réquisition.

**Compétences (+4 max) :** ARMES DE JET, ARMES DE CÀC, ARMES DE POINGS, ARMES STANDARDS, COM-TECH, ESQUIVE, EXPLOSIFS, INTRUSION, MEDECINE, OBSERVATION, PROGRAMMATION, PROTOCOLE, REPARATION, TECHNO-MAÎTRISE, VAILLANCE (paladins), VEHICULES STANDARDS, VEHICULES RAPIDES (autres managements de véhicule selon la volonté du MJ).

**Traits et règles spéciales :** aucune pour les chevaliers. Pour les paladins, *Repli stratégique*, *Troupes d'élite*, et peut potentiellement être *Dépositaire*.

GRADE	A	C	E	F	I	P	V	Défense	Svg.	Ténacité	Seuil de Détection
Chevalier	32	30	27	26	55	32	48	13	6+	30	15
Paladin	52	48	45	47	62	40	60	15	6+	35	16



## FANTÔME REPENTI :

**Équipement :** armure de fantôme avec accroche magnétique dorsale, 2 accroches magnétiques de jambière, bottes magnétiques, camouflage optique primitif, cape de camouflage, capteur de mouvement, casque intégral, combinaison *Furtive* et *Thermo-régulante*, communicateur, harnais de sécurité, interface tactique, propulseurs, respirateur, système d'autodestruction, vision nocturne.

**Armement :** principalement des armes de poings et fusils de précision. Les fantômes avec le grade de paladin peuvent avoir accès à des équipements à haute valeur de réquisition.

**Compétences (+4 max) :** ARMES DE JET, ARMES DE CÀC, ARMES DE POINGS, ARMES STANDARDS, FUSILS DE PRECISION, ASSASSINAT, COM-TECH, DISCRETION, EQUILIBRE, ESCALADE, ESQUIVE, FILATURE, MEDECINE, OBSERVATION, ORIENTATION, PISTAGE, RENSEIGNEMENTS, VAILLANCE (paladins), VEHICULES STANDARDS, VEHICULES RAPIDES.

**Traits et règles spéciales :** aucune pour les chevaliers. Pour les paladins, *Repli stratégique*, *Troupes d'élite*, et peut potentiellement être *Dépositaire*.

GRADE	A	C	E	F	I	P	V	Défense	Svg.	Ténacité	Seuil de Détection
Chevalier	47	22	26	38	34	51	50	14	6+	30	17
Paladin	66	54	37	35	44	64	62	16	6+	35	18



## CERBERE REPENTI :

**Équipement :** armure de Cerbère avec accroche magnétique dorsale, 2 accroches magnétiques de jambière, bottes magnétiques, capteur de mouvement, casque intégral, combinaison à *Décharge* et *anti-IEM*, communicateur, écran anti-explosion, exosquelette limité, interface tactique, propulseurs, respirateur, vision nocturne.

**Armement :** le plus lourd possible. Les cerbères avec le grade de paladin peuvent avoir accès à des équipements à haute valeur de réquisition.

**Compétences (+4 max) :** ARMES DE JET, ARMES DE C&C, ARMES DE POINGS, ARMES STANDARDS, ARMES LOURDES, ARMES FIXES, ASTRO-LARGAGE, COMBAT A MAINS NUES, GRAVITE ZERO, LUTTE, OBSERVATION, PARADE, VAILLANCE (paladins), VEHICULES STANDARDS, VEHICULES LOURDS.

**Traits et règles spéciales :** aucune pour les chevaliers. Pour les paladins, *Repli stratégique*, *Troupes d'élite*, et peut potentiellement être *Dépositaire*.

GRADE	A	C	E	F	I	P	V	Défense	Svg.	Ténacité	Seuil de Détection
Chevalier	27	20	42	44	22	26	48	9	6+	30	14
Paladin	40	46	50	53	41	47	65	11	6+	35	16



## PALADIN REPENTI :

**Équipement :** armure de paladin avec accroche magnétique dorsale, 2 accroches magnétiques de jambière, bottes magnétiques, capteur de mouvement, casque intégral, communicateur, interface tactique, propulseurs, respirateur, vision nocturne.

**Armement :** variable selon la volonté du MJ. Presque tout l'arsenal covenant leur est accessible du moment qu'ils savent le manier.

**Compétences (+4 max) :** ARMES DE JET, ARMES DE C&C, ARMES DE POINGS, ARMES STANDARDS, (autres maniement d'armes variable au choix du MJ), ASTRO-LARGAGE, COM-TECH, DETERMINATION, ESQUIVE, GRAVITE ZERO, MEDECINE, OBSERVATION, PROTOCOLE, PSYCHOLOGIE, STRATEGIE TERRESTRE, VAILLANCE, VEHICULES STANDARDS, VEHICULES LOURDS.

**Traits et règles spéciales :** *Repli stratégique* et *Troupes d'élite*. Peut potentiellement être *Dépositaire*.

A	C	E	F	I	P	V	Défense	Svg.	Ténacité	Seuil de Détection
55	48	45	46	40	49	62	12	7+	35	16



## CHAPELAIN REPENTI :

**Équipement :** armure de Chapelain avec accroche magnétique dorsale, 2 accroches magnétiques de jambière, armure runique, bottes magnétiques, capteur de mouvement, casque intégral, combinaison de *Survie* et de *Réanimation*, communicateur, holopad, interface tactique, propulseurs, respirateur, vision nocturne.

**Armement :** très léger mais de grande valeur, de préférence un magnum à plasma.

**Compétences (+5 max) :** ARMES DE JET, ARMES DE C&C, ARMES DE POINGS, ARMES STANDARDS, ASTRO-LARGAGE, COMMANDEMENT DE TROUPES, COM-TECH, DETERMINATION, DUPERIE, ESQUIVE, INTERROGATOIRE, INTIMIDATION, GRAVITE ZERO, MARCHANDAGE, OBSERVATION, PROTOCOLE, PSYCHOLOGIE, RENSEIGNEMENTS, SEDUCTION, STRATEGIE TERRESTRE, VAILLANCE, VEHICULES STANDARDS.

**Traits et règles spéciales :** *Légende vivante* (1), *Suivez-moi !* et *Troupe d'élite*. Peut aisément être *Dépositaire*.

A	C	E	F	I	P	V	Défense	Svg.	Ténacité	Seuil de Détection
57	68	46	42	65	55	70	12	7+	40	17



//////// FIN DE TRANSMISSION \\\\\\\