

HALO

HEROS & HERETIQUES

SUPPLEMENT 1 : Origines de personnage sangheili



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://reclaimerstudio.wordpress.com/reclaimers-studios/>

ORIGINES DE PERSONNAGE SANGHEILI

« Durant toute la longue et glorieuse histoire de notre peuple, nous n'avons jamais été totalement unifiés... et cela nous va très bien : un peuple uni finit inévitablement par mourir, que ce soit par l'oisiveté de la paix qui le rend vulnérable à un ennemi mieux endurci, ou par la lente pourriture de sa propre décadence morale. »

- Kaïdon Jor 'Moramaï

Le présent document a pour but d'aider les joueurs de personnages sangheilis dans *Halo : Héros & Hérétiques* à décrire leurs origines tout en les obligeant à assumer les conséquences de tel ou tel choix d'historique. Car les sangheilis sont assurément le peuple covenant sur lequel nous avons le plus d'informations (principalement en raison de leur popularité amplement méritée), mais aussi celui qui est le plus sérieux sur les questions de culture, de valeurs morales et de traditions. Or, de nombreux aspects de cette culture imposent un type de comportement qui n'est pas forcément au goût de tous les joueurs et qui peut facilement sembler excessivement rigide, superstitieux ou inadapté, même pour des fans inconditionnels de Halo. A partir de ce constat, ce serait aller contre le principe même du jeu de rôle que de vous enfermer dans de tels dogmes.

Nous avons donc conçu ce document qui est un supplément optionnel pour le livre de règles de *Halo : Héros & Hérétiques*. Son but est de vous guider pas à pas dans la description des origines de votre personnage, car cela est beaucoup plus difficile à faire que pour un personnage humain dont la culture et les normes nous sont déjà parfaitement familières. Tous les joueurs ne sont pas forcément experts de la civilisation sangheili, qui n'est pas un simple reflet de la civilisation créée par l'Alliance covenante car celle-ci n'est pas parvenue à remplacer complètement les anciennes traditions, tout particulièrement en ce qui concerne le fier (et borné... et susceptible) peuple de Sanghelios. C'est une civilisation multimillénaire dont les origines remontent à plus de 6000 ans avant notre ère (c'est-à-dire avant le calendrier chrétien), de la même manière que les premières civilisations humaines (sumériennes et égyptiennes) remontent à environ 3500 ans avant notre ère.

Rappelons d'ailleurs que les sangheilis avaient atteint le palier technologique interstellaire avant même leur rencontre avec les san'shyuums et avaient déjà colonisé plusieurs mondes, dont certains ont été détruits durant la guerre qui aboutit à la fondation de l'Alliance covenante. Il s'agit donc d'une civilisation qui est non seulement très ancienne mais aussi incroyablement évoluée avec un potentiel qui ne se limite pas simplement à des paquets de muscles : ils avaient également de nombreux savants, philosophes, écrivains et artistes. Les autorités de l'Alliance ont tenté d'effacer cette ancienne culture ou au moins de l'absorbée dans le cadre d'une nouvelle société cosmopolite afin de rendre les sangheilis plus dociles et dépendants des prophètes, mais la plupart des clans les plus anciens ont su résister à cette influence idéologique et il reste donc encore de très nombreux bastions des anciennes coutumes sur Sanghelios et ses colonies. Mais entre les clans qui ont presque parfaitement conservé leurs traditions, ceux qui se sont entièrement soumis à toutes les injonctions de Grandes Bonté et ceux qui ont choisi une approche plus diplomate en n'acceptant que les changements qui leur convenaient, nous avons une large possibilité de cultures différentes dans la civilisation sangheili. Suffisamment pour qu'à peu près n'importe quel joueur puisse y trouver son contentement.

Pour constituer les origines de votre personnage sangheili, vous allez donc passer par les cinq étapes ci-dessous, cependant nous vous conseillons vivement de lire l'intégralité de ce document avant de faire le moindre choix, car vous vous rendrez alors compte que beaucoup d'éléments sont interdépendants.

1. **VOTRE MONDE D'ORIGINE :** le titre est suffisamment clair, non ? Selon le monde sur lequel votre lignée est établie, ses conditions de vie seront très différentes. Ce chapitre vous sert donc à connaître ces conditions afin de faire votre choix en toute connaissance de causes.
2. **VOTRE CLAN :** il s'agit là uniquement de déterminer le type de clan auquel vous appartenez, avec son ancienneté, ses origines, ses allégeances, ses alliés, ses ennemis, et les règles diplomatiques qu'il doit respecter.
3. **VOTRE CULTURE :** cette partie rentre en détail dans les aspects de la tradition sangheili que votre clan peut avoir modifié pour adopter un mode de vie qui lui convient mieux. Mais attention : trop de changements finit par être mal perçu par ceux qui ont conservé les vieux usages.
4. **VOTRE LIGNÉE :** à partir de là, nous commençons à nous approcher plus précisément de votre personnage en décrivant le milieu familial dans lequel il a grandi. A quand remonte la fondation de cette lignée ? Sur quelle planète est-elle établie ? Combien votre personnage a-t-il de proches ?
5. **VOS VALEURS :** cette dernière étape permet de déterminer quels sont les atouts principaux dont disposent votre lignée et auxquels vous pourrez éventuellement faire appel si les conditions de vos aventures le permettent. Ces atouts représentent le niveau de présence et d'influence de vos proches dans la société sangheili et/ou dans celle de l'Alliance, mais n'impacte pas sur les compétences personnelles de votre personnage.



I. VOTRE MONDE D'ORIGINE :

Les sangheilis sont, avec les san'shyuums, la race dominante de l'Alliance covenante. Avant même la fondation de cette dernière en l'an -852 du calendrier humain, ils avaient déjà découvert le voyage dans le sous-espace et colonisé plusieurs dizaines de mondes dont bon nombre ont été vitrifiés durant le 1^{er} Âge du Conflit. Ceux qui ont été épargnés constituent aujourd'hui le domaine intérieur de Sanghelios, une région de l'espace qui bénéficie d'une certaine autonomie bien qu'elle reste rattachée aux autorités de l'Alliance. Depuis, au fur et à mesure que la conquête spatiale ordonnée par les hiérarques progressait, d'innombrables familles sangheilis se sont installées sur de nouveaux mondes choisis pour être des colonies de l'Alliance, afin de protéger et de faire fonctionner les énormes usines nécessaires à l'effort de guerre.

Cette colonisation incessante a continué pendant plus de trois millénaires et, même si la population sangheili ne grossissait pas aussi rapidement que celle des humains en raison de leur culture et des violentes guerres qui ont rythmé l'histoire covenante, cela leur a donné une avance considérable par rapport à l'humanité dont la conquête interstellaire n'a commencé péniblement qu'en l'an 2310. Leurs flottes ont découvert des millions de mondes dont seulement une faible proportion étaient viables, mais cela était très largement suffisant pour subvenir à leurs besoins en ressources et en espace vital pour leur population qui ne cessait de croître. L'augmentation du nombre de colonies a d'ailleurs accéléré avec l'introduction de chaque nouvelle race dans l'Alliance covenante, en particulier les unggoy, les kegs et les kig-yars qui se reproduisent très rapidement. Il existe donc aujourd'hui des milliers de colonies très peuplées où cohabitent les différentes races covenantes, ainsi qu'un réseau de stations spatiales dont certaines sont si grandes qu'elles possèdent leurs propres villes abritant plusieurs millions d'individus. Mais nous ne devons pas non plus oublier les hérétiques qui ont fui les autorités de Grande Bonté pour fonder leurs propres colonies sur des mondes que l'Alliance ne surveille pas ou très peu en raison des dimensions colossales de son empire.

Il existe donc une grande variété de mondes où un personnage sangheili peut naître et grandir avant de devenir un héros potentiel que vous incarnerez dans le cadre d'une campagne de *Halo : Héros & Hérétiques*. Ce premier chapitre sert à vous décrire les conditions de vie qui existent dans ces différents environnements, les impacts qu'ils peuvent avoir sur votre personnage et les restrictions qui s'appliquent par rapport aux choix des autres chapitres. Mais comme expliqué précédemment, il vaut peut-être mieux que vous lisiez ce document en intégralité avant de prendre la moindre décision, afin d'avoir d'abord une vue d'ensemble de toutes les interconnexions entre les différentes possibilités d'historique de votre personnage.

Note : Pour plus de détails sur les différents environnements proposés dans ce chapitre, consultez l'encyclopédie *Halo Evolved* volume 2, section III.4, le Domaine Covenant.

1. Sanghelios :

Le monde d'origine des sangheilis, le berceau de la civilisation, fierté de leur peuple pour de très nombreuses raisons. Sa valeur est aussi grande pour eux que ne l'est la Terre pour beaucoup d'humains, et même les plus virulents des hérétiques conservent un immense respect pour ce monde qui a forgé leurs ancêtres. Car si les sangheilis sont aussi forts, endurant et déterminés, c'est grâce à tout ce qui rend Sanghelios un endroit aussi dangereux : sa forte gravité, son climat, sa faune et même sa flore qui peut être aussi dangereuse qu'un drake en colère. Ses habitants sont parmi les plus traditionnels de leur civilisation et respectent des codes très strictes qui leur permettent de protéger leur culture des influences idéologiques extérieures, qu'elles viennent des autres races covenantes ou de l'Alliance elle-même.

- Votre personnage ne peut pas être un hors-clan (cf. chap 2).
- Les habitants de Sanghelios ne sont pas considérés comme des citoyens de l'Alliance mais comme des alliés de cette dernière. Ils disposent donc d'un statut indépendant qui ne leur apporte aucun privilège particulier, mais s'ils décident de rejoindre les armées de l'Alliance ils en deviennent également des citoyens. Légalement, ils disposent alors d'une sorte de double nationalité.
- Les loges hérétiques infiltrées sur Sanghelios peuvent aisément trouver du soutien parmi les clans qui partagent leurs valeurs et opinions sur l'Alliance et la religion du Jjaro, mais doivent faire attention à ne pas attirer d'ennuis sur leurs alliés).



2. Colonie du domaine sangheili :

Les anciennes colonies de Sanghelios qui ont survécu à la terrible guerre contre les san'shyuums sont un peu comme les colonies intérieures de l'humanité : plus industrialisées, donc plus puissantes économiquement, mais de moindre importance dans les esprits et les cœurs. Leurs clans sont, de manière générale, moins traditionnels que ceux de Sanghelios car ils ont moins de contact avec les clans ancestraux qui sont les plus fervents défenseurs des anciennes coutumes. Néanmoins, ces colonies font de leur mieux pour rester dans les bonnes grâces de leurs aînés sur Sanghelios, ne serait-ce que par fierté personnelle afin de mieux se distinguer des hors-clans habitants sur les colonies de l'Alliance.

- Votre personnage ne peut pas être un hors-clan ni appartenir à un clan ancestral (cf. chap 2).
- De la même manière que sur Sanghelios, les habitants d'une colonie du domaine sangheili ne sont pas considérés comme des citoyens de l'Alliance mais comme des alliés de cette dernière. Ils disposent donc d'un statut indépendant qui ne leur apporte aucun privilège particulier, mais s'ils décident de rejoindre les armées de l'Alliance ils en deviennent également des citoyens. Légalement, ils disposent alors d'une sorte de double nationalité.
- Les loges hérétiques infiltrées sur une colonie du domaine sangheili peuvent aisément trouver du soutien parmi les clans qui partagent leurs valeurs et opinions sur l'Alliance et la religion du Jjaro, mais doivent faire attention à ne pas attirer d'ennuis sur leurs alliés). De plus, ces colonies sont nettement plus accessibles pour les représentants et forces armées de l'Alliance de par l'absence des clans ancestraux qui peuvent plus facilement leur refuser l'autorisation de se poser à la surface et de mettre leur nez où bon leur semble.



3. Colonie de l'Alliance :

Sur les millions de mondes que l'Alliance covenant a exploré tout au long de ses trois millénaires de conquête à travers une région du Bras d'Orion longue de 1800 années-lumière, seuls ceux réunissant à la fois des conditions climatiques optimales et de riches ressources géologiques ont été sélectionnés pour devenir de véritables colonies où vivent des milliards d'individus. C'est sur ces planètes que les sangheilis ont bâtis d'innombrables cités aussi puissantes que magnifiques en utilisant les technologies apportées par les san'shyuums (issues de l'imitation très imparfaite des technologies forerunners). Ce sont donc des environnements très différents des villes traditionnelles de Sanghelios et de ses colonies, avec un niveau de vie nettement plus élevé du moment que l'on y effectue un travail correct (ce qui n'est pas forcément le cas pour beaucoup de races vassales). Afin d'éviter que les différences de cultures entre les divers peuples covenants ne causent trop d'incident, des quartiers d'habitations distincts pour chacun d'entre eux sont délimités par le ministère de l'Harmonie tandis que les quartiers d'affaire et zone industrielles sont accessibles à tous. Et bien entendu, les secteurs résidentiels des sangheilis sont particulièrement privilégiés en termes de ressources, d'espace et de qualité des structures.

Notons toutefois par souci d'honnêteté qu'il existe bien quelques milliers de planètes (au bas mot) sur lesquelles ont été établis des postes militaires et installations minières de seconde zone, mais où aucune famille sangheili digne de ce nom n'oserait s'installer (par contre, on y trouve bien des habitations durables pour des membres des races vassales afin de former une petite population d'entretien qui a rarement l'occasion de visiter d'autres mondes). Pour le reste, l'administration de l'Alliance a enregistré les coordonnées de millions de planètes sans grand intérêt ou dont l'exploitation serait trop coûteuse et qui sont donc surveillées par des patrouilles de la flotte militaire aussi souvent que possible (ce qui peut vouloir dire pas du tout pour une grande partie d'entre elles).

- Votre personnage ne peut être qu'un hors-clan ou appartenir à une loge hérétique (cf. chap 2).
- A moins d'appartenir à une loge hérétique capable de dissimuler les naissances de ses nouvelles générations et de leur fournir de fausses identités, les habitants de ce type de colonie sont automatiquement des citoyens de l'Alliance.
- Les loges hérétiques infiltrées sur une colonie de l'Alliance vivent une existence très dangereuse, car les habitants de ce monde sont très fortement dévoués aux autorités religieuses, politiques ou militaires de Grande Bonté, ce qui fait que les comportements suspects peuvent être repérés très vite. Si l'alerte vient à être donnée, il ne faut pas longtemps pour que les milices locales ou l'armée interviennent, et leurs méthodes sont souvent assez expéditives.



4. Stations spatiales de l'Alliance :

Les installations spatiales ont pour principal avantage celui de pouvoir être repositionnées selon les besoins et contraintes du moment, afin de servir au mieux les intérêts de l'Alliance. Elles sont toutes capables de se déplacer dans le sous-espace plus ou moins facilement, que ce soit aussi simplement qu'un vaisseau de la flotte, en étant remorqué par un nombre variable des transporteurs spéciaux ou en consommant d'immenses quantités d'énergies qui doivent être acheminées de manière exceptionnelle lorsque cela est nécessaire. En dehors des chantiers navals et autres installations purement industrielles ou militaires, la civilisation covenant dispose de nombreuses stations suffisamment grandes pour y accueillir des villes entières riches de plusieurs millions d'individus, à commencer par les impressionnantes stations-lunes. On peut considérer ces stations comme étant des modèles réduits de Grande Bonté, basées sur le même modèle structurel et placées à travers le domaine de l'Alliance à raison d'une par monde d'origine des différents peuples covenants. La vie y est presque semblable à celle dans les villes des colonies, si l'on fait abstraction de l'absence de ciel, de l'air recyclé et du nombre impressionnant de mercenaires, contrebandiers et pirates notoires qui y vivent...

- Votre personnage ne peut être qu'un hors-clan ou appartenir à une loge hérétique (cf. chap 2).
- De la même manière que sur les colonies de l'Alliance, à moins d'appartenir à une loge hérétique capable de dissimuler les naissances de ses nouvelles générations et de leur fournir de fausses identités, les habitants de ce type de colonie sont automatiquement des citoyens de l'Alliance.
- Les loges hérétiques infiltrées sur une station spatiale de l'Alliance vivent une existence encore plus dangereuse que sur les colonies, car non seulement les forces de sécurité y présentent le même niveau de réactivité, mais en plus ce genre d'installation close limite grandement les options de fuite en cas d'alerte. En revanche, les stations ayant un important rôle de plate-forme marchande abritent généralement une population beaucoup plus hétéroclite et nettement moins religieuse que sur le reste du domaine de l'Alliance, bien qu'il soit parfaitement possible d'y rencontre de véritables fanatiques du Jjaro.



5. Grande Bonté :

Tout le monde connaît la Cité Sainte, la capitale de l'Alliance covenant, joyau parmi les joyaux de cette civilisation multiculturelle placée sous la bienveillance des san'shyuums et la protection des sangheilis. Construite autour de l'invincible Cuirassé forerunner qui lui sert de principale source d'alimentation, il s'agit de la plus grande station spatiale jamais construite dans toute l'histoire de l'Alliance, les station-lunes n'étant qu'une pâle imitation de sa grandeur. Elle est capable de voyager dans le sous-espace aussi souvent que nécessaire, accompagnée de sa flotte de défense Homogeneous Clarity qui compte plus de trois cents bâtiments de guerre. Les lignées de sangheilis qui ont l'immense privilège d'habiter sur la Cité Sainte sont parmi les plus dévots de tout leur peuple et ont fait preuves de cette fidélité de multiples fois avant d'être choisis par le ministère de l'Harmonie pour résider sur cette glorieuse station. La population de Grande Bonté partage donc comme première valeur une fois immuable dans la religion du Jjaro et dans les paroles des hiérarques. Mais cette sélection a principalement pour but d'empêcher que des hérétiques ne s'y infiltrent trop facilement et mettent ainsi en péril la vie de ses habitants san'shyuums qui sont les premières cibles des attentats terroristes.



- Votre personnage est obligatoirement citoyen de l'Alliance et hors-clan (cf. chap 2).
- La lignée de votre personnage doit obligatoirement posséder le trait Conversion totale dans la catégorie RELIGION de sa culture (cf. chapitre 3).
- La lignée de votre personnage doit obligatoirement posséder un Renom d'au moins 4 points en Guerre (cf. chapitre 5).

6. Colonie hérétique :

Le domaine de l'Alliance s'est étendu si vite et si loin qu'il aurait été impossible de coloniser toutes les planètes hospitalières qui y ont été découvertes. La partie de la flotte militaire affectée à la défense du territoire contre les pirates et les hérétiques fait de son mieux pour patrouiller toutes les régions en passant le plus régulièrement possible par les mondes considérés comme stratégiquement importants, mais c'est une tâche si colossale que beaucoup de systèmes stellaires sont visités moins d'une fois par an lorsqu'ils ne sont pas complètement oubliés suite à un défaut dans les archives. A cela il faut ajouter les vastes « régions mortes » ayant autrefois appartenu à des civilisations que l'Alliance a totalement anéanties sans chercher à les convertir, et dont presque toutes les planètes habitables ont été vitrifiées ou réduites en ruines avant d'être déclarées impropres à la colonisation.

Tous ces facteurs ont eu pour effet de grandement faciliter l'activité des hérétiques, pirates, contrebandiers et autres hors-la-loi covenants qui peuvent donc aisément se dissimuler loin des colonies de l'Alliance et des principaux axes de transit. On peut considérer qu'en dehors des mondes de première importance, le contrôle de la flotte loyaliste sur ce territoire est totalement relatif et dépend uniquement de la qualité de la surveillance spatiale et des renseignements collectés sur le terrain, deux éléments qui sont devenus de plus en plus impossible à maintenir à un niveau acceptable au fur et à mesure que les frontières s'étendaient. On peut donc comparer le territoire covenant à un Far West futuriste où, en dehors des colonies et autres sites stratégiques, l'ordre ne règne réellement que dans les lieux les plus importants, tandis que le reste du domaine est laissé dans une vague forme d'auto-gestion jusqu'à ce que les choses dégénèrent suffisamment pour que l'armée intervienne en force.

Les loges hérétiques n'ont donc pas grand mal à trouver des planètes hospitalières où s'installer sans grande crainte des forces loyalistes. En général, il leur suffit de construire leurs installations en sous-sol ou de disposer d'assez de pylônes de furtivité pour être invisibles à une observation depuis l'orbite, car la flotte prend rarement la peine de descendre à basse altitude pour effectuer un scan complet de la surface (et même en faisant cela ses vaisseaux pourraient ne rien voir quand même). Du moment qu'aucun traître ou espion ne transmette l'emplacement de leurs repères aux forces de l'Alliance, les chances d'une attaque sont presque inexistantes. Cela leur permet donc d'organiser leur société comme bon leur semble, mais la plupart du temps les habitants de ces colonies hérétiques essaient d'avoir la meilleure autonomie possible en nourritures et matériaux, ne serait-ce que pour avoir la satisfaction d'avoir rebâti une véritable société en-dehors du système de l'Alliance. Il reste cependant certaines ressources impossibles à obtenir sans les dérober aux forces loyalistes, la première d'entre elle étant le plasma qui est fabriquée dans d'immenses raffineries qu'aucune loge hérétique n'est parvenue à rebâtir d'elle-même. Ce manque est le plus souvent résolu par des accords et échanges avec des pirates et contrebandiers en s'assurant d'éviter que leurs vaisseaux soient suivis.

En effet, de la même manière que les humains se sont adaptés aux attaques covenants en se repliant toujours vers des coordonnées stellaires aléatoires, les vaisseaux hérétiques et ceux de leurs alliés effectuent systématiquement plusieurs sauts avant de se rendre sur l'une de leurs colonies afin d'échapper à d'éventuels poursuivants.

Note : pour plus de détails sur le fonctionnement des loges hérétiques vivant sur des colonies indépendantes, consultez l'encyclopédie Halo Evolved, volume 2 chapitre III.8.2.

- Votre personnage ne peut appartenir qu'à une loge hérétique (cf. chap 2).
- La lignée de votre personnage doit obligatoirement posséder le trait Tradition dans la catégorie RELIGION de sa culture (cf. chapitre 3).
- Une colonie hérétique de faible taille peut n'avoir aucune structure hiérarchique et fonctionner sur une base égalitaire, tandis que ceux de grandes dimensions seront systématiquement sous le commandement d'un officier dont la nature et le titre dépend de la loge hérétique concernée (cf. encyclopédie Halo Evolved, volume 2, section III.7).
- Quelle que soit sa taille, une colonie hérétique peut théoriquement opérer sur l'intégralité de sa surface, mais doit toujours s'attendre à la venue inopinée d'une patrouille spatiale de l'Alliance. En conséquence, toutes ses installations doivent de préférence pouvoir être rendues invisibles à une observation depuis l'orbite.



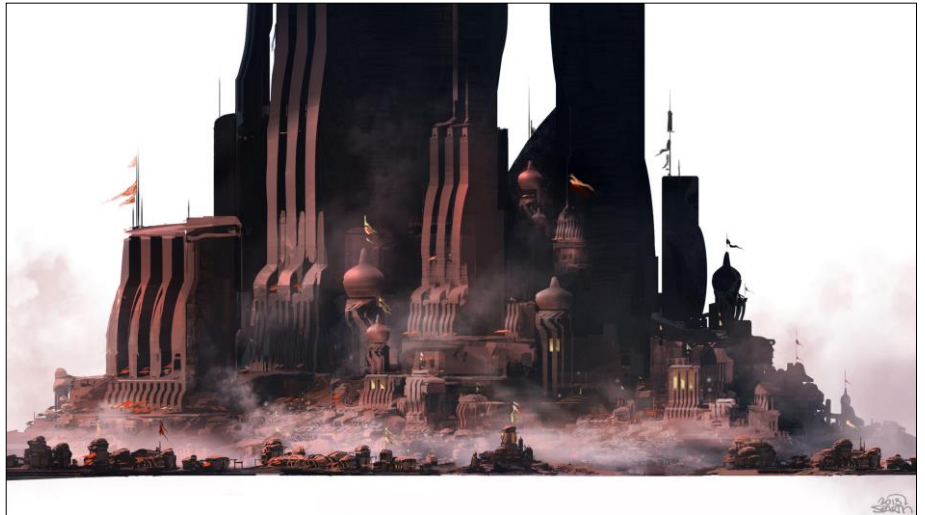
II. VOTRE CLAN :

La société sangheili est divisée en de nombreux clans dirigés chacun par un kaïdon assisté par un conseil des Anciens. Ces clans se font périodiquement la guerre sur Sanghelios et ses colonies afin de préserver la force physique et mentale de leur espèce. Pour plus d'informations à ce sujet, la nature et les règles qui s'appliquent dans ces conflits internes sont décrites dans le supplément « *Les Guerres Claniques Sangheilis* » pour notre encyclopédie *Halo Evolved*. Mais ici, nous nous intéressons principalement à la puissance symbolique et militaire des différents types de clan afin de vous faire savoir dans quoi vous vous embarquer selon le choix d'origine que vous allez devoir faire. Notons également qu'il existe également deux choix qui ne sont pas concernés directement par les guerres claniques sangheilis : les loges hérétiques qui vivent cachés dans des repères secrets, et les sangheilis nés au sein de la société de l'Alliance et que l'on appelle des hors-clans.

Néanmoins, ce choix n'est pas si simple : appartenir à tel ou tel type de clan aura des conséquences sur les autres choix que vous devrez faire dans la suite de ce document. Car plus un clan est ancien, plus il est réfractaire au changement et se considère comme un gardien des traditions les plus anciennes de la civilisation sangheili. Du coup, en fonction de votre choix vous aurez une limite de **Points de Progressisme (PP)** qui serviront dans le chapitre 2 à déterminer la culture de votre clan et les éventuels écarts que ce dernier s'est permis par rapport aux coutumes ancestrales. Vous ne pourrez donc pas par exemple faire parti d'un clan millénaire et transgresser la moitié des codes sociaux imposés par les traditions. Nous vous conseillons donc de lire l'intégralité de ce document avant de faire votre choix.

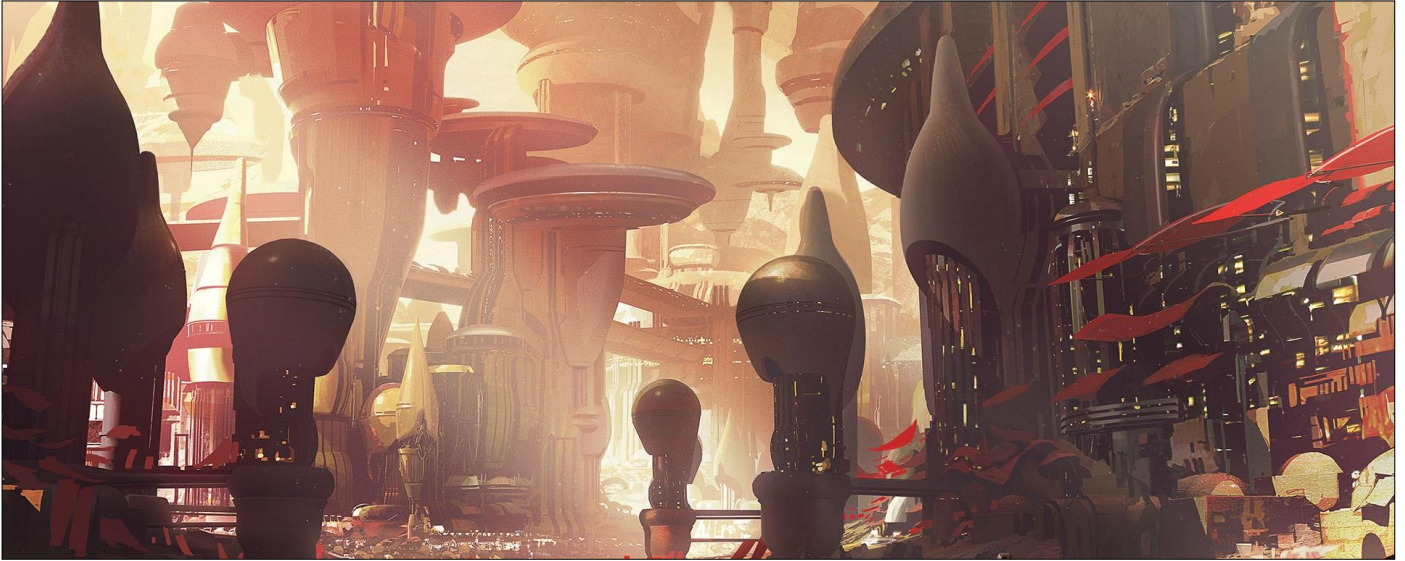
1. Clan ancestral (2 PP max) :

*Ce sont les plus anciens et les plus respectés de tous les clans sangheilis. Il en existe onze en tout, et chacun d'entre eux possède un important domaine sur Sanghelios avec une ou plusieurs forteresses rassemblant des milliers de lignées. La plupart des clans de moindre importance doivent d'ailleurs obéissance à l'un ou l'autre des clans ancestraux, la plupart du temps pour obtenir leur protection face aux autres clans, mais en retour ils doivent fournir un tribut de guerriers pour leurs armées afin de participer à l'effort de guerre. Chaque lignée faisant partie d'un clan ancestral possède un poème de bataille racontant les plus hauts faits de leurs ancêtres afin d'honorer leur mémoire et d'affirmer la force de leur sang aux autres lignées. Il n'existe pas de clan ancestral dominant par rapport aux autres, aussi nous vous les listons ici dans l'ordre alphabétique : **Derul, Eroln, Moram, Saur, Terul, Tova et Vadam.***



Au cours des millénaires qui se sont écoulés par la suite, ces clans ancestraux sont tous passés par des périodes de gloires et de défaites, de prospérité et de crise, ce qui a inévitablement provoqué des divisions internes allant parfois jusqu'au départ de certains membres du clan pour en former un nouveau. Lorsqu'un nouveau clan est créé, ses membres fondateurs sont considérés comme ayant renié leurs ancêtres et leur lignage redémarre pour ainsi dire à zéro. Les noms de leurs ancêtres ne seront néanmoins pas oubliés car ils font partie de l'histoire de leur ancien clan, mais de ce fait il leur est impossible d'en faire mention dans leur propre lignage, ce qui n'est pas à proprement parlé un déshonneur pour des sangheilis suffisamment déterminés. En fonction de l'ancienneté du nouveau clan, celui-ci porte d'abord le titre de clan vassal avant de devenir éventuellement un clan millénaire.

- Les onze clans ancestraux se trouvent tous sur Sanghelios. Vous ne pouvez pas en inventer de nouveau.
- Le territoire d'un clan ancestral est de la taille d'un grand pays.
- Même s'il est vaincu dans le cadre d'une guerre clanique, un clan ancestral ne peut être le vassal de personne.
- Un clan ancestral possède presque toujours de très nombreux alliés politiques et militaires, et au moins autant de rivaux.
- Les clans ancestraux ne sont jamais tenus de fournir un tribut de guerrier pour les armées de l'Alliance.
- Le kaïdon d'un clan ancestral traite d'égal à égal avec les autorités de l'Alliance, y compris les hiérarques eux-mêmes, et peut refuser d'obéir à certaines injonctions tant qu'elles ne mettent pas directement en péril la sécurité de l'empire covenant.



2. Clan millénaire (5 PP max) :

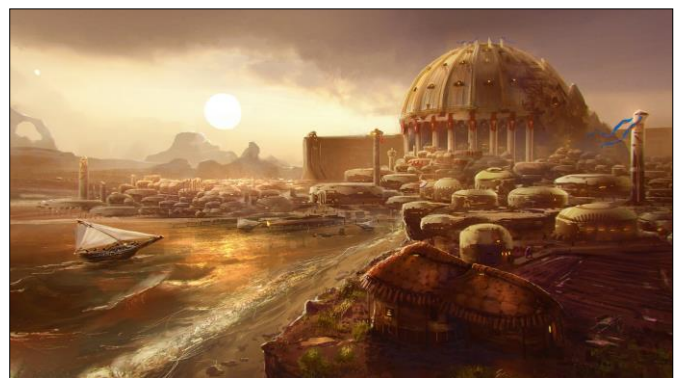
Un clan millénaire est un clan vassal dont la fondation date d'au moins un millier de kyelds, ce qui lui donne deux droits incontestables dans la société sangheili. Tout d'abord, il devient libre de choisir son camp et n'est donc plus vassal de son clan d'origine : il peut choisir entre rester allié du clan ancestral auquel il était affilié jusque-là, ou briser cette alliance et ainsi débiter un nouveau conflit. Les lignées d'un clan millénaire sont également autorisées à posséder un poème de bataille qui leur permet d'honorer leurs plus illustres ancêtres lorsqu'ils partent au combat. Il existe un très grand nombre de clans millénaires et certains possèdent une puissance égale à celle d'un clan ancestral, cependant ils ne bénéficient pas pour autant du même statut privilégié et ne peuvent prendre sous leur aile que des clans vassaux ou des villages de bannis, ce qui fait qu'ils restent généralement très inférieurs en termes de capacités militaires pures.

- Il existe des clans millénaires sur toutes les planètes du domaine intérieur sangheili.
- Le territoire d'un clan millénaire varie selon les conquêtes, pouvant être réduit à une petite région ou rivaliser avec ceux des clans ancestraux.
- Un clan millénaire peut être indépendant ou avoir prêté allégeance à un clan ancestral, voir même à un autre clan millénaire. Cette allégeance peut être volontaire ou imposée suite à une défaite militaire.
- Les alliés d'un clan millénaires sont très variables en fonction de sa puissance et de sa renommée du moment. Ses dirigeants doivent être vigilants à ne jamais se montrer faibles.
- Un clan millénaire doit fournir un tribut de guerriers pour les armées de l'Alliance chaque année et fait presque toujours appel à ses vassaux pour y apporter leur participation. Le montant de ce tribut est décidé par le ministère de la Continuité en fonction des besoins du moment.
- Le kaïdon d'un clan ancestral peut refuser les requêtes envoyées par les autorités de l'Alliance n'étant pas des membres du Grand Conseil (c'est-à-dire qui ne sont pas conseillers militaires sangheilis, ministres san'shyuums ou hiérarques).

3. Clan vassal (10 PP max) :

Les clans vassaux sont des clans nouvellement formés qui ne sont pas suffisamment anciens pour prétendre au titre de clan millénaire. Ils sont nommés ainsi en raison de leur affiliation forcée à un clan plus puissant, le plus souvent l'un des principaux rivaux du clan dont ils sont issus et qu'ils ont quitté suite à un désaccord. En raison du lignage très court que possèdent les lignées de ces clans, elles ne sont pas autorisées à avoir de poème de bataille, une interdiction qui n'est cependant pas toujours respectée avec la présence de poèmes secrets que certaines familles récitent en cercle fermé. Malgré leur faible puissance, ils peuvent prospérer sous la protection du clan auquel ils ont fait allégeance mais doivent se montrer prudent au jeu des alliances et guerres de territoire, car de nombreux clans vassaux ont subitement disparu durant des guerres claniques pour avoir fait de mauvais choix politiques ou pour avoir manqué une opportunité.

- Il existe des clans millénaires sur toutes les planètes du domaine intérieur sangheili.
- Le territoire d'un clan vassal consiste en une petite région ou province à l'intérieur du territoire d'un clan ancestral ou millénaire qui l'a accueilli pour s'en faire un allier supplémentaire.
- Un clan vassal doit avoir prêté allégeance à un clan millénaire ou à un clan ancestral qui est généralement le rival de celui d'où sont parties les lignées fondatrices. Cette allégeance peut être volontaire ou imposée suite à une défaite militaire.
- Un clan vassal n'est pas appelé par l'Alliance covenante à payer un tribut de guerriers, cependant il est considéré comme normal qu'il participe du mieux possible à payer le tribut du clan auquel il a prêté allégeance.
- Les alliés et ennemis d'un clan vassal sont obligatoirement ceux du clan auquel il a prêté allégeance. Il n'est pas maître des relations politiques mais peut chercher à les influencer.
- Le kaïdon d'un clan vassal doit se soumettre aux autorités de l'Alliance, quelles qu'elles soient, ainsi qu'au kaïdon du clan auquel il a prêté allégeance.





4. Village de banni (PP illimité) :

Il n'est pas rare qu'une lignée entière soit bannie d'un clan en raison d'actes déshonorants commis par un ou plusieurs de ses membres. Il peut s'agir d'une trahison, d'un manquement au code de l'honneur, ou encore l'échec d'une tentative d'assassinat contre un kaïdon nouvellement désigné. Lorsque cela arrive, la famille en question rejoint généralement un village de bannis composé d'individus semblables dont la lignée a été souillée par un événement quelconque. Chaque village de banni est sous l'autorité d'un clan pour lequel ses habitants servent de main-d'œuvre pour toutes les basses besognes et de mercenaires pour les missions suicides, afin de laver leur honneur et permettre une éventuelle rédemption. Selon la gravité de cet événement, la famille peut être bannie à vie ou seulement pour un nombre déterminé de générations.

Cela crée donc deux situations différentes : les lignées qui ont été bannies à vie se rendent généralement dans des villages placés sous la protection et l'autorité d'un clan rival de

celui auquel elles appartenaient. Ce n'est pas uniquement pour obtenir vengeance, mais surtout pour espérer être acceptées dans le clan rival et voir leur nom être de nouveau associé à un clan. Les lignées qui ont été bannies pour un certain nombre de générations vont dans des villages placés sous la protection et l'autorité du clan même qui les a bannies, cela afin de pouvoir y retourner une fois la période de bannissement écoulée. Lorsque cela arrive, les derniers descendants de cette famille se présentent devant le kaïdon et le conseil des anciens du clan afin de demander à être réintégrés.

- Il existe des villages de bannis sur toutes les planètes du domaine intérieur sangheili.
- Un village de bannis n'a pas de territoire, car il est seulement autorisé à exister par le clan sur le territoire duquel il se trouve.
- Un village de bannis ne possède pas de kaïdon ou de conseil des Anciens. Il est entièrement soumis à l'autorité d'un autre clan qui peut être de type ancestral, millénaire ou vassal. Cette allégeance est obligatoirement volontaire, car les villages de bannis sont systématiquement rasés par les ennemis victorieux.
- Même s'il est entièrement soumis à l'autorité d'un quelconque clan, un village de bannis n'apporte jamais sa participation aux tributs de guerriers exigés par l'Alliance covenant car ses habitants sont considérés comme indignes de cet honneur. Il leur faut d'abord attendre la fin de leur banissement.
- Les alliés et ennemis d'un village de bannis sont ceux du clan auquel il a prêté allégeance. Il n'a aucun pouvoir d'influence sur la politique.

5. Loge hérétique (PP illimité) :

Bien qu'il existe beaucoup d'hérétiques dissimulés parmi la population civile sangheili ou les guerriers de l'Alliance covenant, les différentes loges qui s'opposent à l'autorité de Grande Bonté possèdent chacune de nombreux repères secrets où leurs membres vivent en communauté afin de produire les ressources nécessaires à la lutte, qu'il s'agisse d'armes, d'outils, de nourriture, ou des prochaines générations de combattants. Ces repères ne sont pas concernés par les guerres claniques de Sanghelios et de ses colonies, cependant ils doivent constamment veiller à ne pas être découverts par les autorités loyalistes, et tout particulièrement la Très Sainte Inquisition des prophètes.

• Ce choix permet de différencier les personnages sangheilis qui sont nés directement au sein d'une loge hérétique (qu'elle soit installée sur une colonie indépendante ou dissimulée au sein de la société de l'Alliance) de ceux nés dans une lignée loyaliste ou neutre et qui sont devenus hérétiques d'eux-mêmes suite à un quelconque événement.

• Les membres d'une loge hérétique peuvent être dissimulés sur à peu près n'importe quelle planète faisant partie du domaine sangheili ou de l'empire covenant, cependant leurs plus importants repères ne peuvent être construits que sur des colonies hérétiques, qui sont des mondes inhabités et négligés par les autorités de Grande Bonté. Les repères installés au sein de colonies préexistantes doivent faire preuve de la plus grande prudence pour éviter d'attirer l'attention.

• Si les conditions de votre campagne le permettent, votre personnage peut appartenir à la fois à une loge hérétique et à l'Alliance covenant en tant qu'agent infiltré. Dans ce cas, ses points de rébellion de départ et ses règles spéciales sont uniquement celles de sa loge hérétique d'appartenance, et vous y ajoutez les grades de l'Alliance pour déterminer la division militaire qu'il a infiltré. Il possède bien évidemment aussi un grade dans sa loge d'appartenance.

• Un repère hérétique dissimulé au sein de la société sangheili ou covenant aura une taille qui dépendra entièrement de la nature de sa couverture : il peut s'agir d'un simple atelier artisanal rassemblant une poignée de personnes ou un conglomérat industriel fort de milliers d'individus. Mais là encore, gare à ne pas voir trop gros pour ne pas attirer l'attention trop facilement.



6. Hors-clans (7 PP) :

Le peuple sangheili a été impliqué dans la conquête spatiale de l'Alliance depuis si longtemps que, désormais, la très grande majorité de sa population vit plus ou moins totalement en-dehors du domaine intérieur de Sanghelios et de ses guerres claniques. On compte donc des centaines de milliards de sangheilis nés sur des colonies mixtes covenantes ou sur de colossales stations spatiales, voir même sur les nombreuses citées neutres qui ont été bâties sur le territoire maritime de Sanghelios et de ses colonies. Ces individus sont avant tout des citoyens de l'Alliance et considérés comme des **hors-clans**, ce qui était une insulte durant les premiers temps de l'Alliance mais le passage du temps et l'augmentation exponentielle de leur nombre fait que ce statut est désormais parfaitement accepté. Au lieu de travailler pour la prospérité d'un clan quelconque, ils travaillent pour le bien de la civilisation covenante toute entière tout en bénéficiant de la protection de ses vastes armées contre les criminels, pirates et hérétiques. Il arrive d'ailleurs fréquemment que des individus ou des lignées entières décident subitement de devenir des hors-clans avec comme but principal ce gain indéniable de sécurité.

Afin de ne pas être considérés comme des étrangers ou des parias par les membres les plus honorables leur propre peuple, les hors-clans se rassemblent généralement en communautés nommée **Crèches Sociales**, de façon à pouvoir respecter le mieux possible leurs coutumes ancestrales. Le Ministère de la Pondération est d'ailleurs constamment surchargé de demandes provenant de ces innombrables communautés pour la construction de nouvelles structures adaptées à leurs traditions ; demandes qui obtient évidemment un taux de réponses négatives nettement moindre que celles envoyées par les autres peuples covenants. Il est cependant assez courant que les membres d'une crèche sociale s'accordent un certain nombre de transgressions par rapport à la culture traditionnelle, soit par choix délibéré, soit par nécessité, soit tout simplement parce que leurs conditions de vie ne le leur permettent pas. On peut alors trouver plusieurs crèches aux cultures différentes dans une même ville selon les choix qu'elles ont faits par le passé, et même si des tensions plus ou moins fortes peuvent exister entre ces groupes, cela se règle le plus souvent au travers de duels d'honneurs afin d'éviter des effusions de sang.

Mais quelles que soit les éventuelles transgressions culturelles qu'elles considèrent comme étant acceptables, les crèches sociales ne sont pas exemptées de la principale tâche qui incombe à tout sangheili : préserver son honneur et celui de son peuple tout entier. C'est pourquoi même s'ils ont grandi très loin de leur monde d'origine et n'ont pour la plupart d'entre eux jamais contempler sa surface de leurs propres yeux, les hors-clans ne se sont pas détournées des valeurs morales défendues par les habitants de Sanghelios et se permettent seulement de parfois les interpréter différemment.



- Les hors-clans ne sont pas concernés par les guerres claniques néanmoins ceux qui le souhaitent peuvent y participer en tant que mercenaires, ce qui n'apporte toutefois jamais autant de gloire que de se battre pour son propre clan.
- Un hors clan appartient généralement à une crèche sociale qui est toujours dirigée par un conseil des anciens. Dans le cas contraire, vous avez intérêt à être inventif.
- Si une crèche sociale a été autorisée par l'administration de l'Alliance à entretenir une milice armée, celle-ci est alors commandée par officier portant le titre de **Veïdon** et dont l'autorité est soumise à celle du conseil des anciens.
- Le conseil des anciens d'une crèche doit se soumettre aux autorités de l'Alliance, quelles qu'elles soient. Néanmoins, la majorité du temps il est laissé libre de décider du mode de vie de ses membres tant que cela ne va pas à l'encontre des lois de l'Alliance et ne mets pas en péril les intérêts de cette dernière.
- Les crèches sociales ne sont pas tenues de fournir un tribut de guerriers à l'Alliance car ses membres participent déjà à sa puissance économique, industrielle ou culturelle. Mais la vraie raison est surtout que, afin de se prouver aussi forts que les membres des clans traditionnels, les hors-clans présentent un taux d'engagement volontaire dans l'armée covenante plus élevé que n'importe quel autre groupe civil.
- Il est possible que plusieurs crèches sociales soient rivales en raison de leurs différences culturelles ou d'un quelconque outrage impardonnable, mais les principales menaces auxquelles elles doivent faire face restent les criminels, les pirates et les hérétiques. Dans le cas où une crèche dirige une entreprise privée, elle peut également avoir de sérieux concurrents qui ne sont pas forcément d'origine sangheilis et dont les méthodes de compétition ne se limitent pas seulement aux outils économiques...

III. VOTRE CULTURE :

A vrai dire, il ne s'agit pas spécifiquement de la culture de votre personnage, mais de celle qui est établie par votre clan et que partagent donc l'ensemble des lignées qui le composent. C'est une partie très importante de la création des origines de votre perso, sinon la plus importante, car elle a des conséquences majeures sur le type de comportement qu'il sera autorisé ou non à avoir. Car contrairement à la société humaine qui accepte naturellement le fait que chacun puisse décider de son propre mode de vie (dans la limite du raisonnable), pour les sangheilis le changement culturel doit faire parti d'un lent processus qui ne peut pas être accompli par un seul individu : il faut que ce changement ait été accepté par le kaidon et le conseil des anciens du clan.

Ce chapitre vous permet donc de personnaliser la philosophie de vie de votre personnage au travers des coutumes établies dans sa communauté d'origine. Bien que nous ne puissions pas couvrir tous les sujets possibles, nous avons ciblé les six plus importants aspects de la société sangheili : les enfants, les sangheiles (femelles), le déshonneur, les épéistes, la médecine et la religion. Pour chaque sujet, vous avez le choix entre la Tradition ou l'un des choix dits « progressistes », et selon le type de clan que vous aurez choisi précédemment vous ne pourrez cumuler qu'un nombre limité de Points de Progressisme. Faites donc vos choix avec précaution.



LES ENFANTS :

- Tradition : Ils ne doivent pas connaître leur père afin de forger leur propre gloire personnelle sans être influencés par les ambitions de leurs géniteurs. Ils sont élevés le plus souvent en groupes de sept à quinze par un ou plusieurs adultes qui sont tous désignés comme des oncles, peu importe leurs liens de sang, et qui assurent le rôle de mentors.
- Droit de filiation : Ils ont le droit de connaître leur père si celui-ci en ressent le besoin, que ce soit pour le préparer à devenir son successeur dans les affaires familiales quelles qu'elles soient ou pour s'assurer de transmettre un savoir quelconque. => **Progressisme +1**
- Education parentale : Ils peuvent être éduqués par leurs parents plutôt qu'en groupes. Ces deux modes d'éducation peuvent également être mélangés suivant des rythmes plus ou moins stricts. Cumulable avec *Droit de filiation*. => **Progressisme +1**

LES SANGHEILES :

- Tradition : Elles ont le droit de porter des armes blanches de petite taille uniquement pour se défendre, elles et leurs proches. Autrement, elles ne sont pas autorisées à prendre part aux combats et encore moins à occuper la moindre fonction militaire stratégique au sein de leur clan.
- Protectrices du clan : Elles sont autorisées à prendre les armes pour intégrer une milice et assumer ainsi des rôles de protection du clan. Elles y reçoivent une solde inférieure à celle des mâles et ne peuvent pas monter en grade. => **Progressisme +1**
- Guerrières farouches : Elles sont autorisées à combattre de la même manière que les sangheilis pour les opérations défensives et offensives. Leur solde est identique à celle des guerriers mâles pour le même rang, mais elles ne peuvent toujours pas monter en grade. => **Progressisme +2**
- Glorieuses héroïnes : Elles sont autorisées à combattre de la même manière que les sangheilis en toutes circonstances et peuvent monter en grade jusqu'à pouvoir occuper des fonctions militaires (maître d'arme, commandant, kaidon, etc) si elles le méritent => **Progressisme +3**

Note : Toute forme de relation qui diverge de l'hétérosexualité monogame est aussitôt considérée comme une faiblesse impardonnable immédiatement punie de bannissement.





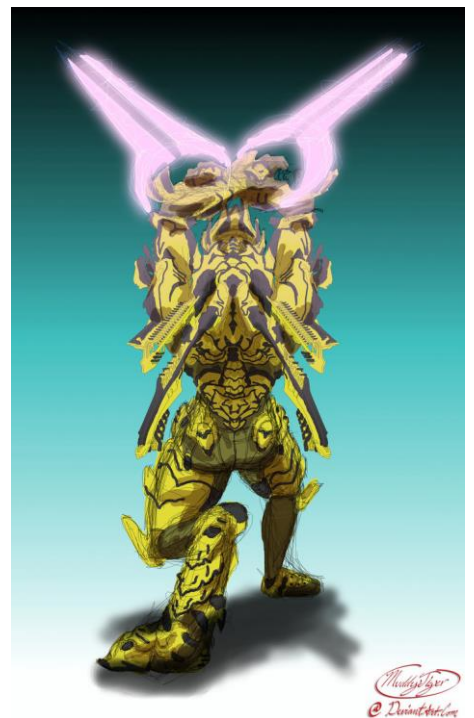
LE DESHONNEUR :

- Tradition : chaque délit, faute grave ou manquement à la tradition qui est porté à la connaissance du clan ou des autorités de l'Alliance doit être punie par un châtement adapté à la gravité de l'acte. Le châtement peut être un simple travail forcé, l'apposition d'une marque punitive, le bannissement temporaire ou permanent, et peut aller jusqu'à la mort soit par une exécution soit par un suicide rituel. Ceux qui fuient leur châtement sont immédiatement bannis du clan.
- Premier Rokva : pour chaque Lune (52 jours), un sangheili peut faire appel à un *rokva*, c'est-à-dire à la clémence des Anciens du clan ou de ses pairs l'ayant jugé coupable d'une faute. Un *rokva* permet d'ignorer ou d'atténuer le châtement normalement infligé selon la gravité des faits, mais certaines fautes ne peuvent faire l'objet d'aucune clémence. => **Progressisme +1**
- Deuxième Rokva : chaque sangheili peut faire appel à deux *rokvas* par Lune. => **Progressisme +3**
- Troisième Rokva : chaque sangheili peut faire appel à deux *rokvas* par Lune. => **Progressisme +5**

LES EPEISTES :

- Tradition : En raison de leur dévouement total à l'art de la guerre et de donner la mort, ils n'ont pas le droit de se marier mais peuvent prendre des concubines afin d'avoir une descendance qui héritera de leurs gènes. Ils doivent également afficher la rune de leur temple d'appartenance en toutes circonstances afin qu'on puisse les reconnaître comme tel même sur le champ de bataille, et ils ne doivent jamais refuser les duels d'honneur qui leur sont lancés.
- Lignées des Epées : ils peuvent se marier comme n'importe quel autre sangheili. => **Progressisme +1**
- Un vrai maître devine : l'obligation d'afficher l'emblème de leur temple ne s'applique pas aux situations de combat. En situation de paix, ils peuvent se contenter de porter un emblème de la caste des épéistes qui indique seulement leur titre de maître d'arme. => **Progressisme +1**
- Duels futiles : ils sont libres de refuser certains duels d'honneur qui leur sont lancés s'ils estiment cela inutile, cependant ils doivent toujours expliquer la raison d'un refus à la personne qui les a défiés. => **Progressisme +2**

Note : dans cette catégorie, les traits autres que la Tradition sont cumulables pour une meilleure personnalisation de cet aspect de la culture sangheili.





LA MÉDECINE :

- Tradition : Les opérations médicales qui nécessitent de faire couler le sang d'un individu sans lui offrir l'honneur du combat sont déshonorantes à la fois pour le patient et pour le médecin, et ne doivent donc être accomplies qu'en dernier recours. Il faut donc privilégier l'utilisation de technologies telles que les caissons régénérants ou des instruments à lames plasmatiques qui cautérisent automatiquement (mais souvent en apportant d'autres risques), voir en faisant appel à un soigneur huragok pour ceux qui peuvent se payer un tel service. En revanche si le patient est déjà en train de saigner, il n'y a aucun déshonneur à recevoir les soins adaptés.
- Marques d'imperfection : un sangheili peut accepter de subir une opération médicale qui fait couler son sang, mais alors il doit recevoir une cicatrice en forme de rune symbolisant l'imperfection au plus près de la zone ainsi soignée, pour montrer à tous qu'il a été obligé de recourir à ce genre de soin. Cela n'impacte pas sur sa réputation de combattant, mais réduit ses chances de trouver une épouse ou d'avoir de nouveaux enfants car son imperfection pourrait leur être transmise. => **Progressisme +1**
- Ce qui ne tue pas... : les soins médicaux ne sont plus considérés comme déshonorants même s'ils font couler le sang du patient. Le simple fait que ce dernier survive à l'opération est la preuve qu'il reste digne de continuer à combattre. => **Progressisme +3**

LA RELIGION :

- Tradition : (obligatoire pour les loges hérétiques ; interdit pour les clans vassaux, villages de bannis et hors-clans). La religion sangheili est la seule vraie religion qui soit, et le Jjaro promulgué par les san'shyuums n'est qu'une interprétation différente faite par une race plus faible sur les mêmes préceptes. Il faut être tolérant avec le culte spirituel de l'Alliance, mais ne pas oublier qu'ils sont inférieurs en tous points aux traditions de Sanghelios, qui promettent la Réclamation des reliques forerunners à ceux qui s'en montreront dignes par la force du combat et la droiture de l'esprit lorsque le temps sera venu.
- Conversion partielle : la religion de Sanghelios a été altérée afin de se conformer aux préceptes du Jjaro dans un mélange parfois très flou mais autorisé par les autorités de Grande Bonté. Les monuments religieux, rites et textes anciens du clan qui ont été conservés sont uniquement ceux qui ne contredisent pas directement la religion du Jjaro, et en cas de litige ou de questionnement c'est toujours l'autorité religieuse de l'Alliance qui prime sur celle du clan. => **Progressisme +1**
- Conversion totale : vos dirigeants ont reconnu le Jjaro comme l'unique religion acceptable et ont effacé les croyances traditionnelles afin d'avoir les meilleures relations possibles avec les autorités de l'Alliance. Les monuments et textes de l'ancienne religion ont été détruits pour faire place aux rites de l'Alliance et à de nouveaux édifices bâtis avec l'approbation des san'shyuums. => **Progressisme +2**





IV. VOTRE LIGNÉE :

Peu de choses sont plus importantes aux yeux d'un sangheili que son nom, ce qui inclue par conséquent celui de la famille dont il est issu. Au sein de ce peuple, on emploie presque exclusivement le nom de **lignée** car ce terme renvoie aux origines et au sang qui a été transmis à un individu depuis des générations et des générations. Et à moins que, pour l'une des raisons que nous évoquons dans le chapitre suivant, un sangheili n'ait plus le droit de porter le nom de ses ancêtres, son honneur personnel est intimement lié à celui de sa lignée : toute la gloire qu'il reçoit profite également à tous les autres membres de sa famille, de même que tout déshonneur dont il fait preuve entache leur réputation. Chaque sangheili a donc la responsabilité de ne pas salir le nom de sa lignée mais également de faire tout son possible pour apporter sa contribution à la gloire collective. Cependant, il peut vous être extrêmement difficile en tant que joueur d'avoir une idée précise de ce sentiment de responsabilité sans savoir quelle est la réputation actuelle de la lignée de votre personnage. Ce chapitre sert donc à définir l'identité et la nature de cette lignée.

Sur Sanghelios et ses colonies, l'un des facteurs le plus influent sur la réputation d'une lignée est son ancienneté, car cela témoigne plus ou moins directement du nombre d'exploits que ses différentes générations ont eu l'occasion d'accomplir. Mais cela indique également son potentiel d'influence et le nombre de secteurs d'activités dans lesquels elle s'est impliquée au sein de la société sangheili. C'est pourquoi en fonction du choix que vous ferez ici, votre lignée recevra un certain nombre de **Points de Renom** qu'elle pourra répartir entre différentes **Valeurs** (voir chapitre suivant).

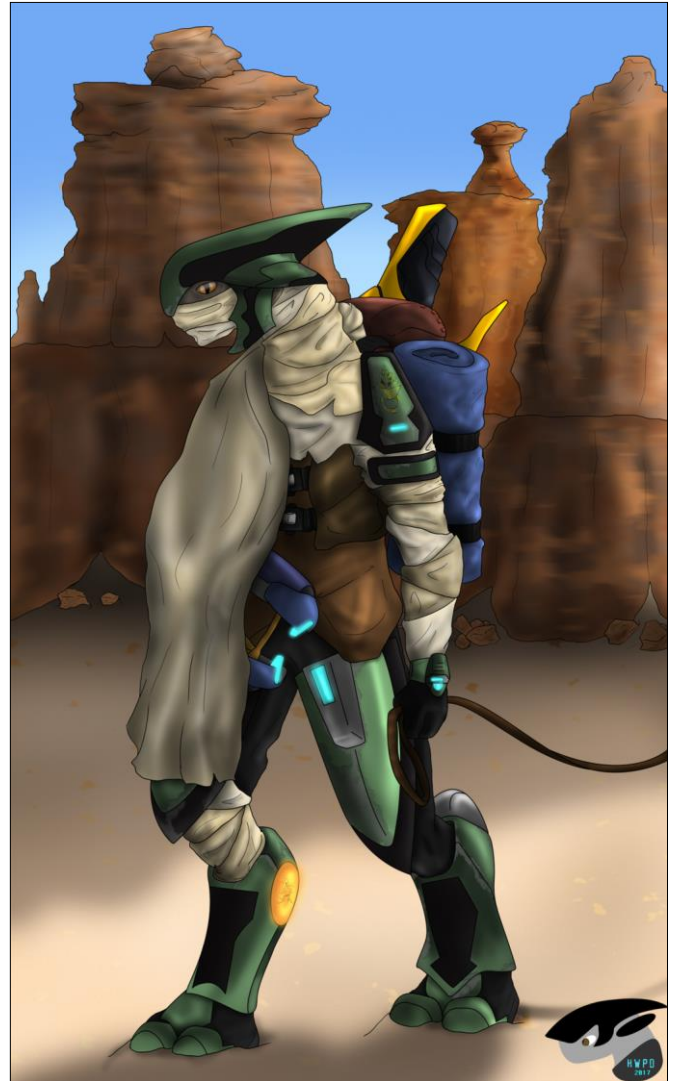
TITRE (pts de Renom)	DESCRIPTION	RESTRICTIONS
Lignée juvénile (1)	Il s'agit d'une toute nouvelle lignée créée depuis moins d'un siècle suite à un événement qui a forcé un ou plusieurs individus à quitter leur lignée d'origine sans pour autant être bannis. Selon le nombre d'individu qui l'ont fondé et le nombre de générations qui se sont écoulées depuis, ses membres peuvent être seulement une poignée ou être une petite centaine. Ce sont généralement des individus extrêmement déterminés car ils doivent s'assurer de faire croître la renommée de leur lignée afin qu'elle puisse survivre, prospérer et gagner en influence.	Aucune
Lignée séculaire (3)	Une lignée séculaire a traversé assez de générations pour pouvoir compter plusieurs centaines de membres à moins d'avoir perdu de nombreux guerriers, que ce soit durant des guerres claniques, en martyr pour la croisade de l'Alliance ou dans toute autre forme d'affrontements. Elle s'est généralement forgée une réputation suffisante dans un ou plusieurs rôles de la société pour ne pas être trop facilement méprisée par les lignées plus anciennes, mais dépend encore beaucoup de leur bon vouloir et doit donc continuer de lutter pour grandir en notoriété.	Aucune
Lignée millénaire (7)	Cette lignée a en général grandi sous la protection de l'Alliance, d'un clan ancestral ou d'un clan millénaire, si elle n'en a pas fondé un elle-même. Si le destin lui a sourit, elle a pu prospérer au point de compter plusieurs dizaines de milliers d'individus aux talents très variés. Mais le simple fait qu'une lignée ait pu survivre mille ans depuis sa fondation ne signifie pas forcément dire qu'elle a beaucoup progressé. A ce stade de croissance les guerres d'influence sont féroces et, même s'il est très mal vu chez les sangheilis d'éradiquer jusqu'au dernier membre d'une famille, il existe de nombreuses lignées millénaires qui ont presque tout perdu suite à de nombreux conflits combinés à d'habiles manœuvres politiques.	Incompatible avec les clans vassaux et villages de bannis. Doit avoir au moins 2 de Renom en Guerre.
Lignée multimillénaire (10)	Cette lignée a des origines qui remontent aux premiers Âge de l'Alliance covenant, voir même à avant la rencontre avec les san'shyuums. Ses membres peuvent aller de quelques milliers à plusieurs centaines de milliers selon son histoire et le succès de ses éventuelles campagnes militaires. Bien que sa situation puisse être très variée suivant son histoire, il est rare qu'une lignée aussi ancienne soit au bord de l'extinction car sa renommée est devenue trop grande pour qu'un tel drame soit permis par le reste de la société. Cela reste néanmoins possible, en particulier si elle est tombée en disgrâce aux yeux de ses alliés suite à une faute d'une extrême gravité.	Incompatible avec les clans vassaux et villages de bannis. Doit avoir au moins 3 de Renom en Guerre.
Lignée ancestrale (15)	Une des onze lignées qui ont forgé les débuts de la civilisation sangheili et qui vivront tant que cette civilisation existera. Forte de plusieurs millions d'individus, son histoire est faite de légendes et ses membres doivent tous faire de leur mieux pour que leur avenir soit au moins aussi glorieux que son passé. Pour toutes ces raisons qui lui donnent une influence colossale sur la société sangheili mais aussi sur l'Alliance covenant, ses alliés comme ses ennemis sont innombrables.	Clan ancestral uniquement. Le nom de la lignée est forcément celui du clan. Doit avoir au moins 4 de Renom en Guerre.

V. VOS VALEURS :

Une lignée sans valeur est une lignée inutile qui ne mérite que de disparaître. Chaque famille sangheili se doit d'être reconnue comme plus ou moins compétente dans un ou plusieurs aspects de la société, sinon elle finit par être éliminée. Cette réputation peut très bien être exagérée ou au contraire être très en-dessous de la réalité selon les circonstances, voir même usurpée. Mais la culture sangheili est basée sur la certitude que tout individu finit par être reconnu à sa juste valeur... même si cela peut n'arriver que longtemps après sa mort.

Nous avons listé ci-dessous un ensemble de huit valeurs qui sont les principaux aspects de la société pouvant apporter de la renommée. Les Points de Renom qui vous ont été attribués précédemment lors de votre choix sur l'ancienneté de votre lignée servent à indiquer dans quelles valeurs vos semblables sont reconnus compétent selon une échelle de 1 à 5. Pour chaque niveau cette échelle dans une même catégorie, nous vous précisons ce que cela apporte à votre lignée si vous décidez d'y investir suffisamment de points. Mais ne pensez pas qu'il s'agit là d'un choix définitif : le renom de votre lignée dans l'une ou l'autre de ces catégories peut évoluer si les conditions nécessaires sont remplies.

Avant de continuer, précisons que cela n'a absolument AUCUN impact sur le profil de votre personnage et sur ses capacités personnelles : le fait que votre lignée ait une excellente réputation dans les affaires guerrières ne veut pas forcément dire que vous serez automatiquement un bon combattant disposant d'avantages uniques par rapport à ceux issus de lignées moins glorieuses. Ce sera à vous de faire vos propres preuves dans le domaine qui vous correspond. Cela signifie donc également que, en fonction du déroulement de vos aventures ou d'événements décidés par le MJ, votre lignée pourra gagner ou perdre des Points de Renom. Mais attention : s'il est assez facile de gagner en Renom dans une valeur où vous avez peu ou pas du tout de points, il est aussi très facile de perdre en Renom dans une valeur où vous en avez beaucoup. Si vous voulez une image pour illustrer cette règle, c'est qu'il suffit d'un seul défaut à une pierre précieuse pour qu'elle ne soit plus considérée comme parfaite. Une renommée trop importante dans un domaine précis peut donc devenir un problème dans le sens où l'on attendra de votre personnage qu'il soit à la hauteur de cette réputation.

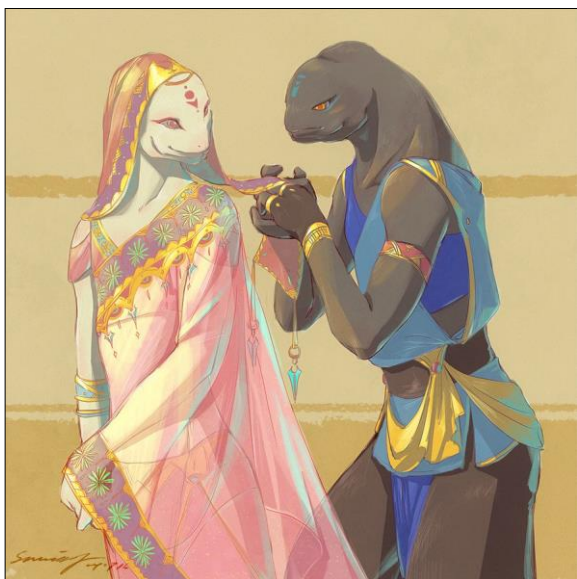


Armurerie : De par l'importance primordiale du combat dans la culture des sangheilis et des fréquentes guerres claniques qui agitent chacun des mondes de leur domaine, cette valeur est de toute première importance pour la survie de n'importe quel clan. Mais faire du travail de qualité n'est pas donné à tout le monde : la fabrication d'armes et d'armures constitue un savoir-faire extrêmement précieux et souvent jalousement gardé au sein de la société sangheili, sans compter que beaucoup d'objets nécessitent des outillages ou matériaux très spécifiques. Les armuriers sont donc jugés non seulement sur le soin apporté à leurs œuvres, mais aussi sur leur capacité à produire certains objets rares, voire carrément exotiques.

1. Fabrication d'armures basiques mais fiables.
2. Fabrication d'armes à plasma communes (grenades, pistolets et fusils).
3. Fabrication d'armes et d'armures de catégorie militaire suivant les schémas standards de l'Alliance.
4. Capacité d'amélioration d'armes et d'armures par ajouts de modules ou modifications des composants.
5. Connaissance des secrets de fabrication d'un ou plusieurs modèles d'arme ou d'armure rares.

Commerce : cette valeur demande toujours beaucoup de temps pour apporter de la renommée, mais presque aucune réelle compétence car il n'est pas dans la nature des sangheilis de négocier le prix d'une marchandise : soit ils acceptent, soit ils refusent, soit ils tuent le marchand pour le punir de leur avoir manqué de respect en demandant un prix outrancier. Du coup, il suffit de survivre assez longtemps dans ce métier pour être reconnu comme fiable, mais dans le même temps les marchands constituent la profession la moins bien respectée chez les sangheilis après les médecins puisqu'ils ne font que déplacer des choses qui ont été produites par d'autres.

1. Commerce local limité au domaine d'une ville.
2. Possession d'un réseau de commerces sur une même planète grâce à des appareils de transport terrestres et/ou aériens et/ou maritimes.
3. Possession de vaisseaux-cargos permettant de vendre des marchandises vers d'autres planètes et stations spatiales sans dépendre de transporteurs extérieurs.
4. Contrats avec plusieurs marchands issus d'autres races covenants pour augmenter le nombre de clients et/ou de produits à revendre.
5. Relation avec des fournisseurs spéciaux capables de fournir des marchandises très rares, voir même illégales.



Couture : contrairement à ce que l'on pourrait penser, la confection de vêtement est une chose avec laquelle on ne plaisante pas dans la culture sangheili. Non seulement les artisans travaillant pour cette valeur sont capables de véritables œuvres d'art lorsqu'il s'agit de tenues cérémonielles ou de vêtements destinés à la haute société, mais le moindre habit d'ouvrier fait l'objet d'une attention toute particulière. Car pour une espèce qui s'est fait un véritable défi d'apprendre à survivre dans les environnements les plus inhospitaliers de son monde d'origine et encore bien d'autres, la qualité d'une tenue est essentielle, surtout lorsque tout le monde ne peut pas se payer le confort d'une combinaison de combat équipée des technologies de l'Alliance. La fonctionnalité est donc très souvent privilégiée sur l'esthétique, mais les meilleurs ateliers sont ceux qui parviennent à savamment combiner les deux. Les couturiers doivent donc répondre à une exigence très forte de la part de leurs clients, et même si le sangheili moyen a du mal à émettre un jugement sur la marchandise, son épouse ou sa mère l'est à coup sûr.

1. Confection de tenues simples et fiables pour travailler ou voyager, chacune pour un milieu particulier.
2. Confection de vêtements polyvalents pouvant servir dans un grand nombre de conditions plus ou moins extrêmes.
3. Travail de teinture supérieur à la moyenne pour créer des tenues aussi belles qu'efficaces.
4. Connaissances en joaillerie pour incruster des pierres précieuses sur les vêtements ; création de vêtements de luxe.
5. Autorisation de travailler sur des tenues de cérémonie pour les plus hauts dirigeants politiques, religieux et militaires de la société.

Forge planétaire : sous ce terme sont rassemblées toutes les formes d'ingénierie permettant la fabrication et l'entretien de gros équipements mécaniques, bien que cela concerne essentiellement les véhicules. La désignation de forge « planétaire » signifie simplement que cela concerne tous les véhicules confinés à la surface d'une planète, en opposition à la valeur de Forge spatiale. On y trouve donc aussi bien des chars, camions et cyclomoteurs que des bateaux ou des appareils volants, du moment que ces derniers ne sont pas conçus pour quitter l'atmosphère. Néanmoins, ces engins sont rarement achetés par des particuliers et deviennent le plus souvent la propriété du clan ou d'institutions privées afin de leur servir dans leurs propres affaires. C'est donc un très bon moyen d'entrer dans les bonnes grâces des sphères d'autorité.

1. Fabrication de machinerie simple (générateurs, éclairage, caisson de réapprovisionnement de plasma, etc.)
2. Fabrication de véhicules civils non armés.
3. Fabrication de tourelles de défense Shade et d'engins militaires faiblement armés (Ghosts, Spectre, Shadow, etc.)
4. Fabrication de pilonnes de furtivité et véhicules militaires lourdement armés (Apparition, Banshee T-26, Whispe, Revenant, etc.).
5. Fabrication de spires de défense, pièces d'artillerie et de véhicules militaires super-lourds Scarabs (nécessite un accord avec des Iekgolos).

Forge spatiale : probablement l'une des valeurs les plus recherchées par les kaïdons et autres institutions privées cherchant à étendre leur sphère d'influence vers toujours plus d'autres colonies sangheilis ou covenantes. C'est également celle qui est la plus rare et la plus inaccessible pour l'immense majorité des lignées en raison des colossales ressources et savoir-faire nécessaires pour la développer, sans compter que ceux qui parviennent à construire le moindre chantier naval digne de ce nom doit également être capable de le protéger contre la jalousie de leurs rivaux. Mais au-delà de tout ceci, il existe une autre barrière quasi infranchissable entre d'un côté les Forges spatiales qui possèdent le savoir secret de la construction des vaisseaux développés par les scientifiques sangheilis avant leur rencontre avec les san'shyuum, et de l'autre celles qui doivent se contenter de reproduire les modèles développés par l'Alliance covenante.

Restrictions : cette valeur ne peut pas être prise par les lignées n'étant pas au moins millénaires.

1. Fabrication de vaisseaux auxiliaires (remorqueurs, agri-vaisseaux classe *Fortitude* et bien d'autres)
2. Fabrication de corvettes et de frégates (classe *Sorrow*, *Justice*, *Vigilance* et *Genesis*)
3. Fabrication de destroyers et de croiseurs (classe *Worship*, *Salvation* et *Reverence*)
4. Fabrication de transporteurs (classe *Punishment*, *Heaven* et *Fateful*)
5. Fabrication de vaisseaux d'origine sangheilis (classe *Man'O War*, *Carrack* et *Brigantine*)



Guerre : cette valeur est souvent la première choisie par un clan nouvellement formé car c'est celle qui peut apporter le plus de renommée en un temps très court. En effet, il suffit de quelques faits d'armes suffisamment remarquables pour gagner en popularité, mais cela comporte des risques évidents et beaucoup de nouvelles lignées ont rapidement disparu en cherchant une gloire rapide dans les combats. La valeur de Guerre rassemble toutes les disciplines martiales sans distinction pour la bonne raison que, dans un conflit de grande ampleur, la victoire ne peut pas être obtenue en s'appuyant uniquement sur un ou deux modes de combat, peu importe le niveau de maîtrise qu'on peut en avoir. Et bien sûr au-dessus de tout cela, il reste encore la discipline du commandement à laquelle on ne peut accéder qu'après avoir suffisamment prouvé sa valeur en tant que guerrier, car un chef qui n'est pas capable de se défendre ne mérite de commander personne.

1. Un unique exploit a attiré l'attention du clan et de ses voisins. Cela peut être considéré comme un coup de chance.
2. Plusieurs membres de votre lignée ont fait preuve de bravoure au combat.
3. Un membre de votre lignée s'est élevé au grade d'officier dans l'armée d'un clan sangheili ou dans l'Alliance.
4. Un membre de votre lignée a accompli un acte héroïque qui a été déterminant pour obtenir une grande victoire.
5. Un membre de votre lignée a été nommé membre du Grand Conseil, Inquisiteur ou Arbitre.



Histoire : pour les sangheilis, un peuple qui oublie son passé est un peuple déjà mort. Connaître l'histoire de son clan mais aussi de toute la civilisation sangheili est d'une très grande importance pour progresser en s'appuyant sur l'expérience des héros anciens et la sagesse parfois déguisée de vieux récits allégoriques. C'est une science subtile qui demande non seulement de la mémoire mais aussi de l'esprit sous une forme différente de celle exigée par les croyances religieuses, ce qui fait des experts de cette valeur d'excellents conseillers pour les kaïdons ou tout autre type de poste à responsabilité.

1. Accumulation suffisamment d'ouvrages de la littérature sangheili pour en analyser l'histoire et la culture.
2. Collection d'antiques œuvres d'arts sangheilis (bannières, sculptures, tableaux, etc.).
3. Votre lignée possède des connaissances historiques nettement supérieures à la moyenne, ce qui lui ouvre les portes des cercles de pouvoir cherchant ses conseils lors des moments de crise politique, économique ou même militaire.
4. Découverte de secrets inavoués sur comment certains événements importants de l'histoire des sangheilis et/ou de l'Alliance se sont réellement déroulés.
5. Possession d'œuvres uniques de la littérature sangheili, certaines d'entre elles potentiellement interdites par l'Inquisition de l'Alliance.

Philosophie : Dans la culture sangheili, la philosophie concerne uniquement les sujets métaphysiques, religieux et spirituels. C'est une valeur de très grande importance au même titre que l'histoire pour conseiller les kaïdons et autres personnalités importantes afin qu'elles agissent en accord avec la tradition et sans s'attirer la colère des dieux. Recevoir les connaissances mystiques de cette valeur demande de la patience et de la compréhension, des qualités plutôt rares chez les sangheilis qui sont en tendance à être sanguins et impulsifs dès l'enfance malgré les leçons que tentent de leur prodiguer les adultes.

1. Plusieurs membres de votre lignée ont été initiés au strict nécessaire dans les rites de la religion sangheili ou du Jjaro afin de pouvoir assister le clergé local en cas de besoin pour des tâches de faible importance.
2. Les initiés de votre lignée ont reçu les savoirs mystiques essentiels à la recherche des réponses possibles aux questions métaphysiques par raisonnement philosophique.
3. Les membres de votre lignée font directement partie du clergé local et participent à la plupart des cérémonies religieuses de faible et moyenne importance.
4. Votre lignée est régulièrement consultée pour conseiller les dirigeants du clan ou l'administration locale de l'Alliance.
5. Votre lignée a reçu l'immense honneur de travailler avec les autorités du clan ou de l'Alliance pour protéger l'un des temples forerunners et participer aux cérémonies qui s'y déroulent, mais ses membres ont l'interdiction formelle de l'étudier.

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