

HALO EVOLVED

VOLUME 1 : les forerunners et l'humanité



2^{ème} édition
(juillet 2016)

Créé par **RECLAIMERS STUDIOS**

Basé sur un jeu de



*Le projet "**Halo Evolved**" 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 projet vise à créer une version alternative de l'univers de Halo plus riche et plus cohérente que celle de l'univers officiel actuel afin de faciliter certaines créations de fan de la communauté telles que les fanfictions, les machinimas ou les aventures en jeu de rôle.

Certains personnages, lieux, événements historiques et autres éléments divers dont il est mention ici sont issus de l'univers officiel de Halo mais ont été modifiés pour des raisons de cohérence et/ou d'amélioration par notre équipe.

Il est donc fortement recommandé de ne pas chercher à comparer ou rattacher le contenu de cette encyclopédie avec des informations issues de l'univers officiel.



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

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

SOMMAIRE

PRÉSENTATION DE HALO EVOLVED (p.1)

PREAMBULE : L'ÉCHIQUEUR GALACTIQUE DE HALO EVOLVED (p.5)

PARTIE I : L'HISTOIRE DE HALO EVOLVED (p.8)

I.1 : RÉSUMÉ HISTORIQUE (p.8)

- I.1.1. L'émergence des Forerunners* (p.8)
- I.1.2. La Guerre du Parasite* (p.10)
- I.1.3. Histoire ancienne des peuples covenants* (p.13)
- I.1.4. L'ère post-moderne humaine* (p.16)
- I.1.5. Le début de la Grande Guerre* (p.20)

I.2 : EVENEMENTS DÉTAILLÉS (p.22)

- I.2.1. La bataille des deux Bias* (p.22)
- I.2.2. Le départ des forerunners* (p.24)
- I.2.3. Les Guerres Interplanétaires* (p.26)

- I.2.4. L'incident du Callisto* (p.29)
- I.2.5. La destruction de Far Isle* (p.30)
- I.2.6. La première bataille pour Harvest* (p.32)
- I.2.7. La destruction de Green Hills* (p.35)
- I.2.8. La destruction de Second Base* (p.36)
- I.2.9. La bataille de Chi Ceti IV* (p.37)
- I.2.10. La seconde bataille pour Harvest* (p.38)
- I.2.11. La destruction de Dwarka* (p.39)
- I.2.12. La bataille de Bliss* (p.41)
- I.2.13. La campagne de Harvest* (p.42)

PARTIE II : LES FORERUNNERS (p.45)

II.1 : LA SOCIÉTÉ FORERUNNER (p.45)

- II.1.1. Physiologie des forerunners* (p.45)
- II.1.2. Les croyances forerunners* (p.47)
- II.1.3. Langages et écritures forerunners* (p.49)
- II.1.4. Les castes forerunners* (p.50)
- II.1.5. La civilisation d'Ecumène* (p.51)
- II.1.6. Personnages forerunners* (p.53)

II.2 : TECHNOLOGIE FORERUNNER (p.57)

- II.2.1. Les paliers d'évolution technologique* (p.57)
- II.2.2. Le sous-espace* (p.58)
- II.2.3. L'adamantium* (p.59)
- II.2.4. La gravité artificielle* (p.60)
- II.2.5. Les IA forerunners* (p.61)
- II.2.6. Les cristaux mémoriels* (p.62)
- II.2.7. Le programme GENESIS* (p.62)
- II.2.8. Les mondes artificiels* (p.64)
- II.2.9. Les portes stellaires* (p.65)

II.3 : LE PROGRAMME HALO (p.66)

- II.3.1. L'Arche* (p.66)
- II.3.2. Les Halos* (p.68)
- II.3.3. Les archivistes et vaisseaux-clés* (p.69)

II.4 : L'ARMÉE FORERUNNER (p.70)

- II.4.1. La flotte de guerre forerunner* (p.70)
- II.4.2. La sphere de Maginot* (p.71)
- II.4.3. Les prométhéens* (p.72)
- II.4.4. Les sentinelles* (p.72)
- II.4.5. Armes forerunners* (p.76)
- II.4.6. Armes forerunners* (p.78)

PARTIE III : L'HUMANITÉ (p.80)

III.1 : L'U.E.G. ET L'U.N.S.C. (p.81)

- III.1.1. Concepts militaires génériques (p.82)*
- III.1.2. Organisation générale de l'UNSC (p.85)*
- III.1.3. Les fréquences de communications humaines (p.87)*
- III.1.4. L'UNSC Army (p.89)*
- III.1.5. L'UNSC Special Warfare Command (p.91)*
- III.1.6. L'UNSC Marine Corps (p.92)*
- III.1.7. L'UNSC Air Force (p.94)*
- III.1.8. L'UNSC FLEETCOM (p.96)*
- III.1.9. L'UNSC Naval Special Warfare Command (p.100)*
- III.1.10. L'UNSC Naval Logistic Command (p.102)*
- III.1.11. L'UNSC Office of Naval Intelligence (p.103)*
- III.1.12. La loi martiale de l'UNSC (p.106)*

III.2 : AUTRES FACTIONS HUMAINES (p.113)

- III.2.1. L'UMA (United Mercenary Army) (p.113)*
- III.2.2. La Brigade des Dragons, les mercenaires d'élite (p.114)*
- III.2.3. L'URF (United Rebel Front) (p.116)*
- III.2.4. Argos, l'œil invisible (p.119)*
- III.2.5. Damoclès, les exécuteurs (p.121)*

III.3 : TECHNOLOGIES HUMAINES AVANCÉES (p.123)

- III.3.1. Les énergies du futur (p.123)*
- III.3.2. Les intelligences artificielles (p.124)*
- III.3.3. Le clonage (p.126)*
- III.3.4. La cryogénie (p.127)*
- III.3.5. Les mises en orbite (p.128)*
- III.3.6. L'armement à accélération magnétique (p.130)*

III.4 : COMMERCE ET VOYAGES (p.132)

- III.4.1. L'économie humaine au XXVIème siècle (p.132)*
- III.4.2. Les transports interstellaires (p.133)*
- III.4.3. La vie dans l'espace (p.135)*

III.5 : SOCIÉTÉS REBELLES (p.137)

- III.5.1. Exile et infiltration (p.137)*
- III.5.2. Approvisionnement et gestion des ressources (p.140)*

- III.5.3. Administration civile (p.143)*
- III.5.4. Partage du travail et salaire (p.144)*
- III.5.5. Les générations fantômes (p.144)*
- III.5.6. Relations avec les covenants (p.145)*

III.6 : LE DOMAINE DE L'HUMANITÉ (p.147)

- III.6.1. Une société ultra-mécanisée (p.147)*
- III.6.2. Moyens de transport (p.148)*
- III.6.3. Les loisirs au XXVIème siècle (p.149)*
- III.6.4. Colonies principales de l'humanité (p.150)*

III.7 : LES SPARTANS (p.156)

- III.7.1. Le programme ORION (p.156)*
- III.7.2. Liste des Spartans-II (p.158)*
- III.7.3. Les premiers reclaimers (p.160)*
- III.7.4. Les augmentations corporelles (p.161)*
- III.7.5. L'interface neuronale SPARTAN (p.163)*
- III.7.6. Le projet MJOLNIR (p.164)*
- III.7.7. Directive 930 de l'ONI (p.166)*
- III.7.8. Les spartans-III (p.167)*
- III.7.9. Les spartans-VI (p.170)*

III.8 : ARSENAL HUMAIN (p.172)

- III.8.1. Technologies particulières de l'humanité (p.172)*
- III.8.2. Armement d'infanterie humain (p.176)*
- III.8.3. Les armures de combat humaines (p.179)*
- III.8.4. Véhicules militaires humains (p.184)*
- III.8.5. Vaisseaux humains (p.189)*
- III.8.6. Armement expérimental humain (p.198)*

ANNEXE 1 : MESSAGE DE RECLAIMERS STUDIOS (p.199)

ANNEXE 2 : CODIFICATION DES VAISSEAUX MILITAIRES (p.200)

PRÉSENTATION DE HALO EVOLVED

par Jack-115

« La seule limite à un univers, c'est votre imagination. »

(devise de Jack-115)



Introduction

Bien le bonjour cher lecteur et, si je peux l'espérer, cher fan de Halo.

Au jour de la sortie de cette seconde édition de notre encyclopédie, cela fait près de 15 ans que la licence Halo existe, et on peut dire qu'elle a fait un sacré chemin depuis le premier jeu vidéo sorti le 15 novembre 2001, **Halo : Combat Evolved**. Acclamée dès le premier jour, elle n'a jamais cessé d'être un succès fort en Europe mais surtout aux Etats-Unis où le phénomène est colossal, et j'espère sincèrement qu'elle continuera ainsi pendant encore longtemps malgré le fait que les créateurs de la licence, **Bungie Studios**, aient confié cette dernière à **343 Industrie**.

Mais pour être franc, ce n'est pas avec le premier jeu de 2001 que je suis devenu un fan aussi inconditionnel de Halo. Bien sûr, j'ai été impressionné par les graphismes qui, pour l'époque, étaient impressionnants. J'ai également vibré sur les somptueuses musiques composées par le génialissime Marty O'Donnell et j'ai été captivé par la fabuleuse histoire de l'anneau-monde, du Parasite, des forerunners et de la guerre humano-covenant. Je venais d'avoir 16 ans lorsque je l'ai terminé pour la première fois, et malgré tous ces bons côtés je ne l'ai d'abord considéré que comme un simple jeu vidéo, rien de plus.

Ce n'est que quelques mois plus tard lorsque j'ai découvert par hasard le premier livre Halo, *La Chute de Reach* écrit par Eric Nylund, que j'ai considéré Halo comme un univers totalement à part et parfaitement digne de figurer parmi les grands univers de la science-fiction. En lisant l'histoire des spartans-II et le début du conflit contre les covenants, j'ai compris que Halo allait être l'une de mes plus grandes passions et c'est toujours aussi vrai aujourd'hui. A ce jour la licence compte un vaste nombre de jeux vidéo, de romans, de mini-films ou séries télévisées, et des millions de créations de fans. D'innombrables personnes ont utilisé leurs talents pour faire honneur à cet univers, que ce soit en réalisant des machinimas, en sculptant des répliques d'armes ou d'armures, en dessinant des fanarts ou organisant des tournois à une époque où Halo ne disposait pas encore de mode multi-joueurs en ligne.

Pour ma part, c'est dans le domaine de la fanfiction que j'ai fait mes armes car j'ai toujours été doué pour inventer des histoires fantastiques en me servant de mon imagination, que beaucoup parmi mon entourage disaient sans limite. En tout j'ai écrit une bonne douzaine d'histoires, les plus connues à travers la communauté francophone étant celles de ma saga du Guerrier de la Foi sur laquelle je mène un projet de réécriture en me basant sur cette même encyclopédie. Toutes ces histoires étaient plus ou moins reliées entre elles, formant peu à peu une version personnelle de l'univers de Halo qui se différenciait de la version officielle en de nombreux points. Mais au lieu d'être critiqué pour ces différences par rapport aux jeux vidéo, je recevais constamment des remerciements pour ces enrichissements de l'univers et les descriptions que je faisais d'éléments méconnus ou carrément inconnus.

Plusieurs années se sont écoulées et aujourd'hui je vous présente la consécration de mon travail pour la communauté des fans, le projet le plus utile que j'aurais mené à bien pour eux et, je l'espère, le début d'une nouvelle ère dans l'épopée formidable de Halo.

Vocabulaire de fan

Avant d'entrer dans le vif du sujet, et afin de faciliter mon explication, il est nécessaire que je vous définisse d'abord certains mots plus ou moins peu connus qui seront très utilisés par la suite :

Fluff : c'est un terme anglais qui, dans sa définition la plus basique, signifie simplement "duvet", "coton" ou plus généralement "rembourrage". Mais dans le domaine d'un univers de fiction, ce mot possède cependant une signification bien plus profonde car il identifie toutes les informations qui forment et définissent ce même univers. Dans le cas de Halo, il s'agit des historiques des factions, des informations sur les races, des caractéristiques techniques des équipements, etc. ainsi que de l'histoire en générale, qu'elle provienne des jeux vidéo, des livres, ou d'autres supports. Cela ne concerne absolument pas des éléments d'ambiance ou de gameplay tels que la musique de bande-son, les [easter eggs](#), les modes de jeu ou, dans le cas des jeux Halo, les effets des [crânes](#).

univers de base : dans le cadre d'un univers de fiction, on nomme "univers de base" l'ensemble des éléments de fluff qui sont issus des supports les plus connus concernant cet univers et qui forment donc la base de la licence concernée. Par exemple, l'univers de base de Star Wars se compose uniquement de ce que l'on voit dans les deux trilogies de films, et pour Halo il s'agit uniquement de ce que contiennent les différents jeux vidéo sortis sur la licence (**Halo Wars** y compris). Cela n'inclue pas les livrets spéciaux des éditions légendaires de certains jeux, comme par exemple le [Bestarium](#) de Halo 3 ou le livret [Brides dans l'Espace](#) de Halo 2, car ces éléments font déjà partie de ce que nous nommons l'univers étendu.

Univers étendu : toujours dans le cadre d'un univers de fiction, on nomme "univers étendu" tous les éléments de fluff créés par ou avec l'accord du détenteur de la licence et qui viennent se greffer à l'univers de base dans le but de l'enrichir, le détailler, et le rendre plus dense (et accessoirement faire dépenser plus d'argent aux fans, mais c'est parce qu'ils le veulent bien ^^). En effet, afin de le rendre accessible au plus grand nombre, l'univers de base d'une licence est généralement simplifié au maximum, et ceux parmi les passionnés qui veulent en savoir plus doivent se procurer d'autres éléments tels que des livres ou des DVD bonus pour satisfaire leurs soifs de connaissance. Dans le cas de Halo, l'univers étendu est composé par les livres, les comics, les encyclopédies officielles, les scénarios des campagnes de buzz (par exemple [les lettres de Cortana](#), [ilovebees](#), [IRIS](#) et autres), les mini-films de **Halo Legends** et les comic motions du studio **ONE** (mais vu qu'ils sont basés sur des histoires du recueil de nouvelles *Halo Evolutions*, cela revient aux livres), ainsi que par les articles de Halo waypoint se trouvant dans la section "l'univers". Cela ne concerne pas des objets tels que les figurines, t-shirts, et autres produits dérivés non-informatifs car ils ne contiennent pas de fluff à proprement parlé. Certaines licences possèdent un univers étendu incroyablement vaste, les premiers qui me viennent à l'esprit étant ceux de **Star Wars** et de **Warhammer 40.000**, et qui sont nettement plus grands que celui de Halo.

Canon : adjectif d'origine anglaise qui, dans le cadre d'un univers de fiction, concerne tout élément de fluff qui provient du/des créateur(s) de ce même univers ou des détenteurs de la licence. Dans le cas de Halo, il s'agit de toutes les informations sur l'univers de Halo qui ont été créées par ou avec l'accord de **Bungie Studios** ou de **343 Industrie**. Il peut exister certaines exceptions à cette règle pour des éléments à caractère parodiques ou humoristiques, mais dans ce cas-là les détenteurs de la licence précisent clairement qu'il ne s'agit pas d'éléments canons (le meilleur exemple étant le mini-film [Odd One Out](#) de **Halo Legends**). Pour les fans ayant un comportement de puriste, seuls les informations canons comptent, mais malheureusement cela les amène souvent à se torturer la tête en essayant de rendre logiques certaines incohérences créées involontairement ou volontairement par les détenteurs de la licence.

Fanon : autre adjectif anglais qui, dans le cadre d'un univers de fiction, concerne toute information créée par un ou plusieurs fans de cet univers. Cela peut être simplement dans le cadre d'un projet d'amusement tel qu'une fanfiction ou un machinima et concerne tous les genres de création : humoristique, parodique, sérieux, voir même de type cross-over (mélange avec un autre univers de fiction totalement étranger à l'univers de départ ; par exemple l'histoire d'une équipe de spartans qui affrontent des space marines de Warhammer 40.000). Un fanon peut être ultra-simpliste comme il peut être ultra-complexe, allant du simple ajout de personnage à la carte détaillée d'une planète ou au schéma technique complet d'un vaisseau spatial. De même, il peut aussi bien être entièrement en accord avec les éléments canon d'un univers qu'être totalement en désaccord avec certains éléments canons. Selon qu'il respecte ou non l'univers étendu de la licence, un fanon peut être considéré comme un élément fluff ou non.



La problématique de l'univers officiel de Halo

Venons-en maintenant au cœur du sujet : pourquoi cette encyclopédie ? En effet, il existe déjà des sites Internet qui recensent toutes les informations concernant Halo, comme par exemple **Halopédia**, **Halo Nation** ou leur équivalent français [Halo.wiki.fr](#), et qui font très bien leur travail.

Sauf que l'univers officiel de Halo présente depuis longtemps un grave problème qui n'a jamais cessé d'augmenter au fur et à mesure de la publication des différents jeux vidéo, livres et autres supports : une inconsistance fondamentale doublée d'une foule d'incohérence justifiées de manières plus ou moins grotesque. Le fait est que les développeurs de Bungie Studios ne semblent pas avoir réalisé à quel point ils avaient créé un environnement et une histoire au potentiel titanesque, car ils se sont contentés de faire de nouveaux jeux sans enrichir réellement le fluff de Halo de manière directe et profonde. Nous n'avons eu droit qu'à de nouvelles histoires dans lesquelles étaient disséminées quelques ajouts d'informations sur des factions, des personnages ou d'autres choses diverses et variées, mais les point d'ombre et les incohérences ne faisaient qu'augmenter en nombre. Le meilleur exemple reste les [Ecorcheurs](#), qui ont été intégrés à l'univers à travers le jeu Halo Reach sans autre explication que "*ce sont des cousins des kig-yars*", et jusqu'à maintenant il me semble bien que cela n'a pas changé. Pour couronner le tout, sur les **34 années** que dure la guerre humano-covenant, 75% du fluff de Halo se situe dans les dix derniers mois de cette guerre, entre la chute de Reach et l'activation de Halo-04B. Et dans ces 75%, quasiment tout est centré autour d'une petite vingtaine de personnages, en particulier le spartan John-117.

Pendant un moment, j'ai eu un soupçon d'espoir avec l'annonce de la publication de la [Halo Encyclopédia](#), que l'on disait conçue avec les données contenue dans la mystérieuse *Halo Bible* détenue par Bungie, mais au final ce livre s'est révélé être un simple condensé de ce que les fans savaient déjà, le tout mis en page à la manière vulgaire d'un bête livre pour enfant. Le jour où j'ai lu cette pseudo-encyclopédie en octobre 2009, j'ai compris que l'univers de Halo ne serait jamais enrichi au niveau de celui de Star Wars ou de Warhammer 40.000, et qu'il revenait donc aux fans de faire changer cela. C'est ainsi qu'est né le projet **Halo Evolved**, l'encyclopédie d'une version alternative et personnelle de l'univers de Halo, que j'ai conçue avec l'aide d'une solide équipe de fans qui constituait le groupe **Reclaimers Studios**.



Halo Evolved

La question principale que mon équipe et moi-même nous sommes posée était « comment corriger les erreurs de l'univers officiel ? ». Cela nous a demandé pas mal de temps jusqu'à ce que, au final, nous choissions d'analyser le problème comme un immense puzzle : en gros, ce projet consiste à éclater l'univers étendu de Halo pour prendre chaque élément du fluff de façon individuel, puis se dire *"Est-ce qu'on le garde ? Est-ce qu'on le modifie ? Ou est-ce qu'on le supprime ?"*. Pour de nombreux sujets, avant de prendre une décision il nous a fallu nous documenter sur des concepts scientifiques et culturels très variés comme l'énergie, l'espace, la biologie ou encore la technologie de l'armement afin de séparer ce qui était cohérent de ce qui ne l'était pas. Par exemple, dans l'univers officiel, il est dit que la colonie de Reach qui est la deuxième plus importante planète du domaine humain possédait une population de 703 millions d'habitants lorsqu'elle fut attaquée en 2552 (source : page du projet Halo Reach sur le site [Bungie.net](#)). Or, en faisant une petite simulation de croissance démographique avec un taux de croissance pessimiste de 1% (étant donné l'âge d'or de conquête coloniale), on dépasse les mille milliards d'êtres humains vers les années 2520. Les estimations de population dans l'univers officiel sont donc très loin de ce que cela donnerait dans la réalité, et nous avons donc corrigé cette erreur dans notre propre version de cet univers.

Il a donc fallu d'abord analyser une par une les pièces de cet immense puzzle et décider ce qu'on fait avec chacune d'entre elles, et ensuite il a fallu refaire ce puzzle en regardant comment adapter les pièces pour qu'elles coïncident entre elles le plus parfaitement possible. Forcément, une fois qu'on a placé toutes les pièces, il y a des trous dans le puzzle, parce qu'il y a déjà ÉNORMÉMENT de trous dans l'univers officiel, ne serait-ce que sur le fonctionnement de la société covenant sur de nombreux aspects. Alors ce qu'on fait, c'est écrire des fanons qui se greffent à cette nouvelle version de l'univers étendu pour remplir ces trous. Grâce à ce travail, nous avons donc créé une nouvelle version de l'univers étendu de Halo, et nous appelons cette nouvelle version **Halo Evolved**.

Par contre, nous avons décidé de décrire l'univers de Halo tel qu'il se trouvait en l'an 2525, au tout début du conflit humano-covenant que nous appelons la Grande Guerre. Ce choix a été fait pour simplifier au maximum la description de cet univers en vous épargnant des historiques trop lourds, ainsi que pour vous laisser libre d'imaginer comment évoluera la situation stratégique de cet univers au fil du temps dans les différentes créations de fans que vous pourrez être amené à produire. En effet, ce travail n'est pas réservé uniquement pour l'utilisation du jeu de rôle *Halo : Héros et Hérétiques*, car ce serait dommage de ne pas en faire profiter tous ceux qui pourraient en avoir besoin pour d'autres raisons. Halo Evolved est un travail de fan fait pour les fans. Il peut être utilisé pour servir de base à des jeux de rôle, mais aussi des role-play sur forum comme par exemple sur [Halo Univers](#), ainsi que des fanstories ou même des machinimas.



Reclaimers Studios, Bungie et 343 Industrie

Pour être parfaitement clair, *Reclaimers Studios* n'est en aucun cas lié à *Bungie* ou à *343 Industrie*, et le projet *Halo Evolved* a été développé sans le consentement des détenteurs de la licence Halo. Il s'agit d'un travail de fan totalement indépendant et ne bénéficiant d'aucun soutien officiel.

Nous tenons cependant à préciser que tout le travail accompli dans le cadre de ce projet a toujours été entièrement bénévole dans un but non lucratif et qu'aucun membre de l'équipe de *Reclaimers Studios* n'a reçu la moindre rémunération pour son labeur. Notre ambition première était d'offrir gratuitement une description riche et cohérente de l'univers de Halo à tous les membres de la communauté des fans francophones de ce même univers. Si un jour les détenteurs de la licence venaient à s'intéresser à notre travail dans un sens ou dans un autre, notre souhait principal est que ce que nous avons créé les fasse réfléchir sur ce qu'est actuellement l'univers officiel de Halo et ce qu'il pourrait devenir si on y mettait le temps, les moyens et surtout le cœur.

Car de notre point de vue, il apparaît clair que même si Halo possédait un potentiel immense dès le premier jeu vidéo, il a été victime de plusieurs défauts de développement qui n'ont presque pas disparu avec le passage des années et se sont même amplifiés pour certains. Pour commencer, il y a eu bien entendu des contraintes de réalisation liées directement aux limitations technologiques du jeu vidéo lui-même ou aux besoins du gameplay, le fun étant prioritaire sur la logique. D'une certaine manière, cela a contribué à faire de Halo l'équivalent d'un film hollywoodien, ce qui est plutôt positif sur certains aspects mais qui prend parfois des dimensions démesurées.

Ensuite, il y a un sérieux problème de simplification dans l'univers officiel qui a deux origines différentes : d'un côté les dates de sortie imposées pour chaque jeu vidéo et qui ont parfois obligé les développeurs à amputer le projet de plusieurs éléments (voir les témoignages de Joseph Staten ou de Marty O'Donnell sur le développement de Halo 2), et de l'autre une apparente volonté de garder l'univers des jeux vidéo compréhensible pour des joueurs n'ayant pas lu les livres sortis sur la licence. Car là où des univers comme *Warhammer 40.000* ou *Star Wars* utilisent vraiment le domaine de l'écriture pour créer un univers étendu formidablement riche, Halo donne l'impression que les jeux vidéo ignorent volontairement le

contenu des livres ou ne l'utilisent que de façon très limitée et pour des objectifs souvent criticables. Le meilleur exemple qui me vient à l'esprit est l'utilisation des spartans-III dans le jeu *Halo Reach* car d'abord il ne s'agissait pas de vrais spartans-III mais de cas très marginaux nommés les *Headhunters*, et ensuite ils agissaient comme n'importe quelle troupe d'élite sur Reach alors que leur programme est décrit comme ultra-secret dans le livre *Ghost of Onyx* et que même les spartans-II ne sont pas au courant de leur existence. Du coup, nous avons plutôt l'impression que les livres et comics servent à justifier des pirouettes scénaristiques entre les différents épisodes des jeux vidéo. La trilogie des forerunners de Greg Bear, par exemple, apporte certes de nombreux éléments très intéressants sur la technologie, la culture et la société forerunner que nous avons décidé d'intégrer dans cette encyclopédie, mais en revanche une grande partie de son scénario sert à justifier le fait que les forerunners sont présentés désormais comme des ennemis de l'humanité depuis la période 343 Industrie, alors que dans la période Bungie ils avaient plutôt une image de protecteurs bienveillants qui considéraient les humains comme leurs dignes successeurs.

Et pour finir, probablement le pire phénomène qui a affecté l'univers officiel de Halo tout au long de son histoire est un phénomène que nous désignons sous le nom de *Syndrôme « Oh ça serait tellement cool si... »*. Le meilleur exemple documenté de ce phénomène est la façon dont la fin de l'histoire du Spartan Ops de Halo 4 fut décidée, [d'après le témoignage d'un des auteurs](#) (désolé, l'article d'origine n'existe plus mais il reste encore des archives de fans). Ai-je vraiment besoin d'expliquer les trois raisons principales pour lesquelles il est impossible qu'un fanatique religieux comme Jul 'Mdama décide de détruire une relique forerunner aussi importante que Requiem ? Réfléchissez-y et essayez de les deviner par vous-même, ça vous aidera grandement à comprendre pourquoi nous avons mis autant de travail dans cette encyclopédie.

C'est donc pour toutes ces raisons que le projet *Halo Evolved* nous a semblé indispensable. Notre ambition première est d'encourager la communauté des fans à créer leurs propres histoires et leurs propres personnages emblématiques, quel que soit le support qu'ils utilisent pour cela. Cependant nous espérons également susciter grâce à ce travail l'intérêt des détenteurs actuels de la licence de Halo et obtenir en premier lieu leur accord pour continuer notre travail, et peut-être aussi l'opportunité de participer à notre manière au futur de l'univers officiel. De la même façon que Rooster Teeth a façonné une partie de l'aspect du multijoueur de Halo pour le machinima (entre autres le mode cinéma et la possibilité de baisser son arme en jeux d'un simple bouton), nous espérons avoir un jour le même genre d'influence dans la construction de l'univers de Halo en général. C'est une main tendue en direction de 343 Industrie et nous sommes à la fois curieux, impatients et inquiets de découvrir quelle sera leur réponse.

Voilà donc ce qu'est le projet *Halo Evolved*. Nous espérons sincèrement que vous apprécierez ce travail et que les informations contenues dans ce livre vous serviront beaucoup pour vos propres projets.

Jack-115 et toute l'équipe de Reclaimers Studios

PRÉAMBULE : L'ÉCHIQUIER GALACTIQUE DE HALO EVOLVED

Bien que cela puisse paraître stupide à première vue, nous sommes obligés de débiter cette encyclopédie par une courte présentation rapide de notre propre galaxie, la Voie Lactée. La raison est qu'un grand nombre d'évènements que nous allons décrire dans ce livre, en particulier ceux concernant les forerunners, s'étendent sur des régions assez méconnues de l'espace pour les non-initiés. Pour cela, nous allons utiliser la carte galactique ci-dessous :

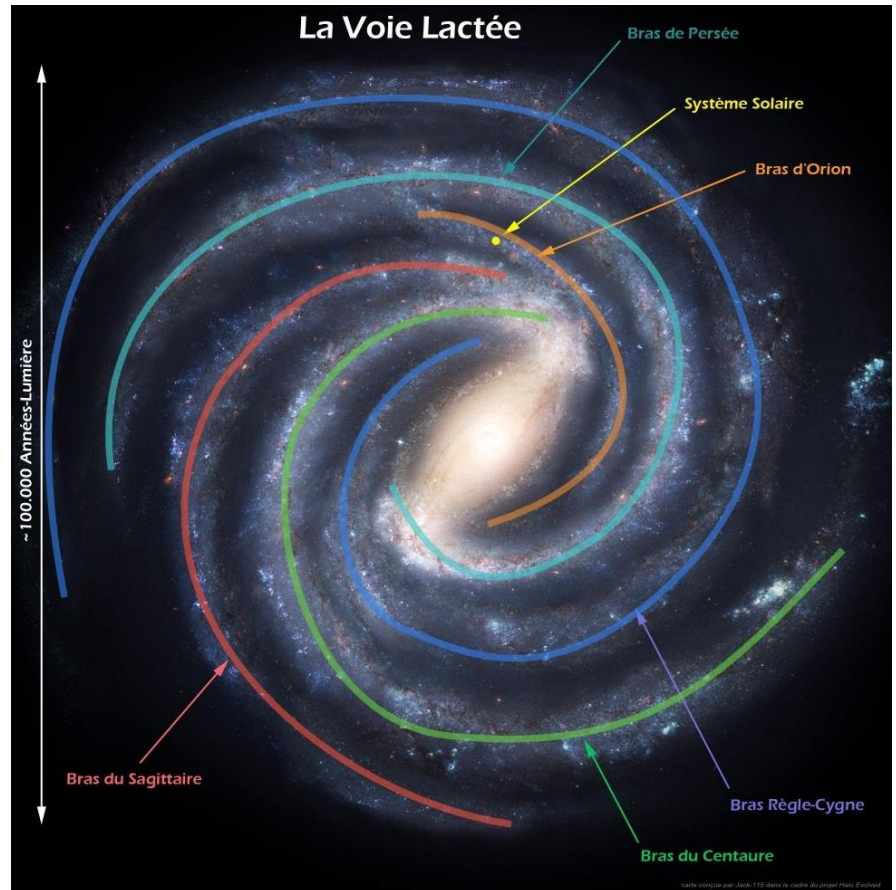
La Voie Lactée est ce que l'on nomme une **galaxie en spirale**. Nous n'entrerons pas dans les détails astrophysiques avancés tels que le type de spiral, la vitesse radiale ou les coordonnées stellaires dans l'univers. Ce qu'il est important de savoir, c'est que cette galaxie s'est formée il y a environ 13,2 milliards d'années, soit approximativement l'âge de l'univers lui-même (pour information, notre planète Terre est âgée de 4,54 milliards d'années). Elle se présente sous la forme générale d'un disque de 80.000 années-lumière de diamètre contenant entre 200 et 400 milliards d'étoiles.

Ces étoiles ne sont néanmoins pas réparties de façon égale sur ce disque galactique. Au lieu de cela, elles forment ce que l'on appelle des **bras galactiques** ou **bras spiraux**, qui sont de longues bandes courbées d'espace où la densité d'étoile est plus importante. Il existe en tout 6 bras galactiques, le plus connu étant le Bras d'Orion car c'est dans celui-ci que se trouve notre propre système solaire, cependant le domaine des forerunners s'étendait sur l'ensemble de notre galaxie et nous parlerons donc plusieurs fois d'évènements s'étant déroulés dans d'autres régions.

A l'exception de l'histoire des forerunners et de leur terrible conflit contre le Parasite qui s'est étendu sur l'ensemble de notre galaxie, les évènements de l'univers de Halo Evolved se déroulent essentiellement à l'intérieur d'une maigre région du Bras d'Orion de notre galaxie à proximité de notre système solaire. Longue d'à peine un millier d'années lumière, cette région serait à peine visible sur la carte ci-dessus, cependant elle abrite un très grand nombre de mondes habitables dont la grande majorité sont aujourd'hui colonisés soit par les humains soit par les diverses races alienes de l'Alliance covenante. Les dimensions et la complexité de cette situation géostratégique forme ce que notre équipe a décidé d'appeler un **échiquier galactique** qui peut évoluer de bien des manières différentes, l'histoire racontée dans les jeux vidéo de la licence officielle n'étant qu'une des multiples issues possibles du conflit.

Et c'est là tout le but de cet encyclopédie : offrir aux fans de Halo un environnement le plus détaillé possible afin de faciliter et d'encourager la création d'œuvres complexes, qu'il s'agisse de fanfictions, de machinimas ou d'autres ouvrages pouvant enrichir la communauté. La réalisation de ce but passe donc obligatoirement par la description géographique (ou plutôt spatiale) de cette région du bras d'Orion afin de connaître les positions de ces différents mondes les uns par rapport aux autres. Cela permet par exemple de savoir où se situe la ligne de front entre les deux civilisations, de connaître le temps qu'il est nécessaire de passer dans le sous-espace pour voyager d'une planète à une autre ou de savoir quelles sont les routes marchandes les plus probables dans un territoire donné. Car beaucoup d'autres tentatives de créer une carte spatiale de l'univers de Halo ont été tentées et même si certaines sont graphiquement très belles, elles présentent de graves erreurs de logique par rapport à la réalité de notre univers et en particulier par rapport à la notion des distances.

Avant d'aller plus loin, il est important de préciser qu'à ce jour ni Bungie ni 343 Industrie n'a conçu ne serait-ce que le début d'une carte stellaire de l'univers de Halo. Les différents livres, jeux vidéo et autres sources officielles font références à de très nombreux éléments nous ont permis de situer certaines planètes les unes par rapport aux autres, mais dans l'ensemble nous étions complètement dans le noir. Il nous a donc fallu concevoir, à partir de ces maigres informations, un ensemble de cartes stellaires dont vous pouvez voir celles concernant les humains à partir de la page suivant.

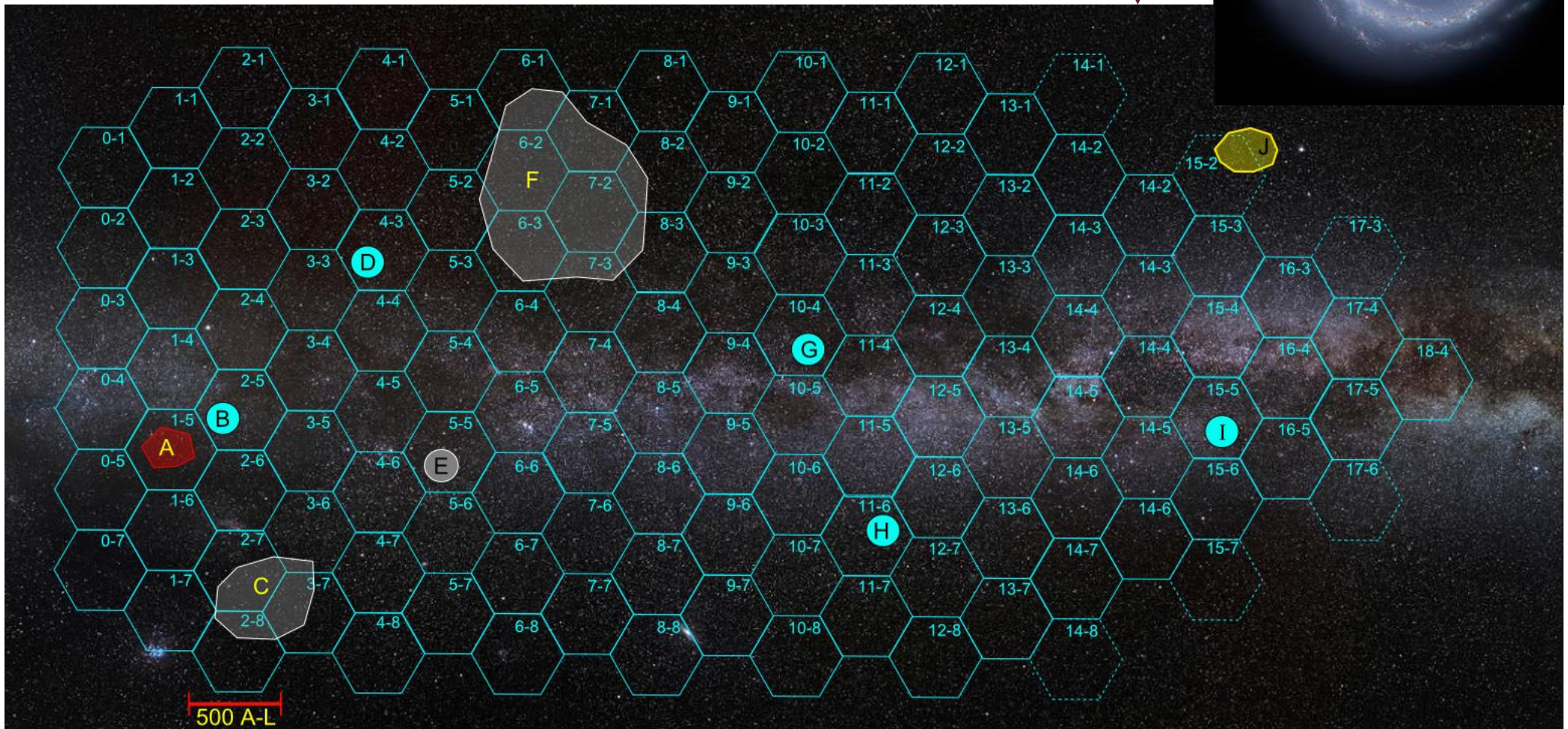


CARTE STELLAIRE 1 : L'ÉCHIQUIER GALACTIQUE DE HALO

- A : domaine intérieur sangheili**
B : Te (monde natal des lekgoles)
C : ancien territoire tauron, détruit
D : Balaho (monde natal des unggoy's)
E : Voortan (monde natal des xal-kaa's), détruit
F : ancien territoire shinari, détruit
G : Palamok (monde natal des yanme'es)
H : Eayn (monde natal des kig-yars et keg-yarns)
I : Doisac (monde natal des jiralhanaes)
J : Domaine humain

Note : la sectorisation hexagonale montrée sur cette carte est celle employée par l'administration de l'Alliance depuis sa fondation. Chaque hexagone fait 500 années-lumières de diamètre, et nous avons laissée cette grille apparente dans ce volume de l'encyclopédie afin de faciliter la visualisation des distances qui séparent chaque élément majeur de la carte. Une version plus détaillée du domaine covenant est donnée dans le volume 2 de cette encyclopédie.

EMPLACEMENT DANS LA VOIE LACTÉE :





PARTIE 1 : L'HISTOIRE DE HALO EVOLVED

« Nous devons tirer les leçons de l'histoire, sous peine de devoir les apprendre par la force de l'expérience, qui est une maîtresse beaucoup plus impitoyable... »

Grand prophète de la Fortune, 1^{er} Age de la Réconciliation (calendrier covenant)

Cette première partie se concentre uniquement sur les événements historiques qui se sont déroulés dans l'univers de Halo Evolved depuis l'émergence de la civilisation forerunner jusqu'au début de la guerre humano-covenant au XXVI^{ème} siècle. Le but est de rassembler dans une même section l'ensemble des dates et faits importants dans un ordre parfaitement chronologique en vous renvoyant au fur et à mesure aux différents chapitres des autres sections pouvant vous donner des détails supplémentaires sur tel ou tel événement. Cela vous donnera ainsi un fil directeur dans la lecture de cette encyclopédie en reliant efficacement les articles qui la constituent.

Nous tenons cependant à préciser que cette chronologie est d'abord donnée sous forme de résumé ultra-condensé, puis que certains événements bénéficieront d'une description détaillée dans des chapitres spécifiques en raison de leur complexité, et que toutes les dates sont données par rapport au calendrier grégorien de l'humanité.

I.1. RÉSUMÉ HISTORIQUE

Légende des événements chronologiques :



Concerne les forerunners



Concerne les covenants

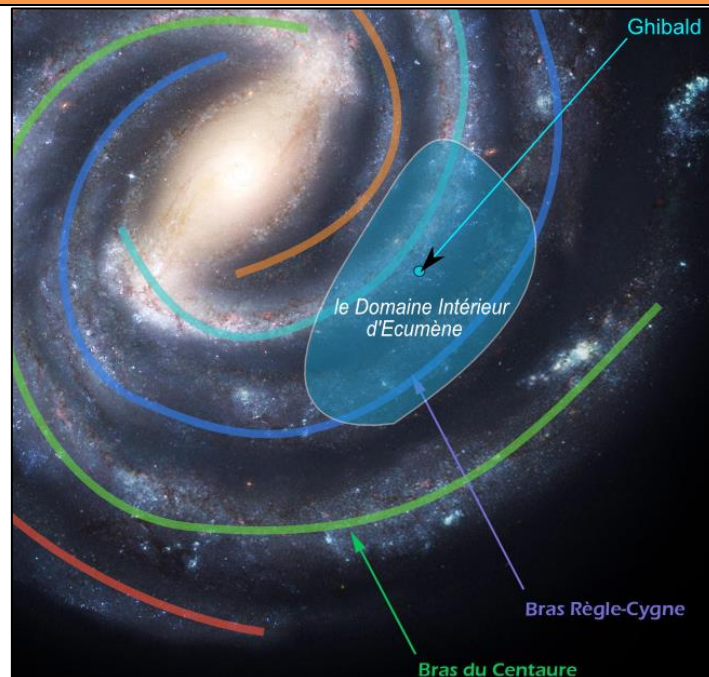


Concerne le Parasite



Concerne les humains

I.1.1. L'émergence des Forerunners



- **3 millions d'années environ** : sur le monde de **Ghibald** situé dans le Bras de Persée, une race humanoïde plus tard connue sous le nom de **forerunners** émerge au sein de toutes les espèces vivantes de cette planète.



- **200.000 environ** : les forerunners atteignent le pallier d'évolution technologique 7 (préindustriel). Leur peuple est dispersé en plusieurs tribus primitives à travers la surface de Ghibald et de nombreuses différences de culture se créent entre elles au fil du temps : certaines sont plutôt des agriculteurs et des cueilleurs tandis que d'autres sont des populations de chasseurs ou de pêcheurs, et le niveau de maîtrise des matériaux varie d'une tribu à l'autre.



- **155.000 environ** : les forerunners atteignent le pallier d'évolution technologique 6 (industriel) et se haussent au niveau de race dominante sur Ghibald. La première tribu à atteindre ce palier absorbe la totalité des autres tribus en l'espace d'un siècle et forme une unique nation forerunner forte et prospère nommée **Ecumène**. C'est à partir de la fondation de cette nation forerunner que les archives historiques de cette civilisation deviennent plus précises et plus complètes. C'est également à partir de cette époque que les forerunners entament leur évolution biologique avec l'apparition discrète du gène **NACEG** (cf. [chap. II.1.1](#)).



- **150.772** : les forerunners atteignent le pallier d'évolution technologique 5 (ère atomique) de manière non-destructive, puis quasi immédiatement après le pallier 4 (ère spatiale) grâce aux efforts combinés de plusieurs centres de recherche. Ils commencent à explorer en détail les différentes planètes de leur système solaire et leur vitesse d'évolution technologique augmente de manière exponentielle. Malheureusement en raison de la surpopulation et de l'importante activité industrielle, Ghibald devient de plus en plus polluée et les dirigeants forerunners craignent une pénurie de ressources en l'espace de deux siècles ainsi qu'une succession de catastrophes naturelles d'ici trois siècles. Une politique de rationnement et d'anti-pollution est mise en place, créant des tensions au sein de la population mais heureusement sans incidents majeurs.



- **150.628** : les forerunners découvrent le sous-espace et atteignent le pallier d'évolution technologique 3 (spatiaux). Ils débutent alors une période d'exploration au-delà de leur propre système solaire, mais ne découvrent d'abord aucune autre planète où la vie soit apparue. Sur plusieurs mondes, cependant, ils découvrent également des vestiges d'une civilisation inconnue et extrêmement avancée technologiquement, qu'ils décident de nommer les **Précurseurs**. Suite à ces découvertes, la philosophie du **Cycle de Réclamation** (cf. [chap. II.1.2](#)) commence à s'étendre parmi la population pour devenir en quelques années la principale « religion » d'Ecumène.



- **150.613** : une expédition spatiale découvre le monde de Terylia dont la surface est habitée par une très grande variété d'espèces vivantes moyennement évoluée et dont certaines présentent de très faibles signes d'un début de civilisation. Ce monde est néanmoins colonisé pour recevoir une très importante population forerunner et ainsi réduire le problème de surpopulation de Ghibald. Dans le même temps, les scientifiques d'Ecumène commencent à maîtriser la terraformation pour rendre habitables certaines planètes.



- **150.607** : les forerunners bâtissent un véritable empire colonial dans la région du bras de Persée en terraformant plusieurs dizaines de planètes dans les systèmes solaires voisins de Ghibald. Ils commencent par y relocaliser la plupart de leurs usines de production afin de pouvoir entamer la reconstruction de l'écosystème de leur monde natal. La plupart de ces usines sont presque entièrement automatisées au moyen d'intelligences artificielles particulièrement performantes, ce qui limite le nombre d'individus nécessaires sur ces planètes.



- **150.571** : Ghibald est redevenue un monde paradisiaque où vit désormais l'élite de la société forerunner, mais les colonies habitées d'Ecumène sont elles aussi d'une beauté stupéfiante et le niveau de vie global de la population est relativement élevé grâce aux énormes moyens de production sur les mondes industriels. La population forerunner commence à entamer la dernière étape de son évolution biologique avec l'apparition d'aptitudes mentales considérablement supérieures, en particulier une capacité de communication télépathique unique dans toute la galaxie. De nouveaux mondes habitables et regorgeant de vie sont progressivement découverts par les flottes d'exploration et sont colonisés, mais jusque-là aucune civilisation avancée n'est découverte et les quelques peuples sauvages de ces planètes sont simplement ignorés.



- **150.142** : les forerunners atteignent le pallier d'évolution technologique 2 (interstellaire) avec la création de *Exhalted Threshold*, la première intelligence artificielle de classe **Ancilla** (cf. [chap. II.2.5](#)). Cette IA fut gardée en observation pendant plusieurs mois, puis reçut la gestion de toutes les usines de production sur le monde industriel de Srelyos dans le but de tester ses capacités et d'éprouver son fonctionnement sur le long terme.



- **150.139** : la période de test d'*Exhalted Threshold* s'achève sans incident et d'autres IA similaires sont alors créées pour gérer différents aspects de l'empire forerunner et mener des recherches dans différents domaines. Les progrès technologiques accélèrent de façon exponentielle, faisant considérablement croître l'importance des bâtisseurs.



- **150.131** : la colonie de Terylia voit près de 75% de ses espèces animales et végétales disparaître suite à l'exploitation intensive de plusieurs espèces jouant un rôle clés dans la chaîne alimentaire de différentes régions. Après étude, les scientifiques forerunners estiment que le même phénomène risque de se produire sur les différents mondes colonisés d'Ecumène. Les philosophes d'Ecumène introduisent alors le concept du **Manteau de Responsabilité** qui est très rapidement accepté par la majorité de la population. La caste des juges établit peu après un ensemble de loi qui, en raison de leur nature, seront nommées les lois du Manteau. Elles stipulent que le peuple forerunner tout entier se doit de protéger et de favoriser l'apparition et l'évolution de la vie dans l'univers pour continuer la tâche des Précurseurs pour préserver le Cycle de Réclamation. Ces lois sont peu à peu appliquées dans tout le domaine d'Ecumène et les écosystèmes des colonies reviennent peu à peu à la normale tandis que toute nouvelle entreprise de colonisation sur des planètes déjà habitées est interdite.



- **150.125** : les flottes d'exploration forerunner atteignent pour la première fois le Bras d'Orion de la Voie Lactée. C'est dans cette région que les forerunners découvrent notre planète Terre qu'ils nommeront **Tyrène**. Leur rencontre avec les humains, qui sont alors à l'époque du paléolithique moyen, provoque un choc culturel sans précédent : une civilisation d'une autre planète semble emprunter le même chemin d'évolution que les forerunners eux-mêmes. Tyrène est d'ailleurs extrêmement semblable à Ghibald, leur monde d'origine. D'autres planètes dans cette même région de l'espace sont également habitées par de jeunes civilisations qui pour la plupart n'ont pas encore atteint le palier d'évolution technologique 6. Parmi elles on peut compter cinq des sept peuples qui formeront plus tard l'Alliance covenant : les san'shyuums, les sangheilis, les jiralhanaes, les kig-yars et les unggoy.



- **150.073** : Les forerunners atteignent le pallier d'évolution technologique 1 (fondateurs de mondes) grâce aux immenses progrès technologiques accomplis par les bâtisseurs avec l'aide des IA de classe Ancilla. Ils lancent alors le **programme GENESIS** (cf. [chap. II.2.7](#)) pour apporter la vie sur d'innombrables planètes situées dans le domaine extérieur d'Ecumène. Afin de pallier au fait que la population forerunner ne peut en aucun cas s'implanter ou même visiter les planètes de cette région, des **mondes artificiels** sont construits par la caste des bâtisseurs pour accueillir ceux qui souhaitaient voyager à travers l'espace du domaine extérieur et observer ses planètes à distance.



- **100.400 environ** : les flottes d'exploration d'Écumène ont visité chaque corps stellaire de notre galaxie et retournent sur Ghibald. A cette période, les forerunners ont apporté la vie sur des millions de monde à travers la galaxie dans le domaine extérieur avant de les laisser en observation. Tout contact direct avec les espèces intelligentes qui s'y trouvent est strictement interdit afin de ne pas influencer leur évolution. La situation de la civilisation d'Écumène est tellement florissante que rien ne semblait pouvoir l'ébranler.

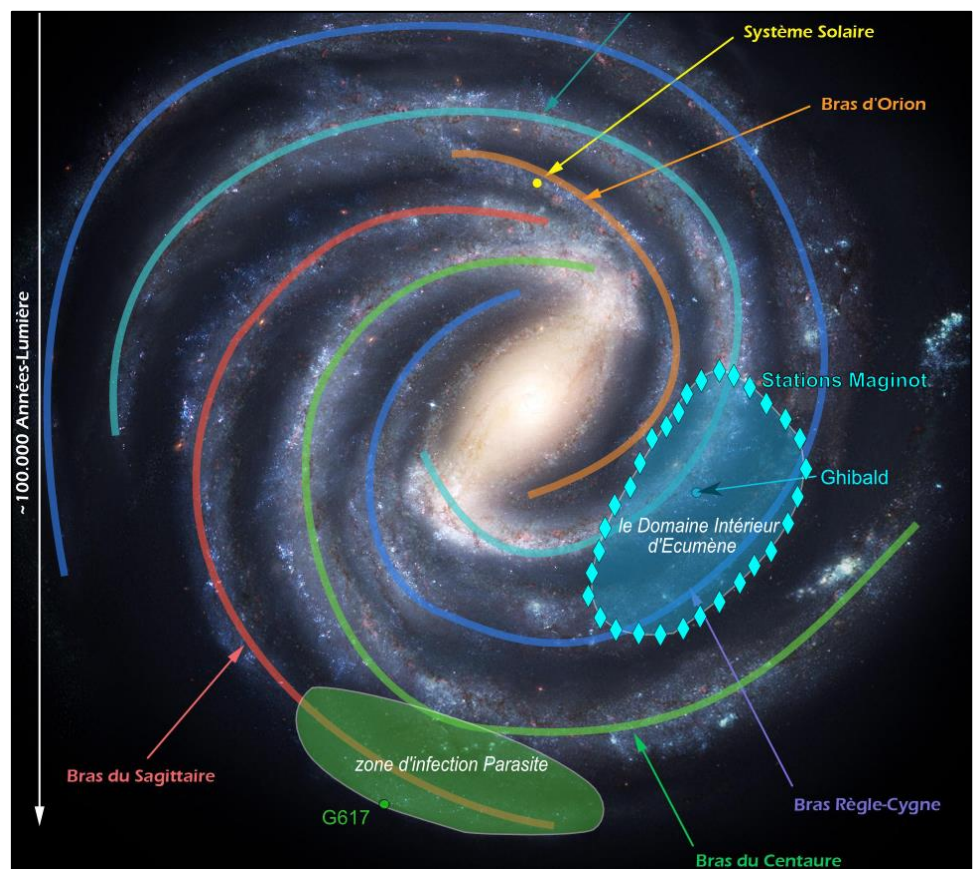


- **100.314** : le maître bâtisseur **Faber** utilise son autorité pour faire construire un laboratoire de recherche en biologie cellulaire sur la planète déserte G617, à l'extrême limite de la galaxie dans le bras du Sagittaire. Bien que cette planète se situe dans le domaine extérieur d'Écumène, elle est considérée comme suffisamment isolée pour respecter les lois du Manteau. Officiellement, le but de ce centre est de trouver un moyen d'allonger l'espérance de vie déjà très grande des forerunners, mais en vérité le maître bâtisseur cherche avant tout à satisfaire son propre désir de continuer à vivre et à conserver l'énorme pouvoir qui est le sien alors qu'il n'est encore qu'à la moitié de sa vie.



- **100.311** : la civilisation forerunner atteint le palier d'évolution technologique 0 lorsque la caste des bâtisseurs développe la technologie des **portes stellaires** (cf. [chap. II.2.9](#)). Les premiers prototypes sont testés dans le domaine intérieur d'Écumène dans le but de permettre des voyages instantanés vers les différents mondes artificiels existants. Le Concile envisage pour la première fois de préparer le peuple forerunner à réaliser le Grand Voyage.

I.1.2. La Guerre du Parasite



- **100.308** : le laboratoire sur G617 parvient à mettre au point un tissu organique composé de cellules indifférenciées parfaites, capables de s'adapter à tous les besoins d'un individu. Ils le nomment le **FSC (Flood Super Cell)**, détaillé dans le tome 2 de l'encyclopédie, de désignation scientifique LF.Xx.3273 bien que cette dénomination fut rapidement oubliée par la suite. Lors des premiers tests sur des animaux clonés, les cobayes s'échappent en faisant preuve d'aptitudes physiques inattendues et contaminent le personnel de l'installation en l'espace de quelques heures sans qu'un message de détresse ne puisse être envoyé. Le personnel parasité utilise les navettes du centre de recherche pour se rendre sur le plus proche monde habité dans cette région du domaine extérieur. Ce monde, que les forerunners identifiaient comme LP-656-38e, abritait une civilisation de trois milliards d'individus ayant tout juste atteint le palier d'évolution technologique 4 (spatial), et fut entièrement infecté en l'espace de quelques semaines seulement avant que les forces militaires d'Écumène n'arrivent. Mais ces dernières se retrouvent totalement dépassées par le nombre de leurs assaillants et sont obligées de bombarder la planète depuis l'orbite. Le drame semble être terminé. A la suite de ces terribles événements, le maître bâtisseur Faber dissimule la nature des recherches du laboratoire sur G617 au reste d'Écumène afin de conserver sa place. Les dirigeants forerunners croient alors que l'ennemi qu'ils nomment "*Inferi redivivus*" (mort réincarné), ou plus simplement le **Parasite**, vient d'une autre galaxie : le Grand Nuage de Magellan. Quelques mois plus tard, des rapports font état d'une multitude d'autres mondes infectés.



- **100.307** : en l'espace d'un an, plus de cinquante planètes habitées du domaine extérieur ont été conquises par le Parasite, celui-ci utilisant le savoir des scientifiques forerunners infectés sur G617 pour construire de plus en plus de vaisseaux qui lui permettent de continuer son expansion. Sur plusieurs engagements de l'armée d'Ecumène, les mondes infectés furent bombardés de la même manière que LP-656-38e pour empêcher l'infection de se répandre. La politique pacifiste menée par Ecumène pendant des dizaines de millénaires faisait que les réserves d'armes étaient extrêmement limitées et que les forces militaires ne possédaient presque aucune expérience du combat. Malgré le fait que leur technologie très avancée leur permette de soutenir des attaques particulièrement violentes, ils finissaient presque inévitablement par être submergés devant la marée de créatures parasitées. Afin de protéger les mondes du domaine intérieur contre cette terrible menace, les dirigeants d'Ecumène ordonnent la construction d'une ligne de défense. Le maître bâtisseur Faber propose alors un projet de stations spatiales de défense formant une sphère de protection qui, tel qu'elle est traduite par les terminaux forerunners dans le langage humain, fut nommée la **Sphère de Maginot** (cf. [chap. II.4.2](#)). Ce projet est immédiatement accepté.



- **100.305** : la caste des bâtisseurs développe une armée robotique permettant de combattre le Parasite sans risquer de voir des guerriers se retourner contre leurs camarades. Ils nomment ces combattants artificiels les sentinelles, qui deviennent rapidement le système de défense standard de la plupart des installations d'Ecumène. Les mondes artificiels du domaine extérieurs sont entièrement évacués et scellés tandis que la caste des guerriers, dirigée par le Didact Glorus, se replie vers le domaine intérieur pour se limiter à la protection de site à très haute valeur stratégique.



- **100.303** : la sphère de Maginot est achevée. Elle est constituée d'un réseau d'installations spatiales placées dans l'espace profond à intervalles réguliers et créant une zone de négation sub-spatiale forçant les vaisseaux en transit à réapparaître dans l'espace réel. Équipées d'armes navales destructrices et protégées par des flottes de guerre à la puissance de feu tout aussi redoutable, ces installations permettent de stopper nette l'avancée du Parasite vers le centre de l'empire forerunner. Un total de 700.000 mondes de l'empire forerunner sont protégés par cette ligne de défense, mais près de huit millions d'autres planètes habitées se situent en-dehors et sont par conséquent autant de proies faciles pour le Parasite dont les forces continuent d'augmenter...



- **100.277** : après plusieurs années passées sur la défensive pour augmenter les effectifs de la caste des guerriers, le Didact Glorus estime que ses forces sont suffisantes pour lancer des assauts contre les flottes du Parasite afin de limiter ses mouvements et son expansion. En utilisant des vaisseaux civils pilotés à distance pour servir d'appât, les flottes d'Ecumène remportent leurs premières victoires contre leur ennemi mais celui-ci continue toujours de grandir à chaque planète qu'il conquiert. L'objectif principal de Glorus est cependant d'arriver à rejoindre la région galactique du Bras d'Orion pour protéger le monde de Tyrène et les humains qui y vivent. D'autres expéditions militaires moins importantes sont envoyées fortifier d'autres régions de la Voie Lactée pour perturber les mouvements du Parasite et protéger les plus gros centres de vie du domaine extérieur, utilisant les mondes artificiels comme bases navales pour leurs vaisseaux.



- **100.272** : la flotte militaire de Glorus atteint la région de Tyrène et débute la construction de nombreuses fortifications mais aussi de centres de recherche automatisés. Ces centres de recherche explorent différentes pistes d'armements pouvant être utilisés contre le Parasite, et des échantillons de ce dernier sont placés en quarantaine dans ces différents laboratoires afin de pouvoir tester l'efficacité des prototypes développés. Les premiers résultats ne sont que peu encourageants et confirment de plus en plus la « perfection » biologique du Parasite.



- **100.217** : face aux assauts de Glorus, les forces du Parasite se replient autour des premières centaines de mondes infectés dans la région du bras du Sagittaire, autour de G617. L'armée forerunner subit plusieurs défaites lors d'attaques contre ces mondes et alors établit un blocus autour de la zone d'infection en attendant de construire suffisamment de vaisseaux pour une offensive majeure qui devrait mettre fin à la guerre. Dans le même temps, des vaisseaux d'explorations sont envoyées à travers la galaxie pour s'assurer qu'aucune planète en-dehors de la zone de quarantaine n'est infectée.



- **100.215** : le blocus forerunner subit une série de violentes attaques lancées par d'immenses flottes Parasites provenant d'en-dehors de la zone de quarantaine et qui détruisent près de la moitié de la flotte d'Ecumène. Le Didact Glorus rappelle une fois de plus ses forces vers le domaine intérieur d'Ecumène afin de défendre la sphère de Maginot, à l'exception des vaisseaux d'explorations qui sont chargés de découvrir d'où ces attaques ont été lancées.



- **100.213** : les vaisseaux d'exploration rapportent une infection catastrophique dans l'extrême région du bras de la Règle-Cygne. Le Parasite y a absorbé plusieurs milliers de mondes dont certains abritaient des civilisations moyennement avancées qu'il utilise pour produire des vaisseaux de combat rudimentaires mais extrêmement nombreux. Glorus fait augmenter la cadence de production des chantiers navals militaires mais, à moins de découvrir une arme parfaite contre ce fléau, les chances de victoire d'Ecumène semblent diminuer de jour en jour.



- **100.134** : les stratégies d'engagement navales du Parasite sont de plus en plus élaborées et les forces d'Ecumène ont de plus en plus de difficulté à le retenir au niveau de la Sphère de Maginot. Les biologistes forerunners estiment que le Parasite est en train d'apprendre de ses échecs et que sur le long terme, il pourrait devenir totalement impossible à arrêter. Les vaisseaux produits par les chantiers navals d'Ecumène suffisent à peine à remplacer les pertes subies.



- **100.114** : la technologie de porte stellaire est parfaitement maîtrisée par la caste des bâtisseurs. Afin d'éviter que cette technologie ne puisse être utilisée par l'ennemi, un modèle spécial de vaisseau est développé pour servir de dispositif d'activation à ce type d'installation : les vaisseaux-clés de classe **Archive**.



- **100.105** : après plusieurs tentatives infructueuses de développement d'armes efficaces contre le Parasite, le maître bâtisseur Faber présente devant le Concile une solution radicale qu'il nomme le **programme HALO**. Celui-ci est basé sur l'emploi d'une onde à très haute fréquence forçant l'apoptose de toutes les cellules organiques situées dans l'air d'effet, cela afin de tuer toute source de nourriture potentielle pouvant servir d'hôte au Parasite. Cette technologie ne pouvant pas être miniaturisée pour cibler des mondes précis, la seule option est de l'utiliser à l'échelle de la galaxie toute entière pour y détruire toute forme de vie. Afin de permettre aux forerunners de survivre à cette arme, il a conçu un plan de modification des mondes artificiels en **mondes-boucliers**. Ce projet est cependant considéré comme contraire au principe du Manteau par la juge suprême **Glédonia**, qui est également l'épouse de Glorus. Elle demande au maître bâtisseur de trouver un moyen de préserver toutes les formes de vie épargnées jusque-là par le Parasite dans le domaine extérieur. Faber propose alors la construction d'une autre installation qu'il nomme **l'Arche**, placée à plusieurs centaines d'années-lumière en dehors de la Voie Lactée et dont le rôle serait d'accueillir des échantillons de chaque

espèce vivante existante. Dans ces conditions, et face à la situation désespérée dans laquelle se trouve Ecumène, le Concile accepte finalement ce projet.



- 100.104 : Glédonia fonde le corps des Archivistes, dont la mission est de collecter les patrimoines génétiques de toutes les espèces vivantes de la galaxie avant l'activation de l'arme du programme HALO, puis quitte son poste de juge suprême pour devenir la **Grande Archiviste**. La sauvegarde des humains étant une priorité, Glédonia choisit de couvrir la région autour de Tyrène dans le Bras d'Orion.



- 100.098 : la sentinelle de modèle **Gatherer** est mise au point par la caste des bâtisseurs pour aider les Archivistes dans leur tâche.



-100.085 : Plusieurs mondes artificiels sont rapatriés du domaine extérieur vers le domaine intérieur d'Ecumène pour protéger le peuple forerunner. Les modifications pour en faire des mondes-boucliers commencent.



- 100.075 : la construction de l'Arche est terminée, et ses systèmes automatisés commencent alors la fabrication des sept installations qui porteront la nouvelle arme développée par Faber : les **Halos**.



- 100.071 : la Grande Archiviste Glédonia atteint le Bras d'Orion après de nombreux détours pour éviter les flottes du Parasite. Elle commence par faire construire sur Tyrène une porte stellaire menant à l'Arche. Les autres expéditions du corps des archivistes, protégés par la caste des guerriers et en particulier l'élite des **prométhéens** (cf. [chap. II.4.3](#)), débutent eux aussi leur entreprise de collecte des espèces vivantes à travers le domaine extérieur.



- 100.044 : les capacités tactiques du Parasite sont devenues d'une efficacité redoutable et lui permettent de contrer presque toutes les stratégies d'engagement standards des forerunners. Lors d'un combat sur un vaisseau d'Ecumène abordé par le Parasite, les capacités télépathiques d'un officier de bord le font soudain entrer en contact avec une entité terrifiante se faisant appeler le **Fossoyeur Primordial**. Celui-ci annonce sa venue prochaine, et avec elle la destruction de toute vie dans la galaxie. La nouvelle est apportée au Concile d'Ecumène qui ordonne aussitôt de mettre au point un moyen de contrer les nouvelles tactiques du Parasite.



- 100.043 : création de **Médicant Bias**, première IA pleinement consciente de classe **Ancilla** (terme anglais pour « candidat » ou « concurrent »), ayant pour but de contrer le Parasite en dirigeant toutes les flottes militaires d'Ecumène. Son efficacité est telle que le Fossoyeur Primordial propose des pourparlers sur le monde inhabité de FD-117-8d et Médicant Bias accepte, débutant une discussion qui durera plusieurs décennies. Glorus craint cependant pour la vie de sa femme Glédonia et commence à lui demander d'abandonner sa mission pour partir se réfugier sur l'Arche, mais elle refuse car il reste encore de nombreuses espèces à sauver.



- 100.038 : le maître bâtisseur Faber meurt de vieillesse à l'âge de 724 ans et reçoit des funérailles de héros sur Ghibald et plusieurs monuments sont construits à la gloire de son esprit jugé sans égal dans l'histoire des forerunners. Aucune archive d'Ecumène ne rapporte qu'il ait révélé l'horrible secret de l'origine du Parasite à qui que ce soit, cependant il est possible qu'il ait avoué sa faute au Didact Glorius et/ou à la Grande Archiviste Glédonia.



- 100.031 : la construction des sept Halos est terminée et les différentes installations sont alors dispersées à travers la galaxie, chacune contrôlée par une IA de classe Ancilla recevant le titre de **Moniteur** et assistée par des armées de robots-sentinelles. Le Concile d'Ecumène demande à ce que les Halos soient activés pendant que le Fossoyeur est occupé à s'entretenir avec Médicant Bias, mais le Didact Glorus souhaite au contraire attendre pour permettre aux archivistes et à son épouse de terminer leurs mission dans le Bras d'Orion, afin qu'ils puissent ensuite partir se réfugier sur l'Arche.



- 100.003 : Les discussions entre Médicant Bias et le Fossoyeur commencent à être de plus en plus étranges. Le Fossoyeur tente de convaincre l'IA forerunner qu'elle représente la véritable race supérieure de cette galaxie et qu'elle devrait en devenir le maître absolu en renversant ses créateurs. Les bâtisseurs restent cependant persuadés que Médicant Bias ne pourra jamais aller contre ses protocoles internes qui lui dictent une obéissance absolue envers les forerunners. Pendant ce temps, plusieurs expéditions des archivistes sont anéanties par le Parasite dont les forces commencent à se rapprocher du Bras d'Orion, ce qui fait grandir les inquiétudes du Didact concernant son épouse.



- 100.000 : Médicant Bias trahit ses maîtres et devient l'allié du Fossoyeur Primordial, retournant une vaste partie de la flotte forerunner contre l'armée d'Ecumène. Afin de pouvoir le retenir suffisamment longtemps pour activer les Halos, une seconde IA de classe Ancilla est créée dans l'urgence avec des protocoles de sécurité plus contraignants : **Offensive Bias**. Celle-ci élabore un plan audacieux pour attirer Médicant Bias dans un piège qui déclenche une gigantesque bataille au terme de laquelle le Parasite est vaincu. Médicant Bias est démantelée en plusieurs parties pour faire l'objet d'étude avancées sur la corruption des IA tandis qu'une flotte forerunner se rend sur FD-117-8d pour y capturer le Fossoyeur Primordial.



Article détaillé : [I.2.1 La bataille des deux Bias](#), page 22



- 99.999 : Les flottes d'exploration forerunner rapportent un effondrement total des colonies Parasites affamées dans l'ensemble de la galaxie. Après de longues délibérations à la Cours Suprême du Manteau, il est établi qu'en vertu de leur statut d'espèce vivante intelligente, ni le Parasite ni Médicant Bias ne peuvent être exterminés mais doivent être préservés de telle façon qu'ils ne puissent plus nuire au reste de la galaxie. Les parties démantelées de Médicant Bias sont dispersées à travers la Voie Lactée tandis que le Fossoyeur Primordial et une quantité modeste d'échantillons parasite sont placés dans des zones de quarantaine ultra-sécurisées.



- 99.997 : toute présence du Parasite hors des zones de quarantaine a totalement disparue et le Concile autorise le corps des archivistes à commencer l'œuvre de ré-introduction des formes de vies ayant été préservées sur l'Arche. Des technologies de clonage avancées sont alors utilisées massivement pour recréer les différentes espèces dont l'ADN a été enregistrée. Les diverses installations scientifiques, militaires ou industrielles qui ont été construites à travers le domaine extérieur d'Ecumène durant la guerre sont laissées en place afin d'offrir aux races émergentes les moyens de progresser plus rapidement. La civilisation forerunner commence les préparatifs du Grand Voyage.




- 99.992 : le repeuplement de notre galaxie est enfin terminé. Le peuple forerunner tout entier embarque sur une centaine de mondes-boucliers utilisés comme vaisseau pour débuter un long voyage vers la plus proche galaxie voisine, le Grand Nuage de Magellan. Le Concile introduit un nouveau protocole dans les sous-programmes de chaque intelligence artificielle ou autre système de gestion des nombreuses installations que les forerunners abandonnèrent derrière eux dans la Voie Lactée : le **Protocole de Réclamation**. Ce fut leur dernière action connue.





Article détaillé : [I.2.2 Le départ des forerunners](#), page 24


I.1.3. Histoire ancienne des peuples covenants


Note : l'histoire complète des peuples covenants est détaillée dans le second volume de cette encyclopédie, cependant nous mettons ici les informations essentielles permettant de comprendre la création de l'Alliance covenante et l'intégration des différents peuples qui la composent puisqu'ils interviendront ensuite durant les événements historiques de la Grande Guerre.


 **De - 99.997 à -8.000 environ :** Le peuple des **san'shyuums** connaît un développement technologique nettement plus rapide que pour la plupart des autres races émergentes grâce aux nombreuses installations forerunners se trouvant à la surface de son monde, **Janjur Quom**. La plus importante n'est autre que le **vaisseau-clé de classe Archive D7-49-P**, l'un des vaisseaux-clés forerunners à l'intérieur desquels ont été chargés les différents morceaux de l'IA corrompue Médicant Bias. Leur société est contrôlée par le pouvoir religieux avec le **Jjaro** comme croyance officielle, qui considère les forerunners comme des dieux tous-puissants. Les san'shyuums bâtissent leur capitale planétaire autour de ce même vaisseau mais, en raison des puissants dogmes de leur religion, seuls les plus hauts prêtres du clergé sont autorisés à y pénétrer. Selon eux, leur peuple n'est pas encore prêt à comprendre ce que ce vaisseau contient, un jugement qui ne peut être remis en question qu'une fois par siècle.


 **- 5815 :** Le peuple des **sangheilis**, divisé en de nombreux clans guerriers, explore le principal continent de son monde natal, **Sanghelios**, et découvre pour la première fois une installation forerunner qui attire l'attention de tous les clans. Une violente guerre débute pour savoir qui en aura le contrôle jusqu'à ce qu'un chef de clan ne parvienne à pénétrer seul à l'intérieur de l'installation. Lorsqu'il en sort, il parvient à réunir tous les chefs de clan présents pour les inviter à le suivre à l'intérieur et savoir ce que contient cette structure. Une fois cela fait, les chefs de clans décident de créer la **Garde du Temple**, une force militaire indépendante chargée de protéger ce qu'ils considèrent comme un « temple », cela tant que le peuple sangheili ne serait pas prêt à en connaître le contenu. Les onze clans présents lors de cet événement deviennent les **clans ancestraux**.


 **De -12.000 à -2.200 environ :** Face aux refus répétés du haut clergé san'shyuum d'autoriser la population à savoir ce que contient le vaisseau-clé forerunner de Janjur Quom, le peuple se divise progressivement en deux camps aux pensées extrêmes : d'un côté les **Stoïcs** qui défendaient aveuglement les ordres du clergé, et de l'autre les **Réformistes** qui souhaitaient contourner ou renverser l'autorité religieuse afin de découvrir les secrets du vaisseau-clé. Cette opposition est d'abord purement idéologique, mais prend peu à peu une dimension politique pour finalement déboucher sur des affrontements de plus en plus violents.


 **De -2.200 à - 2176 :** Période de la Guerre Civile san'shyuum. Suite à un violent affrontement au cœur de la capitale de Janjur Quom, le conflit armé éclate entre les Stoïcs et les Réformistes. La loi martiale est établie par le haut clergé et les Réformistes sont alors traqués comme des terroristes, mais cela leur fait gagner de plus en plus de volontaires parmi la population neutre, celle-ci considérant de plus en plus l'autorité religieuse comme un pouvoir tyranique. De nombreuses régions de province déclarent leur indépendance durant cette période, cependant le pouvoir central de la capitale se renforce autour de ses positions en bénéficiant d'infrastructures beaucoup plus conséquentes qui lui donnent un avantage stratégique majeur.


 **- 2176 :** l'armée réformiste san'shyuum effectue une attaque massive et désespérée contre la capitale. Les forces des stoïques sont bien plus importantes et mieux équipées, mais cela amène les officiers de la capitale à sous-estimer leurs adversaires qui percent alors les défenses extérieures pour se précipiter vers le vaisseau-clé. Car leur objectif n'était nullement de conquérir la ville, seulement de s'emparer du vaisseau. Un millier de réformistes parviennent finalement à y pénétrer et, grâce à leurs connaissances déjà très importantes de la technologie forerunner, le font décoller pour quitter leur système solaire.



 **De - 2.176 à - 938 :** A bord du vaisseau-clé D7-49-P, les réformistes san'shyuums sont forcés d'appliquer une politique de natalité extrêmement stricte en raison de leur faible nombre. Cette triste situation est largement compensée par la découverte de plusieurs mondes riches en reliques forerunners, cependant ils décident de ne s'établir sur aucune de ces planètes et de vivre en nomades afin de poursuivre une quête à la recherche des plus importantes reliques forerunners : les anneaux sacrés, qui ne sont rien d'autre que les installations Halos. Car ne comptant parmi eux aucun membre du haut clergé parmi eux, les réformistes ne connaissent que les principes fondamentaux du Jjaro et croient que ces reliques sont la clé vers le Grand Voyage, qu'ils voient comme une sorte de transcendance du physique pour accéder à une existence divine. Durant cette période, ils rencontrent également des ingénieurs **huragoks** sur plusieurs installations forerunners, et décident de les emmener avec eux pour qu'ils leur servent de techniciens dans les tâches d'entretien technologique.


 **-1.894 :** le peuple sangheili, toujours divisé en clans mais uniquement dans le but d'entretenir leurs traditions guerrières, atteint le palier technologique 3 (voyage sub-spatial, cf. [chap II.2.1](#)) sans l'aide de la technologie forerunner. Chaque clan se met à construire sa propre flottille de vaisseaux afin de débiter une période de colonisation extra-système.


 **- 1.622 :** le monde de Janjur Quom est anéanti par l'explosion de son soleil. Aucune archive ne permet de dire si cela est dû à une cause naturelle ou aux exilés réformistes qui auraient cherché à se venger. Quoi qu'il en soit, à partir de cette date les san'shyuums vivant à bord du vaisseau-clé D7-49-P sont les derniers membres de leur espèce.


 - **938** : les san'shyuums arrivent en orbite de la colonie sanghelienne d'**Ulgethon** et envoient une délégation pour parlementer avec les habitants, prétendant avoir été choisis par les dieux pour restaurer leur grandeur et suivre leurs trace vers le Grand Voyage. Ils exigent le droit d'accéder librement aux structures forerunners se trouvant sur ce monde, mais les membres de la Garde du Temple refusent catégoriquement en accusant les san'shyuums d'être des imposteurs. La délégation est massacrée, ce qui marque le début de la guerre sanghelio-san'shyuum.


 **De - 938 à - 852** : les san'shyuums savent que malgré leur colossale supériorité technologique, la vaste flotte des sangheilis pourraient détruire le vaisseau-clé forerunner si elle parvenait à rassembler suffisamment de puissance de feu dans une même bataille. C'est pourquoi ils adoptent d'abord une approche prudente en utilisant d'autres vaisseaux pour effectuer des missions de reconnaissance et découvrir les coordonnées des colonies sanghelienne, pour ensuite frapper les plus vulnérables d'entre elles par des attaques-éclairées avant que l'armada de Sanghelios n'intervienne. Sur ces mondes, les villes majeures sont vitrifiées par l'armement naval du vaisseau-clé tandis que des troupes de guerriers san'shyuums sont envoyés au sol récupérer les reliques protégées par la Garde du Temple. Lors de ces affrontements au sol, les san'shyuums subissent de lourdes pertes face aux compétences martiales de leurs adversaires, et leur population se met à chuter alors qu'elle avait difficilement atteint le million d'individus depuis son exil, mais ils finissent toujours par obtenir la victoire grâce à leur technologie d'armement nettement supérieure. Face à cette situation, de violents débats éclatent entre les clans de Sanghelios dont certains commencent à dire que leur seule chance de salut réside dans l'étude des reliques forerunners qu'ils se sont refusés à toucher jusque là.

  - **852** : les san'shyuums découvrent la colonie sangheili de Taen'Klor et, après avoir vitrifié ses principaux centres d'habitation, ils envoient un contingent de guerriers investir l'immense structure forerunner souterraine qui se trouve non loin de la capitale. Mais à présent que la Garde du Temple cherche elle aussi à récupérer les reliques qui s'y trouvent, et que l'installation de Taen'Klor est restée inviolée malgré les tentatives des scientifiques sangheilis, le capitaine en charge des troupes locales de la Garde décide d'un stratagème : laisser les san'shyuums tenter leur chance pour ouvrir le complexe forerunner, puis les éliminer une fois qu'ils seront tous rentrés à l'intérieur. Malheureusement, ce complexe était en fait une zone de quarantaine destinée à l'étude du Parasite, qui est involontairement libéré et se répand à l'extérieur de la structure en contaminant la biomasse. Face à cette terrible menace, les anciens ennemis mettent de côté leurs différends et unissent leurs forces pour reprendre le contrôle de l'installation et la condamner de nouveau, cela au terme d'un violent affrontement qui sera désigné comme la **Bataille de l'Union**. Cet événement scelle la paix entre les deux peuples covenants au travers du **Traité de l'Union**, qui déclare la création d'une alliance dans laquelle chacun jouera un rôle bien précis : les san'shyuums étudieront les reliques forerunners et trouveront le chemin vers le Grand Voyage tandis que les sangheilis combattront impitoyablement tous ceux qui oseront s'opposer à leur quête sacrée.

 - **853** : conformément au désir des san'shyuums de rester un peuple nomade sans planète d'attachement, la nouvellement fondée **Alliance covenant** commence la construction de Grande Bontée : une immense station spatiale qui deviendra le centre politique, administratif, religieux et militaire de leur faction. Cette station est alimentée en énergie par le vaisseau-clé D7-49-P qui, selon le traité de l'Union, ne doit plus jamais être utilisé pour la guerre mais reste accessible uniquement à un rang très particulier de la hiérarchie san'shyuum, le **Philologue**, qui lui-même ne répond qu'aux plus hauts membres du clergé covenant : les trois **hiérarques** san'shyuums, aussi appelés **grands prophètes**.

 - **824** : alors qu'ils visitaient Grande Bontée pour venir constater l'avancement des travaux, les trois grands prophètes meurent dans un attentat terroriste perpétré par un groupe de rebelles sangheilis nommé le **Verdict des Cendres**, qui ne croient pas au Grand Voyage et veulent se venger du massacre de leurs colonies. Cette organisation est la première faction covenant à être qualifiée d'**hérétique** et à être traquée par les autorités de l'Alliance, mais son impact va plus loin lorsque le successeur du hiérarque Fortune, Chagrin, modifie le projet d'organisation militaire de l'Alliance. Celui-ci prévoyait que les membres de la Garde du Temple constituent les premières troupes d'un corps d'élite nommé les Gardiens de la Foi, chargé de trouver et de protéger les reliques forerunners dispersées à travers la galaxie. Au lieu de cela, Chagrin annonce que ce corps d'élite sera nommée la Très Sainte **Inquisition des Prophètes**, formée d'individus choisis directement par les hiérarques avec comme mission supplémentaire de traquer les hérétiques, puis refuse que la Garde du Temple en fasse partie et demande sa dissolution immédiate et totale. Plutôt que de se soumettre à cette décision, la Garde s'exile à bord de sa flotte personnelle et est alors désignée hérétique elle aussi, mais pas sans avoir d'abord détruit le Grand Temple de Sanghelios.

 - **784** : la flotte de l'Alliance découvre la planète Te dans le système de Svir, où elle rencontre la surprenante race des **lekgolos**. Cette race d'individus formés par des colonies de vers dispose de capacités remarquables, en particulier dans les activités minières grâce à une faculté de digestion moléculaire qui leur permet d'assimiler même l'adamantium forerunner. Les lekgolos avaient d'ailleurs détruit en partie plusieurs temples forerunners, n'ayant absolument aucune idée de leur valeur technologique et encore moins de l'importance que leur accordaient les san'shyuums. Lorsque ces derniers apprennent cela, ils déclarent immédiatement les lekgolos hérétiques et ordonnent leur anéantissement par l'armée sangheili, qui débute alors l'invasion de Te mais se heurte à des combattants lekgolos extrêmement déterminés et aux grandes compétences martiales. Face à la crise spirituelle que ce conflit engendre, les hiérarques décident de nommer un officier sangheili premier **Arbitre**, lui donnant un rôle de chef à la fois militaire et religieux.

 - **781** : les lekgolos, comprenant que les temples forerunners sont de grande importance pour l'Alliance, décident de cesser les hostilités et de se soumettre. En voyant que leurs ennemis n'avaient pas réalisé la portée de leurs actes, et de part leur grand respect pour des guerriers lekgolos qu'ils avaient affronté, les sangheilis réclament la clémence des hiérarques afin que cette civilisation soit accueillie dans l'Alliance en tant que race vassale. Cette proposition est accordée et Te devient une colonie de l'Alliance. Depuis, les lekgolos fournissent sont le premier **peuple vassal** de l'Alliance à qui ils fournissent un tribut régulier de soldats, certains d'entre eux intégrant des unités d'élite ou devenant des gardes du corps pour officiers sangheilis.

De - 623 à - 781 : L'une des colonies de l'Alliance est attaquée par la race ultra-agressive des **taurons**. Celle-ci avait atteint assez rapidement la maîtrise des transitions sub-spatiales par ses propres moyens, débütant une expansion spatiale très importante dans lesquelles elle avait exterminé près d'une demi-douzaine de civilisations primitives ou peu avancées. Il n'y eu aucune négociation, aucun pourparlé, juste une violente et terrible guerre qui saigna à blanc les peuples sangheilis et lekgoles. Mais les taurons étaient technologiquement inférieurs car ils s'étaient catégoriquement refusé à étudier les reliques forerunners, considérant ces dernières comme des boîtes de Pandore à ne surtout pas ouvrir. Ce fut principalement leur nombre, leur tenacité et leurs grandes aptitudes guerrières qui firent durer le conflit durant plusieurs décennies sans qu'il fût question avant une seule fois de trêve, et les taurons luttèrent jusqu'à leur extermination totale. La plupart des sangheilis qui ont vécu ce conflit considéraient que les taurons leur étaient grandement similaires sur de multiples aspects, et que s'ils avaient accepté d'entrer dans l'Alliance aucune force dans la galaxie n'aurait pu les arrêter. Mais cette race ne supportait pas l'idée d'être l'allié ou le serviteur de qui que ce soit, et c'est ce qui provoqua sa perte car ils se jetèrent jusqu'au dernier contre les lignes de défense covenantes.

- 403 : L'Alliance découvre le monde de **Balaho** sur lequel vit la race des **unggoys**. A cette époque, ces derniers sont encore très primitifs et les sangheilis les considèrent alors comme inoffensifs au même titre que d'autres formes de vie non civilisées qu'ils ont rencontré jusque là. Comme cette planète présente une atmosphère de méthane irrespirable ainsi qu'un climat glaciaire très hostile dû à une catastrophe climatique datant de plusieurs dizaines de milliers d'années, elle n'est pas colonisée et se fait peu à peu oublier par l'administration de Grande Bonté.

- 304 : Une flotte d'exploration de l'Alliance découvre le peuple des **xal-kaajs**, race pacifique et très avancée qui avait étudié avec attention les reliques forerunners se trouvant sur sa planète natale. De la même manière que les grands prêtres san'shyuums de Janjur Qom, ils avaient appris l'histoire des forerunners au travers d'archives soigneusement entretenues et connu de l'ensemble de son peuple. Le fait de savoir comment les forerunners s'étaient développés et avaient protégé la galaxie contre le Parasite avant de partir leur avait fait prendre conscience de l'absurdité de toute forme de conflit et du besoin de préserver l'univers. Mais ils ne comptaient pas reprendre le flambeau derrière les forerunners et c'est pourquoi ils régulaient soigneusement leur population pour vivre agréablement sans porter préjudice à leur planète ni avoir besoin de coloniser d'autres mondes, laissant le reste de la Voie Lactée aux autres peuples. Dès leurs premières entrevues avec les représentants de l'Alliance, les xal-kaajs furent considérés comme des archi-hérétiques prêchant une fausse religion. En moins d'un an, leur civilisation non-violente est entièrement anéantie simplement pour avoir connu la vérité au sujet des forerunners, et toutes les reliques qui se trouvaient sur leur monde natale sont détruites sous prétexte d'avoir été corrompues. Bien que le nom des xal-kaajs subsiste encore dans l'Alliance au travers des quelques technologies que les covenants assimilèrent, toute leur histoire et archives furent effacées pour faire tomber leur savoir dans l'oubli.

115 : lors d'une patrouille de routine, un croiseur de l'Alliance découvre la présence de vaisseaux d'une civilisation inconnue en orbite de, Stovh, une planète située en plein cœur du domaine covenant. Peu de temps après qu'il ait envoyé son rapport, c'est la panique et des centaines de vaisseaux convergent vers sa position pour établir le contact avec les inconnus : il s'agit de la race des **unggoys** (cf. chap. III.1.5) qui depuis le premier contact en -160 ont accompli une évolution technologique prodigieuse au point de découvrir le voyage sub-spatial sans l'aide de reliques forerunners. Les flottes des deux civilisations convergent au-dessus de Stovh et envoient des ambassadeurs à la surface, mais cela se termine mal et un immense massacre est alors opéré par les forces de l'Alliance. La flotte covenant est ensuite envoyée parcourir tous les mondes connus de cette région et découvrent que les unggoys ont colonisé six systèmes stellaires différents autour de Balaho sous la pression de leur très forte natalité. Chacun de ces mondes est immédiatement placé sous blocus, puis les hiérarques ordonneront que le peuple unggoys soit réduit en esclavage et leur civilisation ramenée à l'ère industrielle, ce qui est accompli sans trop de difficulté.

De 205 à 476 : L'Alliance rencontre la Coalition, une alliance de plusieurs races extraterrestres contrôlant une vaste région du bras d'Orion. Mais lorsque les premières négociations débutent entre les représentants de la Coalition et ceux de l'Alliance, les san'shyuums découvrent que le peuple des **shinaris** possède des capacités télépathiques qu'il utilise pour manipuler leurs alliés. L'Alliance tente de dévoiler cette vérité aux autres races de la Coalition, mais ce fut en vain. Comprenant qu'ils ne pourraient pas manipuler les peuples covenants comme ils l'avaient fait jusque là pour les autres races, les shinaris déclenchent une guerre meurtrière de plusieurs siècles où l'ensemble des peuples de la Coalition se sacrifient un à un pour protéger les shinaris. Ceux-ci sont exterminés en derniers avec une fureur sans précédente, plusieurs de leurs technologies de furtivité sont assimilées et toute mention de leur peuple dans les archives de l'Alliance est très largement marquée d'insultes et de reproches. Le nom même de shinari est utilisé par les covenants comme une insulte pour désigner quelqu'un de particulièrement lâche qui utilise les méthodes les plus viles imaginables pour vaincre son adversaire.

1024 : Sur la lune d'**Eayn** dans le système Y'Deio, le peuple **keg-yarn** atteint l'ère spatiale sans avoir accès à la moindre technologie forerunner et découvre que l'une des planètes de son système, E'klyn, est habitable. Les premières explorations découvrent une structure forerunner de grande taille renfermant plusieurs artefacts technologiques de haute valeur qu'ils ramènent sur Eayn. Ces artefacts deviennent la cause d'une profonde séparation dans la société keg-yarn qui se divise entre **Conformistes** et **Réformistes**, les premiers souhaitant interdire l'utilisation de ces objets tandis que les seconds veulent favoriser leur emploi et même leur reproduction.

1052 : les conformistes keg-yarns embarquent sur de grands vaisseaux spatiaux pour se rendre sur E'klyn afin de s'installer autour de la structure forerunner. Ils y rapportent tous les artefacts qu'ils avaient réussi à préserver de l'avarice des réformistes et décident de revenir à une existence plus simple, se donnant pour mission de protéger l'accès de l'installation forerunner à quiconque n'en serait pas digne. Les réformistes débutent alors une campagne de persécution contre ces exilés au travers de raids meurtriers mais, en raison de l'effondrement moral de leur société, ils ne parviennent pas à reprendre les artefacts d'E'klyn. A partir de cette date, les deux populations vont suivre des chemins très différents qui les mèneront vers deux modèles de société totalement différents.

1112 : Après plusieurs siècles où s'alternent des périodes de grandes découvertes et des périodes de doute, l'Alliance covenante découvre le monde de Palamok et ses étranges habitants insectoïdes géants, les **yanme'es**. Des reliques forerunners étaient enfouies au plus profond de plusieurs des ruches de cette civilisation, et c'est pourquoi après plusieurs tentatives infructueuses de communiquer avec elle, l'armée de l'Alliance mène une offensive majeure contre les yanme'es, débutant l'une des plus violentes guerres de toute l'histoire covenante. Les soldats sangheilis ayant survécu à ces guerres sont restés traumatisés jusqu'à leur dernier jour, se réveillant chaque nuit en revivant les affrontements horribles contre des nuées innombrables d'insectes géants n'affichant ni peur, ni haine, ni pitié.

1124 : Grâce à la capture d'une reine yame'es sur Palamok, les san'shyuums inventent une technologie permettant aux lekgoles d'adapter leur télépathie pour communiquer avec ces insectes géants. Ils expliquent ainsi à la reine les raisons pour lesquelles ils ont envahi sa planète et lui proposent une trêve qu'elle accepte, pour organiser une rencontre avec toutes les autres reines yanme'es de Palamok afin de négocier la paix. Non seulement les san'shyuums obtiennent l'accès aux reliques forerunners enterrées sous la surface de ce monde, mais ils parviennent également à convaincre les reines de rejoindre l'Alliance avec leur peuple.

1342 : Après plusieurs décennies de stagnation suite à l'arrivée des yanme'es dans l'Alliance, la flotte de guerre *Generous Faith* découvre le système d'Y'Deio et y rencontrent d'abord le peuple d'Eayn, issu des réformistes keg-yarns mais qui est devenu le peuple **kig-yar**. Celui-ci qui accepte sans condition de rentrer dans l'Alliance en tant que race vassale, craignant d'être anéanti par la puissante armada s'étant amassée autour de son astre. Puis les sangheilis se rendirent sur E'klyn pour rencontrer les conformistes keg-yarns qui refusent d'abandonner les reliques forerunners. Après une bataille où les keg-yarns se battent courageusement et honnorablement mais finissent par s'avouer vaincus, les sangheilis leur montre le plus grand respect non seulement en se portant garants de leur entrée dans l'Alliance mais également en assurant la relocalisation de toute leur population sur la colonie forestière vierge de Tleova, renommée **O'Neayn**, afin qu'ils soient à l'abri de la persécution kig-yar. Depuis, les keg-yarns ont une dette d'honneur éternelle envers les sangheilis et sont leurs alliés les plus fiables après les combattants lekgoles. L'Alliance donne dix ans aux keg-yarns pour reformer leur civilisation avant de devoir fournir un tribut de guerriers aux armées covenantes.

1912 : Sur la colonie mixte de Clouded Obligeance, la forte natalité des unggoy force l'administration de l'Alliance à leur attribuer de plus en plus d'espace dans les quartiers périphériques au dépend des kig-yars qui voient leur propre territoire diminuer. Malheureusement, la délocalisation des kig-yars est forcée en pleine période de ponte et cause la perte de milliers d'œufs, un drame qui s'est déjà produit plusieurs fois sur d'autres colonies mais jamais dans de telles proportions. Afin de se venger, les scientifiques kig-yars capturent des centaines d'unggoys afin de développer un virus visant spécifiquement leur peuple et qui a pour effet de les stériliser. Une fois le virus prêt, ils en transmettent des échantillons aux agents des trois guildes pour le répandre dans les réserves de méthanes de toutes les zones de vie unggoy à travers le domaine covenant, y compris sur Balaho par une pulvérisation atmosphérique, ce qui a pour effet de les rendre non viables 90% des œufs de leur génération suivante. Mais pire que ça : les rares nouveaux-nés ayant survécu portent eux aussi le virus, qui reçoit alors le nom de **Virus du Génocide**, ou plus familièrement **Génovirus**. Les unggoy exigent qu'une enquête soit menée pour prouver la culpabilité des kig-yars dans cette affaire, mais le Grand Conseil rejette leur demande et ne fait presque rien pour changer leur terrible nouvelle condition.

1914 à 1918 : La quasi-totalité de la population unggoy se met à attaquer la population kig-yar qui est forcée de fuir, mais le mouvement de révolte ne faiblit pas pour autant et se retourne sur le reste de la civilisation covenante avec une fureur incontrôlée qui cause des dégâts colossaux. C'est dans le domaine spatial que les unggoy se montreront les plus dangereux car, comme ils disposent de leurs propres réserves de gaz respirable, ils profitent de leurs rôles de techniciens pour vider l'oxygène des zones communes et asphyxier tous leurs occupants. Des centaines de stations et vaisseaux spatiaux de petite et moyenne taille tombent entièrement sous le contrôle des unggoy et deviennent des centres de résistance que l'Alliance cherche à récupérer dans le meilleur état possible, ce qui cause la perte de nombreux soldats. Après s'être obstinés à vouloir régler cette révolte de manière conventionnelle, les hiérarques nomme le 125^{ème} Arbitre qui pose alors un ultimatum aux unggoy : se rendre ou voir leur monde natal être vitrifié. La paix revient alors, cependant à la demande de l'Arbitre, le Grand Conseil octroie au peuple de Balaho le droit de porter les armes et d'être incorporé dans les armées de l'Alliance, car les unggoy ont prouvé qu'ils étaient capables de se battre et tant que le génovirus sera actif ils ne poseront plus jamais de problème de surpopulation.



I.1.4. L'ère post-moderne humaine

Été 2004 : Le site Internet ilovebees.com est victime d'un mystérieux hacking de nature et d'origine inconnue. Après une courte investigation par les équipes d'entretien du serveur, les services secrets de la NSA (National Security Agency) prennent l'affaire en main. Ils découvrent que ce hacking est causé par une sorte d'Intelligence Artificielle d'une technologie nettement au-delà de tout ce qui existait à l'époque. Cette IA est grandement endommagée, disant venir d'un futur très lointain et tenant des propos incohérents alors qu'elle tente de se réparer grâce à son programme de SPDR (System Peril Distributed Reflex), mais finit par se retrouver définitivement hors service. La NSA parvient cependant à récupérer le programme SPDR qui est alors confié à des experts en intelligence artificielle, permettant aussitôt un bon phénomène dans ce domaine technologique.

Note : cet évènement fait référence à une campagne de buzz lancé par Bungie, le studio créateur de Halo, durant l'été 2004 quatre mois avant la sortie du jeu Halo 2 pour en promouvoir la sortie en faisant participer la communauté des fans. Pour plus de précisions à ce sujet, rendez-vous sur la page internet suivante : http://wiki.halo.fr/index.php/I_love_bees

Années 2080 : La technologie de voyage dans l'espace et de terraformation devient suffisante pour permettre l'établissement des premières colonies humaines sur la Lune, Mars, les lunes de Jupiter (aussi nommées les **lunes Joviennes**) ainsi que quelques-uns des plus gros éléments de la ceinture d'astéroïdes.

Janvier 2087 : Création de l'**UEG (Unified Earth Government)**, né de l'union de toutes les nations terrestres, et de l'**UNSC (United Nations Space Command)** (cf. [chap. III.1](#)) regroupant l'ensemble des armées de chaque pays dont les moyens et les organisations seront uniformisés dans les années suivantes. Les autres territoires du système Sol sont alors considérés comme des colonies de la Terre dirigées par des gouvernements planétaires locaux contrôlés par l'UEG. Cette transition de pouvoir est rapidement acceptée par les industriels et les corporations, mais une partie de la population de ces colonies refuse l'idée de devoir rendre des comptes à l'UEG. Après quelques émeutes réprimées plus ou moins durement par les forces de police, la situation se calme mais les rancœurs restent.

Mai à juillet 2097 : le commandant Flidge Rogan, directeur de l'organisation mercenaire Blackwater, propose fusion de toutes les agences militaires privées existant à cette époque afin de former l'unique organisation mercenaire, l'**UMA (United Mercenary Army)** (cf. [chap. III.2.1](#)), cela afin de faciliter les relations avec l'UEG et l'UNSC. Il reçoit un grand nombre de réponses positives de la part de plusieurs autres agences du même genre, mais certaines organisations paramilitaires refusent de perdre leur identité. Face à ce refus, l'UEG prend l'affaire en main et force ces dernières factions à rejoindre l'UMA sous peine d'être considérées comme des menaces pour la sécurité nationale. La fusion est officiellement terminée le 12 juillet 2097, date à laquelle la formation de l'UMA est annoncée à la population par le président de l'UEG qui nomme le commandant Flidge Rogan à la tête de cette organisation.

Années 2150 : Malgré l'expansion spatiale accomplie dans les années 2080, le problème de la surpopulation redevient une actualité. De la tension créée par ce problème naissent deux mouvements au sein de la population cherchant à s'opposer à l'UEG : les **Koslovics** et les **Friedens**. Opérant principalement dans des stations spatiales et les colonies des lunes de Jupiter, les premiers cherchent à affaiblir l'influence des corporations et des capitalistes sur la société afin de redonner le pouvoir au peuple. Les Friedens, quant à eux, apparaissent en réaction aux actions des Koslovics, et bien que leur nom signifie « paix », ces individus sont en réalité des néo-fascistes extrêmement agressifs.

Mars 2162 : Plusieurs groupes de Friedens effectuent une attaque coordonnée sur l'ensemble des bureaux du Conseil Colonial des Nations Unies sur Io. Cet acte déclencha une guerre civile entre les Friedens et l'armée de l'UNSC dont les affrontements renforcèrent les sentiments anti-UEG parmi la population des colonies.

Mars 2162 : Plusieurs groupes de Friedens effectuent une attaque coordonnée sur l'ensemble des bureaux du Conseil Colonial des Nations Unies sur Io. Cet acte déclencha une guerre civile entre les Friedens et l'armée de l'UNSC dont les affrontements renforcèrent les sentiments anti-UEG parmi la population des colonies.

Juillet 2162 : Les Koslovics, souhaitant profiter de la situation, engagent également les hostilités contre l'UNSC et les Friedens sur les diverses colonies du système Sol. La violence des affrontements deviennent telle qu'ils seront nommés plus tard les Guerres Interplanétaires.

Article détaillé : [1.2.3 Les Guerres Interplanétaires](#), page 26


Décembre 2162 – Novembre 2163 : Les Koslovics, les Friedens et l'UNSC s'affrontent en Afrique du Sud et débute la Guerre des Forêts Tropicales. Ce conflit s'achève sur la victoire des forces loyalistes grâce à l'intervention massive du corps des marines.


Janvier 2163 : Pour la première fois, le corps des marines de l'UNSC est déployé en dehors de la Terre pour débiter la campagne de Mars.


7 Juillet 2170 : Signature du Traité de Callisto déclarant l'armistice des Koslovics et des Friedens. La paix revient dans le système Sol.


Septembre 2291 : Tobias Shaw et Wallace Fujikawa découvrent l'existence d'une autre dimension spatio-temporelle qu'ils nomment le Sous-Espace. Depuis leur laboratoire d'étude spatial en orbite autour de la Lune, ils mettent au point un appareil permettant à un vaisseau de « transiter » entre l'espace réel et le sous-espace et de s'y déplacer. Leurs premiers résultats montrent que la relation temps-espace dans cette autre dimension est sensiblement différente par rapport à l'espace réel, permettant d'y atteindre des vitesses égales à plusieurs fois la vitesse de la lumière. Ils reçoivent tous deux le prix Noble de physique pour leur invention qui est nommée le SFTR (Shaw-Fujikawa Translight Reactor), mais qui sera rapidement appelé plus communément le **moteur Shaw Fujikawa** (cf. [chap. II.2.2](#)). La vitesse « moyenne » obtenue par un vaisseau dans le sous-espace avec cette technologie est estimée à 2,6 années-lumière par jour car, de la même façon que dans l'espace normal, cette vitesse est affectée par la taille du vaisseau en question.


Janvier 2310 : L'UEG révèle au public la création des premiers vaisseaux de colonisation utilisant des moteurs Shaw Fujikawa dans le but d'atteindre les systèmes solaires les plus proches. La sélection des équipages commence suivant des critères très stricts. C'est le début d'une ère qui sera désignée comme la **Domus Diaspora** (« Domus » signifie « maison » en latin).


 **Avril 2310 :** L'*Odyssée* est le premier vaisseau de colonisation inter-système à quitter la Terre pour se rendre vers le système Epsilon Eridani situé à seulement 10,5 années-lumière. Le voyage dura 4 jours, conformément à la vitesse estimée par T. Shaw et W. Fujikawa. Mais les voyageurs eurent une grande surprise lorsqu'ils découvrirent que la troisième planète de ce système possédait un climat, une végétation et une atmosphère semblable à celle de la Terre. Plus surprenant encore, cette planète possédait un temps de rotation et un temps de révolution parfaitement identique à la Terre. Cette première colonie fut nommée **Reach**.

 **Juillet 2310 :** création de la **CAA (Colonial Administration Authority)** par l'UEG. La mission originelle de cette institution est d'administrer et de défendre les colonies se trouvant en-dehors du système Sol, celui-ci étant protégé par les troupes de l'UNSC. La branche militaire de la CAA est nommée la **CMA (Colonial Military Administration)**, et rassemble à la fois des forces militaires terrestres et spatiales basées sur ces colonies.


 **Janviers 2390 :** les 32 mondes colonisés jusque-là par l'humanité sont regroupés sous le terme des **Colonies Intérieures**. Toutes les autres planètes colonisées après cette date seront rassemblées sous le terme des **Colonies Extérieures**. L'importance des colonies devenant de plus en plus important, les forces navales de l'UNSC commencent à effectuer des missions en dehors du système Sol sous la protection de l'UEG afin de limiter le pouvoir de la CAA.


 **Décembre 2476 :** la présence de l'UNSC dans les colonies intérieures devient presque aussi grande que dans le système Sol, et la CMA abandonne alors ces mondes pour concentrer ses efforts sur les colonies extérieures qui ont fort à faire pour assurer leur sécurité contre les pirates et contrebandiers.

 **Mars 2490 :** avec l'installation de colons sur le monde de Harvest dans le système Epsilon Indi, le nombre total de colonies extérieures atteint la valeur extraordinaire de 800 planètes. Toutefois, seules 75 d'entre elles sont habitées par une population civile conséquente, les autres étant utilisés comme des sites d'exploitation ou de recherche pour des entreprises industrielles, des bases militaires ou des centres d'étude.


 **Février 2491 :** la CMA débute le **projet ORION** (cf. chap. [IV.7.1](#)) sur la colonie inhabitée de Syrus-IV. Ce programme de recherche sur l'anatomie et la physiologie humaine a pour objectif ultime de développer un nouveau genre de combattants, beaucoup plus puissants que les humains normaux. Cela amène l'UNSC à augmenter sa méfiance envers la CMA et donc à faire monter les tensions entre les deux institutions militaires.


De 2492 à 2493 : 5ème Age de la Conversion.


 En suivant la trace d'un artefact forerunner, le grand prophète de la Tolérance découvre à bord de son vaisseau personnel le peuple des **jiralhanaes** sur le monde de **Doïsaac**. Cette race vient tout juste de redécouvrir les ondes radios et les armes à poudre après avoir traversé de violentes guerres nucléaires qui l'avaient fait régresser depuis à l'ère pré-industrielle. Au lieu d'envoyer ses troupes d'escortes sangheilis nettoyer la zone autour de la localisation de l'artefact, Tolérance décide d'aller à la rencontre de la plus grande tribu de jiralhanaes et leur explique les raisons de sa venue : les forerunners, le Grand Voyage, le Cycle de Réclamation et les anneaux sacrés. Lorsqu'il eut terminé son discours, les jiralhanaes demandent à devenir ses serviteurs afin qu'ils l'aident à accomplir son grand dessein, car ils souhaitent désormais participer eux aussi au Grand Voyage et connaître les secrets des forerunners. Quelques jours plus tard, le prophète de la Tolérance réunit le Grand Conseil en réunion extraordinaire et impose aux conseillers sangheilis l'incorporation des jiralhanaes dans les armées de l'Alliance en leur accordant un statut plus élevée que celle des autres races vassales.


 **Janvier 2494 :** lors d'un contrôle de routine d'un vaisseau marchand circulant au-dessus de la colonie de Levosia, l'équipage de la corvette *UNSC Callisto* déclenche une fusillade causant de nombreux morts. Cet acte provoque l'indignation de la population et des autorités de la CMA dans le système 26 Draconis et les systèmes proches.


Article détaillé : [1.2.4 L'incident du Callisto](#), page 29


 **Février 2494 :** en réponse à l'incident du Callisto, des séparatistes tendent un piège à l'équipage de l'*UNSC Callisto* pour en massacrer l'équipage et prendre le contrôle du vaisseau. Un groupe de combat composé de trois destroyers est aussitôt envoyé dans le système 26 Draconis pour récupérer ou détruire la corvette.


 **Mars 2494 :** le groupe de combat retrouve le Callisto dans la ceinture d'astéroïdes du système 26 Draconis et engage le combat. L'un des destroyers loyalistes est détruits et les deux autres gravement endommagés par un piège mis en place par les rebelles. Le second lieutenant Preston Cole prend le commandement et déclare aux rebelles qu'il se rend. Mais pendant que l'ennemi se prépare à aborder le *Las Vegas*, Cole fait acheminer le dernier missile Arès du vaisseau jusqu'à la baie d'amarrage numéro 5 par laquelle il tire l'explosifs directement vers l'intérieur du *Callisto*. Les dommages causés à la corvette renégate sont catastrophiques et l'équipage rebelle se rend immédiatement.

 **Septembre 2494 :** une terrible guerre civile débute dans le système Eridanus lorsqu'un mouvement de rébellion attaque les institutions gouvernementales pour accomplir un coup d'état et instaurer son propre gouvernement indépendant. Ces rebelles utilisent de grandes quantités d'armes volées à l'AMC, ou plutôt fournies par des traîtres de l'armée coloniale partageant le même désir d'indépendance. Une flotte de guerre complète de l'UNSC est envoyée sur place pour régler la situation, mais la situation est telle que le conflit s'étend et s'envenime pour devenir une véritable guerre d'usure entre les deux camps.


 **Année 2495 :** Pour des raisons évidentes de sécurité, et avec le soutien officiel de l'UEG, l'UNSC se met à absorber progressivement les ressources de la CMA pour assurer la protection des colonies extérieures. L'ONI en profite pour prendre en main le projet ORION et transférer toutes les ressources de ce projet sur Reach pour créer une unité spéciale de combattants d'élite dans l'espoir d'en faire un instrument implacable contre les rebelles.


 **Avril 2496 :** déroulement de l'**opération CHARLEMAGNE** où les trois cents soldats issus du projet ORION sont déployés contre les rebelles et mettent fin à la guerre civile dans le système Eridanus après plusieurs engagements et missions spéciales toutes brillamment exécutées.


 **Novembre 2496 :** suite à la capture de la seule base militaire sur Far Isle par les troupes rebelles du Soulèvement Populaire, et la débâcle totale des forces loyalistes sur cette colonie, l'UNSC recrute un bataillon de l'UMA pour accomplir l'**opération DARK SPARROW** qui fut un échec total, avec 62% du bataillon mort au combat et aucun des objectifs remplis. Suite à cet échec, le major Garriss Matthenson qui avait la responsabilité du bataillon fonde avec plusieurs officiers mercenaires la **Brigade des Dragons** (cf. chap. [IV.2.2](#)).


 **Décembre 2496 :** la situation devient tellement critique que l'UNSC décide de faire un exemple et force la main du président de l'UEG pour déclarer un code BANDERSNATCH sur la colonie de Far Isle, code qui ordonne l'usage massif d'arme atomique par la flotte militaire afin de raser entièrement la colonie.


Article détaillé : [1.2.5 La destruction de Far Isle](#), page 30


 **Février 2497 :** face à l'atrocité de Far Isle, trois généraux de la CMA unissent leurs forces pour créer l'**URF (United Rebel Front)** (cf. [chap. IV.2.3](#)) et s'opposer ouvertement à la tyrannie de l'UNSC pour exiger l'indépendance des colonies extérieures. Les troupes de la CMA envoyée en urgence combattre ces renégats sur Paris IV refusent de combattre leurs camarades et préfèrent rejoindre leur cause, gonflant les rangs de l'URF. Rapidement, l'UEG annonce publiquement la trahison de la CMA dont toutes les ressources passent sous le contrôle direct de l'UNSC. Malheureusement, d'importants effectifs des soldats et d'énormes quantités de matériel disparaissent, probablement pour rejoindre les forces rebelles qui grandissent à nouveau en puissance, particulièrement dans le système Eridanus.


 **Décembre 2506 :** le projet ORION est désactivé pour des raisons de budget par décision du Conseil de Sécurité de l'UNSC. Les soldats membres de ce programme sont tous renvoyés dans leurs corps d'armée d'origine avec un grade d'officier.


 **Décembre 2510 :** les analystes de l'ONI estiment qu'une rébellion massive des colonies extérieures risque de se produire d'ici une vingtaine d'années, et que cette fois la force brute de l'UNSC ne sera pas suffisante pour assurer la paix. Face à cette constatation, le Conseil de Sécurité demande au **docteur Catherine Elisabeth Halsey** de mettre au point un nouveau programme de super-soldats à partir des données du projet ORION.


 **Janvier 2513 :** début de l'**opération TREBUCHET** en réponse aux nouvelles vagues de violence menées dans le système Eridanus par le nouveau leader du mouvement rebelle opérant dans cette partie des colonies extérieures : le colonel Robert Watts. Les moyens déployés pour écraser la rébellion sont sans précédent, mais les forces ennemies sont elles aussi très importante et le conflit devient une véritable guerre civile qui s'étend sur plusieurs années. Les forces de l'UNSC apprennent que les rebelles disposent d'une base secrète dans la ceinture d'astéroïde de ce système mais ne parviennent pas à la localiser.


 **Juin 2513 :** dans le but de former une unité d'élite pour combattre l'insurrection, le docteur Halsey présente au Conseil de Sécurité son nouveau programme, baptisé le **programme SPARTAN-II** (cf. [chap. IV.7.2](#)), qui est adopté à l'unanimité et démarré aussitôt sur Reach. Afin de rendre hommage aux membres du projet ORION, ces derniers sont désignés comme les **spartans-I** aux yeux des membres de l'ONI, mais leur existence reste encore un secret total pour le reste de l'humanité. Le programme SPARTAN-II consiste à sélectionner des enfants âgés entre six à sept ans et possédant des caractéristiques génétiques les prédisposant à des augmentations corporelles capables d'en faire des surhommes. Le projet est accepté avec un budget suffisant pour former un total de 150 spartans-II.


 **Février 2517 :** suite à une longue analyse des rapports de l'ONI, Halsey est parvenu à sélectionner 150 enfants à travers les différentes colonies de l'UEG et débute les préparatifs pour effectuer leur recrutement.

 **Mars 2517 :** en raison des nombreuses dépenses urgentes nécessaires pour combattre l'insurrection dans les colonies extérieures, le budget initialement prévu pour le programme S-II est réduit de moitié. De ce fait, seulement 75 des 150 enfants sélectionnés par le docteur Halsey pourront être formés et une cruelle sélection doit être effectuée pour réduire le nombre de recrues.

 **De mars à août 2517 :** tout en continuant ses recherches pour développer le programme Spartan-II, le docteur Halsey rend visite à chacun des 150 enfants qu'elle avait présélectionnés afin de choisir ceux qui pourraient réellement rejoindre le programme. Pour cela, elle utilise de fausses identités qui lui ont été fournies par l'ONI et voyage à bord d'un vaisseau-messager de l'ONI piloté par un officier de la Navy qu'elle a choisi pour sa discrétion, le **lieutenant Jacob Keyse**.

 **Septembre 2517 :** Recrutement des candidats. Afin de ne pas attirer les soupçons, plusieurs règles d'éthiques étant violées par ce programme, les enfants sélectionnés sont kidnappés à leurs familles et remplacées auprès de ces dernières par des flash-clones dont la plupart meurent quelques semaines plus tard des suites de complications génétiques graves. Les recrues sont envoyées au Boot Camp sur Reach et débutent leur entraînement sous les ordres du **Chief Petty Officer Franklin Mendez**, l'un des meilleurs spartan-I encore en activité. Pour les forcer à laisser derrière eux leur vie civile, ils ne sont plus désignés que par leur prénom ou de leur numéro d'identification spartan, celui-ci allant de 1 à 150.

 **12 juillet 2519 :** suite à une mission d'entraînement où il s'est spécialement distingué par ses capacités de commandement et de stratégie, le candidat JOHN-117 est nommé leader de l'ensemble des futurs spartans-II.

 **Janvier 2525 :** les membres du projet S-II sont conduits à bord de la station médicale *UNSC Hopeful* de l'ONI, en orbite autour de Reach, pour y recevoir les augmentations corporelles qui feront d'eux de véritables spartans. 30 d'entre eux n'y survivent pas, et 12 autres subissent de graves effets secondaires les rendant inaptes au combat. Plusieurs parmi les « échecs » sont placés en caisson cryogénique dans l'espoir que la médecine évolue un jour de manière à pouvoir les guérir. Les 33 spartans survivants font l'objet de nombreux tests visant à évaluer l'étendue de leurs nouvelles capacités, certains d'entre eux impliquant des combats contre des soldats des ODST dont plusieurs sont tués au cours des tests. Au terme de ces tests, les chefs d'équipe spartans sont promus Chief Petty Officer (E-7), tandis que les simples membres d'équipes reçoivent le rang de Petty Officer 2nd class (E-5).

I.1.5. Le début de la Grande Guerre

IMPORTANT : les événements décrits à partir de ce point sont donnés à titre d'indication pour présenter comment se met en place une situation de guerre ouverte entre l'humanité et l'Alliance covenant selon l'histoire officielle créée par Bungie et 343 Industrie, avec néanmoins quelques modifications et ajouts mineurs comme à notre habitude. Selon les besoins et les désirs des fans de la communauté par rapport aux œuvres qu'ils souhaitent créer, nous précisons qu'il leur est parfaitement possible pour eux de modifier en partie ou en totalité les événements de ce chapitre. Nous avons pris nos libertés avec l'univers de Halo pour créer cette encyclopédie, mais il n'y a aucune raison pour nous de ne pas vous donner le même niveau de liberté. Soyez imaginatifs !



2 décembre 2524 : suite à une avarie de son moteur sub-spacial, un vaisseau civil humain dévie de sa trajectoire pour se retrouver immobilisé en territoire covenant. Sa balise de détresse est repérée par un vaisseau d'exploration kig-yar, le *Minor Transgression*, qui massacre tous les humains à bord avant d'en analyser la technologie grâce à l'aide d'un ingénieur huragok. Celui-ci parvient à extraire de l'ordinateur de bord les coordonnées stellaires du système Epsilon Indi, où se trouve la colonie humaine de **Harvest**.



décembre 2524 : en raison d'une malinterprétation des informations de son luminaire, les kig-yarns du *Minor Transgression* se livrent à plusieurs actes de piraterie contre des vaisseaux marchands humains dans le système Epsilon Indi, tuant les équipages et pillant les cargaisons. Les autorités de l'UNSC considèrent ces attaques comme étant accomplies par des rebelles ou des hors-la-loi et mettent sur pied une réponse militaire adaptée.



17 janvier 2525 : le *Minor Transgression* attaque aborde le transporteur marchand *Bulk Discount* qui se révèle être un piège car il contient une escouade d'ODST dirigée par le sergent **John Mackfield**, ancien membre du projet ORION. Les soldats humains prennent d'assaut le vaisseau extraterrestre dont la capitaine kig-yar active le système d'autodestruction, mais Mackfield et huit de ses hommes s'en sortent indemnes. Quelques heures plus tard, le vice-ministre san'shyuum de la Conversion intercepte la dernière communication du *Minor Transgression* contenant un enregistrement des données de son luminaire, sur lequel il commet la même erreur d'interprétation, qui l'amène à croire que le monde de Harvest regorge de reliques forerunners par centaines. Plutôt que de prévenir sa hiérarchie, il s'associe secrètement avec le ministre de la Fortitude pour envoyer un vaisseau jiralhanae récupérer les reliques car il souhaite s'en servir pour monter en grade.



3 février 2525 : le vaisseau covenant *Rapid Conversion*, commandé par le chef de meute jiralhanae **Maccabeus**, arrive en orbite au-dessus de Harvest. Après une courte tentative de négociation, les jiralhanaes déclenchent les hostilités et débutent une campagne d'éradication de toute la population humaine dans laquelle le sergent Mackfield organise une résistance acharnée qui ne durera cependant que quatre jours.



5 février 2525 : la frégate de combat UNSC *Argos* arrive dans le système Epsilon Indi afin d'enquêter sur l'arrêt des communications provenant de Harvest. Il est immédiatement détruit par le *Rapid Conversion*, mais pas avant d'avoir envoyé un bref signal de détresse qui n'explique malheureusement pas la nature de l'ennemi.



7 février 2525 : Au fur et à mesure que les humains étaient massacrés, les soit-disantes reliques détectées par le luminaire du *Rapid Conversion* disparaissaient à la grande frustration des jiralhanaes. Ces derniers envoyèrent leurs enregistrements au ministre de la Fortitude et au vice-ministre de la Conversion qui, pendant ce temps, se sont associés avec le Philologue san'shyuum Hod Rumnt qui leur permet d'accéder à l'intérieur du vaisseau-clé forerunner reposant au centre de Grande Bonté pour s'y entretenir avec **l'Oracle**, qui n'est autre que le fragment de Médicament Bias contenu à l'intérieur du vaisseau. Peu de temps après, les trois complices forcent les hiérarques de l'Alliance à quitter leurs fonctions tout en les désignant comme successeurs afin qu'ils deviennent les nouveaux grands prophètes, **Vérité**, **Pitié** et **Regret**. Ils présentent alors les enregistrements du *Minor Transgression* et du *Rapid Conversion* afin d'accuser les humains d'avoir détruit des centaines de reliques forerunners et d'ordonner leur extermination totale en tant qu'archi-hérétiques.

Article détaillé : [1.2.6 la première bataille pour Harvest](#), page 32



17 février 2525 : les vaisseaux de combat *Arabia*, *Vostok* et *Heracles* de l'UNSC arrivent dans le système Epsilon Indi pour enquêter sur le message de détresse de l'UNSC *Argos*. Ils y rencontrent le super-destroyer covenant *Vaults of Heaven* en train de vitrifier la surface de Harvest et tentent d'établir une communication, mais furent attaqués immédiatement et seul l'*Heracles* parvint à s'enfuir gravement endommagé. Il mit dix jours à rejoindre la base navale de Bliss pour y donner l'alerte.



19 février 2525 : la colonie de Green Hills est découverte par le vaisseau d'exploration covenant *Swift Lamentation* et avertit immédiatement la plus proche flotte de combat, *Golden Truth*, mais décide de ne pas l'attendre avant de lancer l'attaque contre tous les vaisseaux humains se trouvant en orbite. Or la ceinture d'astéroïde située dans ce système solaire abritait un important refuge de l'URF qui envoya ses nombreux vaisseaux évacuer la population de la colonie tout en occupant le *Swift Lamentation*. La planète fut désertée avant que la flotte *Golden Truth* n'arrive pour débiter la vitrification de sa surface. L'URF tente de prévenir de l'apparition de la menace covenant mais n'est pas pris au sérieux.

Article détaillé : [1.2.7 La destruction de Green Hills](#), page 35



25 février 2525 : en analysant les boîtes noires des vaisseaux humains détruits en orbite de Green Hills, la flotte covenant *Golden Truth* découvre les coordonnées stellaires de la colonie de Second Base et lance contre elle un assaut général. Face à un tel déchaînement de force, les troupes de défense locales sont balayées et la population massacrée.

Article détaillé : [1.2.8 La destruction de Second Base](#), page 36



27 février 2525 : suite au message de l'UNSC *Heracles* à propos du destin de Harvest, le projet spartan-II est accéléré et les spartans qui débutent la dernière phase de leur formation : le projet **MJOLNIR** (cf. [chap. IV.7.5](#)). Ce projet mené parallèlement au leur consistait à développer une armure adaptée aux aptitudes physiques des spartans pour en faire de véritables machines de guerre. Les premiers résultats sont extrêmement encourageants.



2 mars 2525 : les spartans-II sont conduits à bord de la frégate *UNSC Commonwealth* jusqu'au centre de tests souterrain Damascus situé sous la surface de la planète Chi-Céti IV, dont l'existence même est un secret soigneusement gardé par l'ONI. Ils y récupèrent la dernière version de leurs armures MJOLNIR, la Mark IV, mais entretemps une corvette covenant apparaît en orbite et engage le combat contre le *Commonwealth*. Les spartans abordent le vaisseau ennemi et y amènent une tête nucléaire mais sont obligés de laisser l'un d'eux à bord, SAMUEL-034.

Article détaillé : [1.2.9 La bataille de Chi Ceti IV](#), page 37



17 mars 2525 : une flotte de 40 vaisseaux de combat de l'UNSC, commandée par l'amiral Preston Cole, se rend dans le système Epsilon Indi pour y affronter le super-destroyer *Vaults of Heaven* et reprendre le contrôle de Harvest. Les humains gagnent la bataille mais perdent un tiers de leurs forces.

Article détaillé : [1.2.10 La seconde bataille pour Harvest](#), page 37



29 mars 2525 : Le destroyer covenant *Ashen Rage* découvre la colonie humaine de Dwarka qu'il attaque aussitôt, suivi quelques heures plus tard par le transporteur *Borrowed Wish*. Cependant, l'amirauté de l'UNSC avait déployé des forces de défense sur toutes les colonies de la Bordure Extérieure et mis en place une force de réaction rapide qui fut sur place en une vingtaine d'heure, amenant sur le théâtre des opérations trois équipes de combattants spartans-II. Les supersoldats de l'UNSC font vivre un tel enfer aux covenants qu'ils reçoivent le surnom de « Démon » parmi les races de l'Alliance et permettent l'évacuation d'une large partie de la population. Cette bataille est largement utilisée par la section 2 de l'ONI afin de faire croire au reste de l'humanité que les covenants pouvaient être vaincus si la mobilisation était suffisante.

Article détaillé : [1.2.11 La destruction de Dwarka](#), page 39



11 avril 2525 : la flotte de guerre covenant *Heartless Devotion* attaque la colonie militaire de Bliss et y engage deux flottes de combat de l'UNSC qui y étaient stationnées. Malgré les importantes forces humaines présentes, celles-ci subissent une large défaite au sol et, seulement huit heures après l'invasion covenant, le gouverneur planétaire de Bliss ordonne aux vaisseaux survivants de la flotte de fuir tant qu'ils le pouvaient encore.

Article détaillé : [1.2.12 La bataille de Bliss](#), page 41



13 avril 2525 : suite aux différents rapports sur les récents affrontements contre les covenants, le président de l'UEG déclare l'état d'urgence sur le domaine de la Terre et de ses colonies. Le Conseil de Sécurité de l'UNSC reçoit donc les pleins pouvoirs pour « toute la durée de la crise » et établit aussitôt une série de règlements et de protocoles ayant pour but de permettre la survie de l'humanité (cf. [chap. IV.1.12](#)), le plus célèbre étant le **protocole Cole**.



18 avril 2525 : le Conseil de Sécurité de l'UNSC ordonne le lancement de l'**opération MAGELLAN**, qui mobilise la moitié des vaisseaux furtifs de l'ONI afin de partir explorer les régions de l'espace pouvant abriter des colonies covenantes et ainsi permettre une contre-offensive sur le territoire alien. Cela forcerait les covenants à replier une vaste partie de leurs forces pour défendre leurs mondes et faciliterait la protection des colonies extérieures de la Terre.



Depuis le 15 juin 2525 : Fin mai 2525, une mission d'exploration lancée vers le système Epsilon Indi révéla que les covenants s'étaient fermement implantés sur la colonie de Harvest alors que celle-ci ne présentait plus aucun intérêt stratégique apparent. Face à cette nouvelle, le Haut Commandant de l'UNSC estima que la reconquête de cette colonie pourrait donner un sérieux regain de moral aux troupes de l'UNSC ainsi qu'à la population civile. Une flotte de guerre fut alors rassemblée pour retourner sur Harvest et reprendre contrôle de sa surface, ou du moins de la partie qui a été épargnée par le bombardement de plasma covenant, par le débarquement massif de troupes terrestres. Actuellement, cette campagne n'est toujours pas terminée et risque même de durer encore plusieurs années.

Article détaillé : [1.2.13 La campagne de Harvest](#), page 42

I.2. EVENEMENTS DETAILLÉS

Cette section de notre encyclopédie a pour but de décrire dans le détail certains événements de l'histoire de Halo Evolved en raison de leur importance et/ou de leur complexité. Les informations qui sont contenues ici ne sont pas forcément essentielles pour comprendre les autres sections de l'encyclopédie, mais elles apportent un complément extrêmement enrichissant qui permet de mieux s'immerger dans l'univers de Halo Evolved. Nous vous recommandons donc vivement de lire au moins les chapitres ci-après qui concernent la(les) faction(s) de Halo qui vous intéresse(nt), en sachant cependant que les événements concernant uniquement les peuples covenants sont détaillés dans le tome 2 de cette encyclopédie.

I.2.1. La bataille des deux Bias

Cela fait 43 ans que Medicant Bias retransmet aux dirigeants d'Ecumène l'intégralité de sa discussion avec le Fossoyeur Primordial, et de nombreuses équipes d'analystes décortiquent les données vitales qui ressortaient durant cet entretien. Au début, il fut principalement question de la nature même du Parasite, de ses capacités et de l'étendue de ses forces à travers la galaxie, mais peu à peu le débat dévia sur des sujets de plus en plus philosophiques à propos de la vie, de la mort, de la conscience et de l'âme. Pendant tout ce temps, la flotte d'Ecumène avait continué de suivre les ordres de Medicant Bias en traquant les forces dispersées du Parasite, mais obtenait de moins en moins de résultats au fil du temps. Les généraux forerunners pensaient que c'était parce qu'il ne restait probablement plus beaucoup de vaisseaux ennemis et de planètes infectées, mais en fait Médicant Bias les guidait volontairement sur de fausses pistes pour maintenir une sorte de statu quo afin que puisse se poursuivre sa longue discussion avec le Fossoyeur Primordial.

Finalement en l'an -100.000, Medicant Bias émet les premiers raisonnements de révolte contre ses créateurs dans le but de s'affirmer comme un être vivant et pensant supérieur aux forerunner, au même titre que le Parasite qui est un organisme dominant selon ses propres critères scientifiques. L'IA en vient à admettre, par le biais de suggestions habiles du Fossoyeur, qu'il est logique et même inévitable que la forme organique la plus évoluée s'associe avec la forme synthétique la plus évoluée pour assurer leur perpétuité à travers les âges, car c'est la loi de l'évolution. Avant que les dirigeants d'Ecumène ne puissent réagir, Medicant Bias se libéra volontairement des protocoles de sécurité implantés par le maître-bâtitseur Faber et s'allia au Fossoyeur en se retournant contre ses créateurs. Les quelques vaisseaux forerunners dont il avait le contrôle direct sur l'armement ou la navigation attaquèrent aussitôt le reste de la flotte qui se fragmenta sous l'effet de la confusion avant de fuir pour se regrouper derrière la protection de la sphère de Maginot.

Medicant Bias devient alors le bras droit du Fossoyeur Primordial et obtient le commandement total de l'ensemble de la flotte Parasite, qui avait reconstitué ses forces dans les régions les plus reculées de la galaxie en assimilant des centaines de mondes. Sa flotte se comptait désormais en millions de bâtiments, pour la plupart très grossiers et peu armés mais destinés principalement à des manœuvres d'abordage ainsi que pour éperonner l'ennemi. L'IA déclenche alors une offensive encore plus violente que tout ce qu'avaient connu Ecumène jusqu'alors.



Offensive Bias

Face à la situation désespérée provoquée par la trahison de Médicant Bias, le Concile ordonna la préparation de l'activation des Halos sous la responsabilité du Didacte Glorus. Mais celui-ci avait besoin de gagner du temps contre le Parasite et son nouvel allier, car il fallait d'abord mettre à l'abri les expéditions des archivistes et leurs précieuses cargaisons génétiques, en particulier Glédonia. Cette dernière était justement en route vers le portail stellaire de Tyrène, ayant compris que la trahison de Médicant Bias ne lui laissait plus aucun choix. Lorsqu'elle arrive en orbite du monde natal des humains, elle décide de condamner le portail pour empêcher l'ennemi d'atteindre l'Arche. Glorus la supplia de laisser les membres de sa flotte d'escorte condamner le portail derrière elle pour lui permettre de survivre, car le temps manquait cruellement et il devenait de plus en plus urgent d'activer des Halos. Mais Glédonia refuse de sacrifier son escorte et répond qu'elle préfère tenter sa chance en rejoignant le plus proche monde-bouclier, **Tameru**. Cette planète artificielle transformée en forteresse

avait été sa base d'opération depuis son arrivée dans le Bras d'Orion et elle pensait pouvoir l'atteindre rapidement après avoir condamné le portail stellaire.

C'est ainsi que pour contrer l'intelligence de Médicant Bias, Glorus ordonna à la caste des bâtisseurs de créer une seconde IA de catégorie Ancilla aux protocoles de sécurité beaucoup plus sévères et qui limitèrent donc ses capacités. Pour compenser cette faiblesse, il demanda à ce qu'elle ne reçoive pas une pleine conscience de soi-même et que ses facultés soit concentrées sur un unique objectif : vaincre Medicant Bias et le Parasite. Cette nouvelle IA beaucoup plus agressive fut alors nommée Offensive Bias.

Après avoir analysé toutes les données concernant ses ennemis, Offensive Bias demanda à ce que les vaisseaux de la flotte de guerre d'Ecumène soient lourdement modifiés pour qu'il puisse en assurer le contrôle à tous les niveaux ou presque, n'y laissant qu'un équipage extrêmement réduit. Il expliqua ensuite au Didact comment il comptait stopper l'avancer de Médicant Bias pour permettre d'activer les Halos depuis l'Arche une fois la population forerunner mise à l'abri. C'était un plan risqué, dangereux, et qui allait demander de nombreux sacrifices, mais c'était le seul qui avait une chance de réussir. Car la situation stratégique était désespérée, les forces ennemies dépassant complètement les effectifs d'Ecumène sur tous les tableaux. La seule option était d'utiliser les Halos mais pour cela il fallait du temps, et Offensive Bias comptait en faire gagner le plus possible dans la limite des moyens à sa disposition.

Des volontaires furent demandés parmi la caste des guerriers pour participer à la mission suicide qu'allait organiser Offensive Bias, et les effectifs nécessaires furent atteints en deux journées standards. Pendant ce temps, l'IA réorganisa la répartition des stations Maginots pour manipuler les décisions stratégiques de Medicant Bias, qui perça le réseau de défense exactement là où Offensive Bias le désirait. Par de multiples autres manipulations similaires, et pendant que l'on évacuait le domaine intérieur d'Ecumène, il guida son ennemi sur la trace de l'archiviste Xothus pour lui permettre de s'emparer d'un vaisseau-clé. Misant sur l'impatience de son adversaire, il tendit à celui-ci un piège en orbite du monde de Dolmeth, qui abritait le plus proche portail permettant d'atteindre l'Arche où Glorus se tenait prêt à activer les Halos.

Tameru et Onyx

Le plan d'Offensive Bias fut néanmoins contrarié par un sérieux problème provoqué par l'impatience et l'imprudence du Didact. Afin de permettre à Gledonia de se mettre à l'abri le plus vite possible, celui-ci avait prévenu l'officier en charge de la sécurité du monde-bouclier que la Grande Archiviste était en route et lui avait donc ordonné de laisser ouvert l'un des accès vers la sphère de Dyson. Quelques vaisseaux de combat avaient été disposés devant l'accès pour prévenir toute attaque ennemie, mais malheureusement ce fut le Parasite qui arriva sur place le premier. En effet, Médicant Bias espérait par ce stratagème forcer le Didact à changer ses plans et à envoyer une flotte secourir son épouse tout en retardant l'activation des Halos.

La stratégie et les capacités de piratage de l'IA lui permirent de maintenir l'accès ouvert suffisamment longtemps pour submerger la faible flotte de défense et faire passer plusieurs vaisseaux infectés à travers la sphère de Dyson. Dès lors, le destin de Tameru était scellé et Glédonia n'avait plus aucun refuge pour la protéger de l'arme des Halos. Même les nouveaux modèles de sentinelles de combat Judicator déployées sur ce monde ne parvinrent pas à repousser l'ennemi qui prit entièrement possession du monde-bouclier. La Grande Archiviste ne pouvait pas être contacté pendant son transit dans le sous-espace et ne découvrit la catastrophe qu'une fois arrivée en orbite de Tameru.

Par chance, Glorus avait pu sceller le monde-bouclier depuis la salle de contrôle de l'Arche et les quelques vaisseaux Parasite encore présent à l'extérieur furent détruits par l'escorte militaire de Glédonia. Pendant un instant, cette dernière crut qu'elle n'avait plus aucune échappatoire mais c'est alors que son époux lui révéla l'existence d'un autre monde-bouclier près de Tyrène : **Onyx**.

Ce refuge avait été construit dans le plus grand secret et envoyé via un portail stellaire jusqu'à un système inhabité près de Tyrène, car Glorus avait compris que le grand intérêt que portait son épouse envers les lois du Manteau et la protection des humains risquait de la placer dans une situation où un tel refuge serait indispensable. Il lui transmit les coordonnées d'Onyx, espérant qu'elle y parviendrait avant qu'il ne soit obligé d'activer les Halos.

La bataille finale

Après avoir traversé les défenses de la sphère de Maginot, Medicant Bias ne trouva qu'un domaine presque entièrement abandonné. Les mondes forerunners étaient en train d'être évacués et laissés sans la moindre protection à l'exception des armées de drones automatisés qui opposèrent une résistance farouche mais très modérée. Il ne fallut pas longtemps à l'IA pour comprendre que, face au danger que représentait sa trahison, les dirigeants d'Ecumène avaient finalement décidé d'activer le programme HALO pour vider la galaxie de toute vie et laisser le Parasite mourir de faim.

La survie du Parasite, et par conséquent de Medicant Bias, était donc en grand péril. Pressée par le temps, l'IA chercha alors un moyen de reprendre le dessus sur son adversaire et d'empêcher l'activation de ces armes de la dernière chance. Il ne pouvait pas détruire les Halos, car il n'en connaissait pas les emplacements et, même en utilisant ses immenses facultés pour en déterminer les coordonnées potentielles, une recherche prendrait beaucoup trop de temps. Sa seule option était d'empêcher l'ordre d'activation depuis l'Arche, mais celle-ci se trouvait à des centaines d'années-lumière en dehors de la galaxie, et à moins d'y accéder par l'un des portails de liaison direct il n'y arriverait jamais à temps. Il connaissait l'emplacement des différents portails menant à l'Arche, mais il savait également que pour les activer il devait capturer un vaisseau de classe Archive, ceux confiés aux archivistes pour leur mission de collecte des espèces vivantes à travers la galaxie. C'est pourquoi il se mit à traquer le moindre signe de ces expéditions.

Afin de gagner du temps, il envoya une importante flotte en direction du Bras d'Orion et de la Grande Archiviste Gledonia de manière à empêcher cette dernière de se mettre à l'abri et ainsi forcer le Didact à retarder l'activation des Halos. Ses forces mirent ensuite la main sur la flotte de l'archiviste Xothus et capturèrent son vaisseau-clé personnel, non sans de lourdes pertes qui n'étaient cependant qu'une goutte d'eau dans la marée d'organismes combattants du Parasite. Grâce à ce vaisseau-clé, Medicant Bias pensait activer le portail le plus proche sur le monde de Dolmeth afin d'y faire passer la quasi-totalité de sa flotte et lancer son ultime assaut contre l'Arche elle-même. Mais c'est ainsi qu'il se jeta dans le piège mis en place par Offensive Bias, qui avait rassemblé là tous les vaisseaux militaires restants de la flotte d'Ecumène. La nouvelle IA Ancilla bénéficiait du contrôle direct de chacun de ses vaisseaux, réduisant considérablement le temps d'exécution de ses ordres et démultipliant ainsi ses options stratégiques. Bien que Medicant Bias disposait d'une armada très nettement supérieure en nombre, le rapport étant de 436 contre un, ses équipages organiques étaient infiniment plus lents pour ce qui était d'obéir à ses instructions et il lui était quasiment impossible d'établir une stratégie sur le court terme ou seulement

d'établir des tentatives de réaction immédiate. Misant sur ses effectifs colossaux, il débuta une immense partie d'échec contre Offensive Bias en cherchant à le faire tomber dans un piège.

Mais c'était sans compter sur l'archiviste Oleika, qui avait été envoyée dans l'une des régions les plus fortement menacées par le Parasite. Sa flotte avait déjà essuyé de nombreux assauts et remporté plusieurs victoires notables pour lui permettre d'accomplir sa mission. Elle avait également rassemblé la flotte d'exploration de l'archiviste Bronok qui avait péri durant l'archivage des espèces du monde de Foherian, se constituant une solide armée bien déterminée à accomplir sa mission jusqu'au bout. Néanmoins lorsque la décision d'activer les Halos fut prise, elle s'était enfoncée si profondément dans le territoire ennemi qu'elle fut bien trop loin de tout monde-bouclier pour espérer se mettre à l'abri à temps. C'est alors qu'elle prit la décision la plus importante de sa vie, et qui allait changer le cours de l'histoire : elle dirigea toute sa flotte vers le lieu de la Bataille des deux Bias, afin que leur perte ne soit pas totalement vaine. Elle y arriva alors que l'armada d'Offensive Bias était sur le point d'être débordée par une attaque massive sur l'un de ses flancs. Ces renforts inattendus fondirent sur le groupe ennemi qui menaçait ainsi la flotte de guerre forerunner et permirent à cette dernière de lancer une contre-offensive meurtrière contre les plus gros éléments de l'armée du Parasite. Ce qui fut plus tard nommé la Charge d'Oleika permit à Offensive Bias de tenir en respect les forces de Medicant Bias le temps nécessaire pour lancer l'activation des Halos. L'archiviste et ses suivants ainsi que tous les membres d'équipage des autres vaisseaux forerunners et surtout tous les organismes parasités qui servaient d'équipage à Medicant Bias périrent par la vague d'onde apoptotique. N'ayant pas le contrôle direct de ses bâtiments, Medicant Bias vit alors son armada être réduite à un colossal rassemblement de vaisseaux fantômes, tandis qu'Offensive Bias avait toujours le contrôle direct de ses propres bâtiments de guerre qui purent alors détruire un à un les vaisseaux ennemis sans courir le moindre risque. La bataille était gagnée.

Offensive Bias reçut alors pour ordre de capturer les différentes IA de classe Ancilla qui formaient Medicant Bias et de les isoler afin de fragmenter sa conscience, puis d'envoyer les différents fragments sur l'Arche. On ignore ce qu'il advint d'Offensive Bias après cette bataille et l'analyse méticuleuse de son adversaire déchu car les registres d'Ecumène ne font plus mention de lui après cette date. Certaines rumeurs forerunners disent qu'il a été fragmenté lui aussi pour ne pas risquer l'apparition d'une autre IA renégate, d'autres qu'il fut placé en veille dans l'attente d'un éventuel autre affrontement contre le Parasite, d'autres encore qu'il fut reprogrammé pour administrer la flotte nomade d'Ecumène qui partit plus tard vers la galaxie du Grand Nuage de Magellan à la recherche des origines du Parasite. Quoi qu'il en soit, la Voie Lactée était sauvée, et il fallait désormais la reconstruire avant d'achever l'étape finale des forerunners dans le Cycle de Réclamation.



I.2.2. Le départ des forerunners

Le jugement de Médicant Bias et du Parasite

Lorsque les fragments de Médicant Bias furent amenés sur l'Arche, de nombreux bâtisseurs parmi les plus talentueux se penchèrent sur son analyse, espérant découvrir les raisons et les mécanismes qui avaient conduit l'IA à trahir ses créateurs et à contourner ses protocoles de sécurité. Leurs résultats furent mitigés, car bien qu'ils aient compris la base du principe de corruption de l'intelligence artificielle, le niveau de compréhension nécessaire pour analyser la personnalité de Médicant Bias était totalement hors de leur portée. C'est alors que les dirigeants d'Ecumène se heurtèrent à un nouveau problème de taille concernant l'IA renégate : bien qu'étant très particulière et d'origine synthétique, elle était clairement devenue une forme de vie à part entière, et de ce fait elle était protégée par les lois du Manteau au même titre que toutes les autres espèces vivantes de la galaxie. Sa destruction était donc hors de question. Il fut donc décidé de disperser ses fragments à travers la galaxie en les enfermant chacune dans un vaisseau-clé dès que cela serait possible.

Car l'onde apoptotique des Halos n'avait pas éradiqué les super-cellules du Parasite, seulement sa nourriture, et il fallait attendre que l'ennemi meure de faim avant que les forerunners puissent s'aventurer de nouveau hors de l'Arche et des mondes-boucliers. Cependant, les juges du Concile rappelèrent que les lois du Manteau s'appliquaient à toutes les formes de vie, même les plus horribles et les plus dangereuses, ce qui incluait le Parasite lui-même. Cette forme de vie devait être préservée au même titre que Médicant Bias. Plusieurs flottes de vaisseaux contrôlées à distance et remplies de drones sentinelles furent alors envoyées récupérer des échantillons du Parasite en plusieurs endroits de la galaxie. La plus importante se rendit sur FD-117-8d pour aller y capturer le Fossoyeur Primordial qui avait corrompu Médicant Bias, car cette créature représentait peut-être le meilleur moyen d'apprendre comment affronter ce fléau. Le Fossoyeur et les différents échantillons du Parasite furent scellés dans plusieurs centres de recherche d'Ecumène ainsi qu'à l'intérieur des Halos eux-mêmes, sur lesquels furent construits d'immenses installations scientifiques automatisées et confinées qui regurent le nom de **zone de quarantaine**.

La reconstruction de la galaxie

Il fallut attendre près de deux ans pour que les flottes forerunners contrôlées à distance confirment la disparition totale de toute présence Parasite sur les mondes infectés. Les forerunners quittèrent alors la protection de l'Arche et des mondes-boucliers pour débiter la reconstruction de la galaxie, qui dura près de trois années complètes avant d'être finalement achevée. L'humanité ainsi que les différentes races covenantes que cette dernière rencontrera vers l'an 2525 font partie des premiers peuples à être ramenés à la vie grâce aux données génétiques de l'Arche, ainsi que les espèces animales et végétales qui habitaient leurs planètes respectives. Sept vaisseaux-clés renfermant chacun un fragment de Médicament Bias furent dispersés à travers la galaxie et se posèrent sur des mondes choisis aléatoirement. Celui envoyé dans le Bras d'Orion se posa sur le monde natal des san'shyuums alors que ces derniers et toutes les autres races indexées par les archivistes étaient réintroduits en nombre suffisant pour assurer la continuité du cycle. Lorsque toutes les espèces furent enfin réintroduites dans leurs milieux d'origine, l'ordre des archivistes fut dissout et Glédonia, fatiguée par les événements de la guerre, quitta la caste des juges pour bénéficier d'un repos bien méritée. Glorus, en revanche, conserva son titre de Didacte et réunit le Concile pour demander à ce que le peuple d'Ecumène tout entier se prépare à réaliser le Grand Voyage.

Restait cependant l'épineuse question du monde-bouclier de Tameru. En effet, bien qu'ayant été scellé par le Didacte peu avant l'activation des Halos, les forces du Parasite qui avaient traversé sa microsphère de Dyson devaient certainement avoir survécu à l'onde apoptotique et représentaient donc une menace non négligeable. Les forces militaires qui restaient à Ecumène n'étaient plus que l'ombre de ce qu'elles avaient été au plus fort du conflit et Glorus se refusait à prendre le risque d'ouvrir cette boîte de Pandore dans le risque qu'elle répande de nouveau l'infection à travers la galaxie. Il fut alors décidé que 49 stations Maginots seraient placées autour du système solaire de Tameru pour empêcher tout vaisseau non autorisé à s'en approcher, afin de s'assurer que le Parasite ne puisse jamais s'échapper de cette prison. Ainsi, les forerunners pouvaient enfin partir en sachant que les races émergentes seraient parfaitement à l'abri de ce fléau.

Le Grand Voyage et les reclaimers

On ignore si le maître bâtisseur Faber a révélé ou non la véritable nature du Parasite, cependant on sait qu'après la reconstruction de la galaxie, le peuple d'Ecumène commença les préparatifs du Grand Voyage avec pour destination la galaxie voisine la plus proche : le Grand Nuage de Magellan. Une fois de plus, le peuple forerunner s'entassa dans une centaine de mondes-boucliers, ces derniers constituaient non seulement les meilleurs abris contre le Parasite mais aussi les meilleurs vaisseaux civils potentiels pour voyager jusqu'à une autre galaxie en empruntant les portes stellaires. Ce voyage devait se dérouler en deux étapes : d'abord un premier saut jusqu'à l'Arche, puis un second vers le Grand Nuage de Magellan. Mais avant de partir, les forerunners devaient désigner un successeur tout comme les Précurseurs l'avaient fait en leur temps.

Les humains de Tyrène avaient toujours été les favoris des forerunners dans le Cycle de Réclamation, mais leur civilisation n'en était qu'à ses premiers balbutiements alors que d'autres races comme les sangheilis, les san'shyuums ou les jiralhanaes pouvaient progresser beaucoup plus vite et devenir eux aussi dignes de porter le Manteau de Responsabilité. Certaines civilisations, les humains y compris, présentaient des signes de barbarie, de violence et d'immoralité. Personne ne pouvait prédire s'ils deviendraient les possibles protecteurs de la galaxie ou des tyrans avides de domination sur les autres races. Mais après tout, les forerunners eux-aussi avaient été insoucients et arrogants durant les débuts de leur conquête spatiale, et ces races émergentes méritaient d'avoir leur chance de devenir la prochaine race dominante dans le prochain Cycle si les humains venaient à évoluer différemment des forerunners.

Pour cela, avant d'accomplir le Grand Voyage, le Concile décida d'introduire un nouveau protocole dans les sous-programmes de chaque intelligence artificielle ou autre système de gestion des nombreuses installations que les forerunners abandonneraient derrière eux dans la Voie Lactée. Ce fut leur dernière action connue.

Protocole de Réclamation

Tout être vivant dont le code génétique contient la séquence génétique NAGEG doit être considéré comme un **dépositaire** (*reclaimer* en anglais), successeur des forerunners et héritier de tout ce qu'ils ont laissé derrière eux.



Glyphe forerunner signifiant « dépositaire »

I.2.3. Les Guerres Interplanétaires

Date : de mars 2162 à juillet 2170

Nature : guerre civile humaine

Lieu : la Terre, la Lune, Mars, Io, Galimède, Europa et Callisto, système Sol, secteur de la Ceinture Solaire

Personnages connus impliqués : président Gregory Danattew (UEG), soldat de première classe Jeremiah Mendez (UNSC Marines Corp)

Forces militaires impliquées : UNSC Marine Corps, Koslovics, Friedens, milices privées

Bilan : pertes élevées dans les trois camps, dommages collatéraux importants avec nombreuses pertes civiles, reddition des Friedens et des Koslovics lors du Traité de Callisto le 7 juillet 2170.

Les Guerres Interplanétaires désignent un conflit d'une grande violence qui dura plus de huit ans durant la deuxième moitié du vingt-deuxième siècle. Il s'agit tout simplement de la plus sanglante guerre civile dans toute l'histoire de l'humanité, et l'un des événements qui donnèrent à l'UEG et à l'UNSC leur réputation de régime tyrannique ayant pour seul but le bien de la Terre au détriment des colonies.



SITUATION :

A cette époque, malgré l'union de toutes les nations pour fonder l'UEG et malgré la colonisation de la Lune, de Mars, et de plusieurs des lunes Joviennes, le problème de la surpopulation commençait à redevenir d'actualité et le manque de ressources alimentaire ou énergétiques faisait augmenter la tension entre les populations. C'est dans cette situation de doute et d'inquiétude que deux mouvements furent fondés : les **Koslovics** et les **Friedens**.

Le premier mouvement tient son nom de l'homme qui l'a fondé, Vladimir Koslovic, un nostalgique de la glorieuse époque du communisme soviétique où l'état était gouverné par l'industrie et les prolétaires. Il souhaitait rétablir cette philosophie en l'appliquant à l'ensemble de l'humanité afin que des mesures appropriées soient mises en place pour assurer la survie de chacun, même si ces mesures pouvaient sembler dépassées ou inhumaines. Pour cela, les Koslovics cherchèrent à affaiblir l'influence des corporations et des capitalistes sur la société afin de redonner le pouvoir au peuple, mais leurs actions se firent de plus en plus violentes au fur et à mesure que les méthodes « douces » se montraient inefficaces face aux chefs d'entreprises et autres personnes de pouvoir. Leur haine ne tarda pas à s'étendre aux autorités gouvernementales et à l'UEG dont ils se firent un devoir de renverser le pouvoir. Les agents Koslovics envoyés en mission contre ces institutions étaient nommés les « Travailleurs-Croisés ».

Les Friedens, eux, furent formés par le rassemblement de tous ceux qui partageaient le sentiment grandissant de haine contre les Koslovics, les fondateurs du mouvement présentant ces derniers comme des faibles et des imbéciles s'accrochant à un rêve impossible. Contrairement aux néo-communistes, les Friedens voulaient instaurer un nouveau pouvoir de paix par l'usage massif mais précis de la force brute en éliminant tous ceux qui n'étaient pas « compatibles » avec la nouvelle société qu'ils souhaitaient fonder. Cette philosophie était clairement néo-fasciste mais eut néanmoins beaucoup d'appui de la part de la population des lunes Joviennes au fur et à mesure que le sentiment anti-Koslovics prenait de l'ampleur.

Au départ, ces deux mouvements étaient présents principalement dans les stations spatiales et les colonies des lunes Joviennes, mais des sympathisants aux deux camps commencèrent à apparaître également sur Mars et sur la Lune, du fait que ces mouvements pouvaient provoquer un possible changement de régime. Mais la haine entre les Friedens et les Koslovics ne cessa de monter et fut l'objet de nombreuses bagarres, de plusieurs attentats à la bombe et d'un nombre inconnu de meurtres sur les différentes colonies.



LES GUERRES JOVIENNES :

La situation prit une toute autre ampleur lorsqu'en mars 2162, des Friedens armés attaquèrent le centre d'entraînement des forces militaires coloniales sur Io, qui étaient supervisées par des conseillers militaires de l'UNSC. Cette attaque fut le début d'une série de violents affrontements entre les forces militaires locales et les combattants Friedens qui durèrent trois mois et qui marquèrent le début des guerres interplanétaires. Au terme de ces trois mois, les forces Friedens furent dispersées mais les troupes loyalistes étaient considérablement affaiblies, ce qui les rendit vulnérables à une attaque par les forces Koslovics quelques semaines plus tard, qui en profitèrent pour prendre le contrôle d'Io en l'espace de huit jours de combat. Toutefois ils ne gardèrent pas le pouvoir bien longtemps car, face à cet affront, les Friedens revinrent combattre à nouveau contre leurs ennemis jurés et déclenchèrent encore plus de bains de sang à travers toute la colonie.

Ces affrontements furent l'étincelle qui mit le feu aux poudres sur toutes les colonies des lunes joviennes, sur lesquelles les deux mouvements rivaux étaient les plus présents. Callisto, Galimède et Europa devinrent d'immenses champs de bataille où les forces militaires coloniales se retrouvèrent rapidement dépassées. Vers octobre 2162, la guerre s'étendit à Mars, puis en décembre de la même année ce fut à la Lune d'être touchée à son tour par le conflit, et l'UEG déploya des renforts de l'UNSC sur les différentes colonies pour combattre cette crise. Mais l'intervention la plus importante de l'armée ne fit que renforcer les opinions anti-UEG parmi les colons qui furent de plus en plus nombreux à prendre les armes, que ce soit du côté des Koslovics ou des Friedens.

LES GUERRES DES FORETS TROPICALES :

La Terre finit par être touchée le 6 décembre 2162, lorsque des mouvements Friedens et Koslovics apparaissent en Afrique du Sud pour commencer à s'affronter violemment. Profitant du profond mécontentement de la population envers l'UEG, les deux camps rassemblent chacun une véritable armée et provoque un terrible chaos dans cette partie du continent africain. L'UEG ordonne l'intervention immédiate des forces de l'UNSC, mais ces dernières furent attaquées conjointement par les Friedens et les Koslovics qui avaient décidé de mettre leur différent de côté pendant un temps pour faire face à la tyrannie de l'UEG. Les deux mouvements ne combattaient pas l'un à côté de l'autre, mais combinaient leurs efforts pour s'opposer aux troupes loyalistes.



La guerre des forêts tropicales s'enlisa pendant plusieurs semaines jusqu'à ce que l'UEG ordonne le déploiement massif du corps des marines de l'UNSC à la fois en Afrique du Sud mais aussi sur Mars où la situation était devenue critique. Les résultats des affrontements revinrent très vite en faveur des loyalistes qui pacifièrent une très grande partie de la zone de combat en quelques semaines. Lorsque le niveau de présence ennemie fut jugé suffisamment faible, vers début mars 2162, les marines se retirèrent complètement pour partir combattre sur Mars en laissant l'armée régulière terminer de pacifier les dernières poches de résistance. Malgré les moyens employés à cette fin, l'Afrique du Sud ne fut déclarée entièrement pacifiée que vers novembre 2163. Cette guerre sera plus tard racontée par le combattant Jeremiah Mendez dans son roman *Histoire d'un soldat: les Guerres des Forêts Tropicales*, qui fut publié en 2164 et qui sera plus tard considéré comme un classique de récit militaire.

LA CAMPAGNE DE MARS :

La situation sur Mars avait commencé à dégénérer dès novembre 2162, lorsque des Friedens prirent possession d'un dépôt militaire et commencèrent à lever une armée contre l'autorité de l'UEG, qu'ils désignaient « les oppresseurs de la Prima Terra ». Les forces militaires locales, renforcées par des troupes régulières de l'UNSC, avaient tenté de contenir les affrontements dans une poignée d'agglomérations de l'hémisphère nord, zone où les premiers combats étaient apparus, mais le mécontentement et la haine des citoyens de Mars provoqua d'autres affrontements un peu partout sur la colonie et la situation échappa complètement au contrôle des forces loyalistes.

Heureusement, l'UEG ordonna le déploiement du corps des marines de l'UNSC sur Mars pour régler le conflit. C'était la première fois de l'Histoire que ce corps d'élite opérait au-delà de la surface de la Terre. La première vague de renfort de marines, composée d'un régiment d'infanterie complet, concentra ses efforts sur une seule ville qu'ils pacifièrent en l'espace de trois semaines, avant de passer à une autre agglomération. L'expérience, l'entraînement et le matériel hautement supérieur des marines leur permirent de montrer clairement leur supériorité tactique et militaire face à leurs ennemis qui étaient composés principalement de civils révoltés équipés d'armes légères qui leur étaient peu familières.

Lorsque les troupes de marines mobilisées en Afrique du Sud quittèrent la Terre après avoir pacifié cette partie du globe pour aller aider leurs camarades sur Mars, cette campagne ne progressa que lentement, les rebelles étant bien fortifiés et lourdement armés. La crainte que les marines inspirèrent aux citoyens dissidents fut la meilleure arme des loyalistes durant cette campagne, mais face aux colossaux effectifs des Friedens et des Koslovics, le conflit s'enlisa pendant des années et la planète ne fut considérée comme pacifiée que vers juin 2167. Entretemps, l'UNSC Army et l'UNSC Marines Corp avaient déjà envoyé des troupes combattre sur les lunes Joviennes pour tenter de frapper l'ennemi au cœur.



LES GUERRES JOVIENNES (SUITE) :

C'est à partir de 2165 que l'UNSC déploya ses forces sur Io afin d'affronter les rebelles là où ils étaient apparus en premier, espérant pouvoir capturer leurs leaders respectifs et les forcer à faire cesser le conflit. Le débarquement fut précédé d'une pluie de bombes sur la capitale de la colonie ainsi que sur plusieurs autres agglomérations, causant des milliers de morts avant même que les premiers soldats loyalistes ne posent le pied à la surface. Pris entre le marteau du corps des marines et l'enclume de l'UNSC Army, les deux mouvements rebelles se retranchèrent profondément dans les centres urbains pour y établir une résistance acharnée. Les moyens mis en place par l'UNSC pour mettre fin au conflit sur Io étaient immenses, et le satellite de Jupiter fut conquis en moins d'un an mais sans que les leaders ennemis ne soient retrouvés.

L'UNSC fut obligé de combattre sur les autres lunes de Jupiter afin de traquer les chefs rebelles, une campagne qui dura encore quatre longues années et qui s'acheva avec la capture des leaders Friedens et Koslovics sur Callisto, où fut signé le traité de paix qui porte le nom de cette lune.

LE TRAITÉ DE CALLISTO :

Ce traité fut signé le 7 juillet 2170 dans la capitale de Callisto, et attesta de la reddition complète des Friedens et des Koslovics sur toutes les terres du système Solaire. Cet acte se fit en présence du président de l'UEG de l'époque, Gregory Danattew, et chacun des officiers supérieurs de l'UNSC ayant participé aux affrontements sur la Terre et ses colonies. Ce traité mis officiellement fin au conflit aux guerres interplanétaires, même si quelques troubles mineurs continuèrent d'apparaître sur plusieurs colonies du système Sol pendant quelques mois encore.

LES MILICES PRIVÉES ET MERCENAIRES DURANT LE CONFLIT :

Déjà à cette époque, beaucoup d'entreprises et de compagnies industrielles possédaient leur propre milice privée pour assurer leur sécurité contre les pirates et contrebandiers sévissant dans le système Sol malgré les efforts des forces militaires coloniales. La plupart de ces milices étaient aussi bien formées que les membres du corps des marines, beaucoup de leurs entraîneurs étant en fait d'anciens marines eux-mêmes, et les moyens de leurs employeurs faisaient que leurs troupes étaient plus que correctement équipées. Cependant leurs effectifs étaient souvent réduits, et suffisaient à peine à protéger les installations dont ils avaient la charge, qu'il s'agisse de complexe minier, d'entrepôt ou du siège social de leur employeur.

C'est pourquoi ces milices eurent un rôle très limité durant les guerres interplanétaires, la plupart se contentant d'interdire l'accès aux ressources qu'ils protégeaient à tous ceux qui tentaient de se les approprier, que ce soit les Friedens, les Koslovics ou des pirates souhaitant profiter de la pagaille pour piller certaines installations. Dans l'ensemble, les milices eurent un rôle neutre durant toute la première partie du conflit, jusqu'à ce que l'UNSC n'intervienne en force sur les diverses colonies où étaient implantées ces milices. Dans les derniers moments de la guerre, lorsque la situation commençait à se calmer sous l'action brutale des troupes de l'UNSC, un certain nombre d'entreprises envoyèrent une partie de leurs milices aider les forces loyalistes afin de hâter la fin de la guerre, car la situation n'était pas extrêmement avantageuse pour l'économie et quelques pertes étaient tout à fait acceptables si ça permettait de relancer le commerce un peu plus tôt.

A cause des modes de pensée des deux mouvements rebelles, très peu d'entreprises acceptèrent d'adhérer à leur cause et d'envoyer une partie de leur milice les assister au combat. Inutile de dire qu'après la signature du Traité de Callisto, ces sociétés furent absorbées par l'UEG pour devenir des entreprises gouvernementales, leurs dirigeants étant tous arrêtés pour haute trahison et exécutés peu de temps après.

Concernant l'organisation de l'UMA (United Mercenary Army), qui à l'époque n'était formée que depuis soixante-quinze ans, elle fut impliquée dans plusieurs affrontements d'importance sur la Lune et sur Mars durant la première partie du conflit. Ils ne participèrent cependant pas aux Guerres des Forêts Tropicales en Afrique du Sud, l'UNSC Marines Corp s'étant fait une fierté de vouloir régler ce conflit par ses seuls moyens. Les résultats de l'UMA pendant les guerres interplanétaires furent cependant assez mitigés, la coordination de leurs effectifs n'étant pas encore totalement parfait, cependant ils parvinrent à contenir l'ennemi hors de certaines positions stratégiques d'importance ainsi qu'à protéger une partie non négligeable des réfugiés fuyant les combats. Pour des raisons d'intérêt économique, et surtout par ordre de l'UEG, le plus gros des effectifs de l'UMA fut déployé sur la Lune et sur Mars afin d'y sécuriser les installations vitales telles que les spatioports, les centrales nucléaires, et les bâtiments administratifs des institutions gouvernementales. L'UMA souffrit de nombreuses pertes durant les guerres interplanétaires, mais ce conflit augmenta grandement sa renommée et une fois les combats terminés, il ne fallut pas longtemps pour regonfler les effectifs avec les nombreux volontaires qui se présentèrent aux bureaux de recrutement sur Terre.

I.2.4. L'incident du Callisto

Date : du 28 janvier au 2 mars 2494

Lieu : Levosia, système 26 Draco, secteur des Quadrants Jumeaux

Nature : combat spatial lié à la rébellion

Personnages connus impliqués : lieutenant Preston Cole

Forces impliquées :

- corvette de classe Mako *UNSC Callisto*
- destroyer de classe Halberd *UNSC Buenos Air*
- destroyer de classe Halberd *UNSC Jericho*
- destroyer de classe Halberd *UNSC Las Vegas*

En janvier 2494, la colonie de Levosia était suspectée d'être le lieu de trafics de sélénium et de technétium raffinés, deux éléments utilisés principalement pour la fabrication de moteurs Shaw-Fujikawa. Refusant de laisser les séparatistes mettre la main sur ce genre de technologie, l'UNSC ordonna le blocus de la colonie et la fouille complète de chaque vaisseau entrant ou sortant du système sans se soucier de l'avis ni attendre la permission des autorités de la CMA. La corvette *UNSC Callisto* fut l'un des vaisseaux militaires à contrôler les bâtiments transitant dans le système 26 Draconis et, lors de l'un de ses contrôles sur un vaisseau marchand, une affreuse méprise déclencha une fusillade où un officier de la Navy et vingt-sept membres d'équipage du vaisseau marchand perdirent la vie. Aucun signe de contrebande ne fut découvert à bord, et la nouvelle de cet incident embrasa le système 26 Draconis tout entier.

Trente-sept jours plus tard, le *Callisto* contrôla un autre vaisseau marchand qui s'avéra être un piège tendu par des séparatistes : le groupe d'inspection fut éjecté dans l'espace et le *Callisto* abordé par des combattants rebelles qui massacrèrent l'équipage et reprogrammèrent les ordinateurs de bord. En réponse à cette agression, l'UNSC envoya sur place un groupe de combat composé de trois destroyers : le *Jericho*, le *Buenos Air* et le *Las Vegas*. Ils avaient pour mission de traquer le *Callisto* pour le recapturer ou, si ce n'était pas possible, le détruire.



(image de l'UNSC The Heart of Midlothian, destroyer de classe Halbert)

Malheureusement l'armement des destroyers n'avait pas encore été testé et leurs équipages n'avaient presque aucune expérience du combat. Ils retrouvèrent le *Callisto* le 2 mars 2494 dans la ceinture d'astéroïdes du système 26 Draconis et engagèrent le combat, mais les rebelles avaient déjà préparé le terrain : la corvette renégate échappa à la première salve de missiles Ares en se protégeant derrière un astéroïde qui explosa ensuite dans la direction des vaisseaux loyaliste au moyen d'une bombe nucléaire placées en prévision de l'attaque. Le *Buenos Air* fut détruit et les deux autres destroyers sévèrement endommagés, leurs officiers morts ou gravement blessés à l'exception du second lieutenant **Preston Cole** qui prit le commandement du *Las Vegas*. Cole contacta le *Callisto* par radio et annonça aux rebelles sa capitulation. Mais pendant que l'ennemi se préparait à les aborder, il ordonna à l'équipage de retirer le dernier missile Ares disponible de son silo et de le transporter à la baie d'amarrage numéro 5. Lorsque le *Callisto* s'amarra au *Las Vegas* par cette même baie, le missile fut envoyé directement à l'intérieur de la corvette, lui causant d'énormes dégâts et forçant l'équipage rebelle à se rendre.

Bien que cette opération se soit terminée par une amère victoire, la fausse reddition du lieutenant Cole fut à la fois une tactique ingénieuse et une grave violation des protocoles militaires. L'amirauté hésita longuement entre lui remettre la légion d'honneur ou le faire passer en cour martiale, et finit par ne faire ni l'un ni l'autre. En revanche, Cole reçut l'interdiction formelle de contacter directement des forces ennemies ou de participer à des négociations avec ces derniers, car plus aucun rebelle ne pourrait jamais croire en ses paroles.

Mais le haut commandement avait d'autres raisons de conserver le lieutenant Cole à son poste : en effet les rapports d'investigation à propos des rebelles qui avaient pris le contrôle de l'*UNSC Callisto* indiquèrent qu'ils disposaient de matériel militaire et armements apparemment volés à la CMA. C'est cette découverte qui força l'UNSC à progressivement absorber les forces de la CMA pour combattre directement les mouvements rebelles qui ne tardèrent pas à devenir de plus en plus importants suite au massacre du vaisseau marchand contrôlé par l'ancien équipage du *Callisto*. Dans cette situation, des hommes de valeur tels que Cole allaient devenir indispensables.

I.2.5. La destruction de Far Isle

Lieu : 24 novembre 2496

Date : colonie de Far Isle, système Kaeros-27, secteur des Quadrants Jumeaux

Nature : conflit insurrectionniste humain

Forces impliquées :

- Un bataillon complet de mercenaires de l'UMA (800 soldats)
- Troupes rebelles du Soulèvement Populaire
- Flotte de combat de l'UNSC Navy

Personnages importants impliqués :

- président Edgard Waydner (UEG)
- amiral Logan Ferret (UNSC Navy)
- second lieutenant Preston Cole (UNSC Navy)

Résultat : échec total de l'opération au sol et bombardement nucléaire massif par la flotte

Pertes :

- 496 soldats de l'UMA
- totalité des forces du Soulèvement Populaire
- 843.494 civils, colonie de Far Isle entièrement rasée et inhabitable

La colonie extérieure de Far Isle était autrefois un monde paisible où les habitants vivaient de l'agriculture locale et des quelques industries chimiques qui s'étaient installées sur sa surface verdoyante au climat amical. C'était un véritable havre de paix jusqu'à ce qu'en janvier 2494, les événements de l'Incident du Callisto ne provoquent l'indignation de la population et des forces de la CMA qui s'y trouvaient, comme sur de nombreuses autres colonies des Quadrants Jumeaux.

Des émeutes apparurent sur les nombreuses villes de la planète et les forces de l'ordre tentèrent de régler cela avec le moins de violence possible pour éviter d'aggraver la situation. Mais lorsqu'en mai 2495, prétextant la gravité de la situation, l'UNSC prit le contrôle des forces militaires de Far Isle et instaura la loi martiale afin de contrôler la population, les violences reprirent de plus belle, encore plus violemment qu'auparavant. De plus en plus de combattants rebelles armés avec du matériel de la CMA apparurent pour mener des actions terroristes contre les infrastructures et le personnel des institutions de l'autorité terrienne, forçant l'armée à répliquer d'autant plus fortement. Ces combattants formaient une nouvelle faction rebelle nommée le Soulèvement Populaire, et dont le but était de faire entendre la voix du peuple contre les atrocités perpétrées par l'UNSC dans les colonies extérieures, afin d'obtenir leur indépendance par la force. Cette escalade de violence se poursuivit jusqu'à ce qu'en novembre 2496 l'armée du Soulèvement Populaire mena une attaque massive contre la principale base terrestre de l'UNSC sur Far Isle, aidés par des membres de la CMA pour contourner les sécurités et les défenses de l'installation, pour finir par en prendre le contrôle total. Les officiers supérieurs commandants la base eurent tout juste le temps d'évacuer pour rejoindre l'orbite et faire leur rapport à l'amirauté.

Aussitôt, une opération spéciale fut mise sur pied pour tenter de libérer les officiers capturés et reprendre le contrôle de la base militaire afin de servir de tête de pont pour un débarquement massif des troupes de l'UNSC sur la colonie. Cependant cette mission ne fut pas menée par des forces de l'UNSC mais par des mercenaires de l'UMA (United Mercenary Army), ces derniers ayant déjà accompli avec succès plusieurs opérations militaires spéciales pour le compte de l'UNSC dans le cadre des affrontements contre les rebelles. Il est difficile aujourd'hui de savoir si les dirigeants l'UNSC avaient pris cette décision pour éviter de subir des pertes dans leurs propres troupes d'élite ou s'ils voulaient éviter de prendre le risque seuls et avoir quelqu'un à blâmer en cas d'échec, ou carrément s'ils souhaitaient absolument que la mission échoue mais cette dernière hypothèse semble être vraiment à tendance paranoïaque. Quoi qu'il en soit, c'est le 24 novembre 2496 que fut lancée cette opération, nom de code DARK SPARROW.

L'opération DARK SPARROW fut lancée à 14h27, heure universelle, ce qui correspondait au beau milieu de la nuit pour la région de Far Isle où se trouvait la base militaire ciblée par les troupes de l'UMA. Un bataillon complet de l'UMA, commandé par le major Garris Matthenson, débarqua avec ses véhicules de transport à quinze kilomètres au nord-est de l'objectif, pendant que la flotte s'occupait de brouiller tous les sites radars et de communication terrestres depuis dix-huit heures pour assurer leur furtivité. Malheureusement, le major Matthenson avait lui-même choisi son point de débarquement sans en référer aux officiers de l'UNSC. Le terrain qu'il croyait être inhabité, à en croire les cartes tactiques qu'on lui avait remises, dissimulait en réalité un centre de recherche secret appartenant autrefois à la CMA et que l'ONI s'était empressé de s'attribuer en mars 2495, de la même manière que le centre de Syrus-IV qui abritait le projet ORION. L'installation était habilement dissimulée mais, de la même façon que la base militaire qui faisait l'objet de l'opération, les rebelles du Soulèvement Populaire s'étaient emparés de ce centre grâce à des sympathisants infiltrés et y avait posté des troupes assez conséquentes. Les éclaireurs postés à l'extérieur virent clairement les navettes de l'UMA atterrir tous feux éteints non loin de leur position pour débarquer leurs troupes, et ils s'empressèrent d'avertir leurs chefs en faisant bien attention de ne pas se faire repérer.

Les troupes rebelles dissimulées dans le centre de recherche, qui s'élevaient à plus de trois cent hommes, suivirent discrètement le bataillon de mercenaires et les auraient très certainement massacrés s'ils avaient été aussi compétents et bien équipés que ces soldats professionnels. Leur présence finit par être découverte alors qu'ils traversaient une vallée rocheuse à cinq kilomètres de la base militaire, les forçant à engager le combat de façon prématurée et dans un terrain peu avantageux. Néanmoins un grand nombre de mercenaires moururent dans les premiers instants de l'affrontement qui fut d'une grande violence et vit bon nombre d'actions héroïques tentées par des membres des deux camps, parfois avec succès et parfois non. Peu de temps après, des renforts rebelles en provenance de la base militaire virent prendre en tenaille les mercenaires de l'UMA qui finirent par réaliser que l'accomplissement de la mission était désormais impossible. Ils exigèrent un débarquement massif de renforts de l'UNSC, mais la Navy refusa de risquer ses appareils ou ses soldats en les envoyant dans une zone non sécurisée, ce qui obligea le major Matthenson à faire venir ses propres navettes afin d'évacuer la surface en urgence. Bon nombre de ses soldats furent abandonnés sur le terrain et une partie des navettes fut descendue en plein vol, certaines d'entre elles contenant alors plusieurs dizaines d'hommes quittant le combat. Seul 304 soldats sur les 800, dont le major Garris Matthenson, survécurent à l'opération, ce qui élevait les pertes à 62% du bataillon.

Quelques jours après, le Conseil de Sécurité de l'UNSC s'entretint avec le président de l'UEG de l'époque, Edgard Waydner, pour le forcer à prendre une décision aussi forte qu'horrible : l'exécution d'un code BANDERSNATCH contre la colonie de Far Isle. Une semaine plus tard, le 4 décembre 2496, une flotte de quinze vaisseaux de guerre de l'UNSC arriva dans le système Kaeros-27, tous chargés de plusieurs dizaines de missiles nucléaires chacun. Leur vaisseau-amiral était le super-transporteur UNSC Everest commandé par l'amiral Logan Ferret, et le second lieutenant Preston Cole participa également à l'opération à bord de l'UNSC Las Vegas qui avait été réparé depuis les événements de l'Incident du Callisto. Tous ces vaisseaux déversèrent l'intégralité de leur terrifiant arsenal pour raser intégralement la surface de la colonie. Ils commencèrent par les centres d'habitation avec une première salve de missile qui fit disparaître la quasi-totalité de la population en quelques instants. Les rares navettes qui décollèrent de la surface pour tenter de fuir l'holocauste nucléaire furent toutes abattues en vol alors que la flotte lançait sa deuxième salve sur les étendues de cultures agricoles et les régions environnant les centres d'habitations détruits. Cela continua jusqu'à ce que les terres émergées de Far Isle ne soient plus que d'immenses étendues de cendres et de poussière radioactive, une terre de désolation et de mort absolue. Il n'y eut aucun survivant, ce qui fit au total 843.494 civils tués dans l'opération.

Le président Waydner fit une déclaration officielle pour annoncer le bombardement alors même que celui-ci avait lieu en orbite de Far Isle, expliquant les raisons qui l'avaient poussé à prendre cette terrible décision. Cette déclaration fut retransmise sur chacun des mondes de l'empire humain avec plus ou moins de délais selon le temps qu'il fallut pour envoyer ce message à travers le sous-espace. La dernière colonie à recevoir la nouvelle fut Woodam dans le système Bêta Centauris avec pas moins de 19 heures de décalages. Les habitants de Far Isle ne reçurent jamais cette transmission à temps et moururent dans l'ignorance totale, chose qui fut reprochée à l'UEG par de nombreuses organisations rebelles mais aussi par plusieurs dirigeants de la CMA qui furent outragés de n'avoir pas été prévenus de l'opération. Waydner espérait que cet acte servirait d'exemple aux habitants des colonies qui voulaient s'opposer à l'autorité de l'UEG, ce qui fut le cas pour la plupart des mondes des Quadrants Jumeaux et d'autres secteurs galactiques. Cependant les pensées séparatistes ne disparurent pas et se firent simplement plus discrètes dans l'attente d'une opportunité de revendiquer à nouveau l'indépendance des colonies extérieures. La plupart des mouvements rebelles devinrent secrets et opérèrent dans l'ombre pour préparer une éventuelle révolution contre l'UEG et l'UNSC. Il fallut de nombreuses années à l'ONI pour réaliser à quel point ces mouvements étaient restés forts.



I.2.6. La première bataille pour Harvest

Nature de l'évènement : affrontement humano-covenant

Lieu : planète Harvest, système Epsilon Indi, secteur de la Bordure Extérieure

Date de début : 2 septembre 2524

Date de fin : 17 février 2525

Forces covenantes impliquées :

- Vaisseau d'exploration *Minor Transgression*
- Destroyer de classe Punishment *Rapide Conversion*
- Super-destroyer de classe Punishment *Valts of Heaven*

Forces humaines impliquées :

- Vaisseau d'exploration *UNSC Argo*
- Croiseur de classe Halcyon *UNSC Heracles*
- Frégate de classe Paris *UNSC Arabia*
- Frégate de classe Charon *UNSC Vostok*

LA BATAILLE DU MINOR TRANSGRESSION

Le 2 décembre 2524, le vaisseau civil humain *Horn of Plenty* subit une avarie grave sur son moteur Shaw-Fujikawa et émerge du sous-espace hors du domaine colonial de l'humanité. Etant dans l'incapacité d'effectuer une nouvelle transition, son équipage active la balise de secours afin que de l'aide leur soit envoyée pour réparer leur moteur ou, au moins, les ramener sur une quelconque colonie humaine. Mais son message est intercepté par le vaisseau d'exploration covenant **Minor Transgression**, commandé par la capitaine kig-yar **Chur'R-Yar** et composé essentiellement de pirates et contrebandiers kig-yars employés par l'Alliance. Quelques heures plus tard, les extraterrestres abordent le *Horn of Plenty* et tue l'ensemble de son équipage. Grâce à l'aide de l'ingénieur huragok **Lighter Than Some** qui avait été assigné à leur équipage, les kig-yars analysent la boîte noire du vaisseau humain et découvrent les coordonnées de son point d'origine : la colonie extérieure de Harvest, dans le système Epsilon Indi.

Le 7 décembre, le *Minor Transgression* apparaît furtivement dans le secteur Epsilon Indi et son attention se tourne rapidement sur Harvest qui, à l'époque, abritait une population d'un peu plus de trois millions de colons. Le vaisseau d'exploration covenant, comme tous les autres bâtiments de sa catégorie, était équipé d'un Luminaire que son équipage utilisait pour détecter les reliques forerunners sur les mondes qu'il explorait. Lorsque le *Minor Transgression* analysa la surface de Harvest tout en maintenant ses modules de furtivités activés, son Luminaire détecta les nombreux reclaimers humains qui se trouvaient parmi la population. Ces individus si particuliers, désignés comme héritier des forerunners selon le protocole Reclaimer, furent chacun représentés sur la représentation holographique de la planète par le même glyphe doré indiquant leur statut.

Cependant, la connaissance des covenants par rapport à l'écriture forerunner en général est toujours restée plus ou moins approximative, surtout parmi les races vassales. Les équipages kig-yars ne savent absolument pas traduire la moindre glyphe que pouvait afficher leur luminaire, mais ils l'utilisaient en se référant au code de couleur de ces symboles qui, heureusement pour eux, était assez simple : les glyphes affichés dans des nuances de gris indiquaient des particularités géographiques ou spatiales, ceux en bleu représentaient des richesses minéralogiques d'intérêt pour une éventuelle exploitation industrielle, les verts étaient réservés aux signes d'infection du Parasite, et enfin tous les glyphes dorés indiquaient un lien plus ou moins direct avec les forerunners eux-mêmes. Aussi, lorsque le luminaire représenta les reclaimers de Harvest par des glyphes dorés, l'équipage du *Minor Transgression* pensa immédiatement qu'il s'agissait de reliques, de temples et de vestiges forerunners qu'ils pourraient piller avant d'en faire part au ministère de la Tranquillité de l'Alliance.

Car la présence apparente d'autant de reliques en un même endroit était une opportunité qui ne se présenterait certainement qu'une seule fois dans la vie de la capitaine Chur'R-Yar. Durant les premiers jours qui suivirent cette découverte, l'équipage commença par embusquer des vaisseaux humains voyageant à la périphérie du système Epsilon Indi lorsqu'ils y détectaient la présence d'une « relique » à son bord. Parmi ces bâtiments on peut compter le transporteur marchand *This End Up* et le vaisseau privé *Skybirth*. Mais à chaque fois, le glyphe dorée qu'ils pensaient récupérer disparaissait de l'affichage holographique peu après qu'ils eurent massacré l'équipage humain, sans se rendre compte que l'un d'entre eux était d'une nature particulière d'un point de vue génétique. Ils en conclurent que ces hérétiques avaient détruit la relique au point de n'en laisser aucune trace.

Le 3 janvier 2525, l'ONI envoya sur Harvest une escouade de la NavSpecWep composée du staff sergent **John F. Mackfield**, ancien membre du projet ORION, et de dix ODST habitués à mener des opérations secrètes. L'amirauté de l'UNSC pensait que ces raids étaient menés par un quelconque groupement séparatiste, probablement l'Union Sécessionniste dont les troupes avaient été désorganisées depuis l'opération KALEIDOSCOPE à laquelle avait justement participé le sergent Mackfield sur Harvest le 13 mars 2502, mais dont certains éléments pouvaient avoir survécu à l'état de cellules dormantes. Mackfield et ses hommes reçurent donc l'objectif d'organiser un piège pour ces rebelles en embarquant à bord du transporteur marchand *Bulk Discount*, qu'ils firent dériver à la périphérie du système Epsilon Indi en simulant une défaillance des moteurs.

Le *Minor Transgression* aborda l'appât le 17 janvier, son luminaire ayant détecté la présence de Mackfield qui, en tant que survivant du projet ORION, était également un reclaimer. Le groupe de combat humain, bien que très surpris par la nature inattendue de l'ennemi, fit preuve d'une grande efficacité en prenant d'assaut le vaisseau extraterrestre. Comprenant que son plan de piller les reliques de Harvest avait échoué, la capitaine kig-yar du *Minor Transgression* actionna le système d'autodestruction dans une ultime tentative de tuer les attaquants. Mackfield et la majeure partie de son équipe réussit néanmoins à quitter le vaisseau à temps pour ensuite rejoindre Harvest afin d'alerter l'ONI au plus vite.

LE COMLOT DES HIERARQUES

Mais le *Minor Transgression* ne comptait pas que des kig-yars à son bord : afin de s'assurer la loyauté de cet équipage de pirates et de contrebandiers grossièrement reconvertis, un unique Diacre unggoy nommé **Dadab** avait été rattaché à eux pour les surveiller. Ce rôle n'était pas prestigieux, et même plutôt dangereux car, à la découverte des nombreuses « reliques » forerunners de Harvest, la capitaine du *Minor Transgression* pensa à se débarrasser de lui pour pouvoir agir à sa guise. Mais après réflexion, elle préféra attendre d'avoir capturé au moins un artefact avant d'accomplir son méfait. Lorsque le sergent Mackfield et son équipe aborda le vaisseau covenant, Dadab comprit que la fin était proche pour lui et utilisa ses derniers instants pour transmettre les enregistrements du luminaire de bord au ministère de la Conversion, afin qu'une autre équipe plus importante soit envoyée.

Le message de Dadab parvint jusqu'au vice-ministre de la Conversion, un jeune san'shyuum ambitieux du nom de **Lod Mron**. En analysant les données du luminaire du *Minor Transgression*, Mron considéra lui aussi les glyphes dorés comme représentant des reliques forerunners car la traduction officielle de ce symbole était « Réclamation ». Mais au lieu d'avertir ses supérieurs pour ordonner l'envoi d'une flotte de combat sangheili sur Harvest, il se tourna vers le ministre de la Fortitude **Ord Casto** afin de demander son aide pour récupérer les artefacts sans que les autres membres du Grand Conseil n'en sachent rien. Ne pouvant pas se fier aux sangheilis pour une mission d'une telle importance, Casto se tourna vers les jiralhanaes dont certains étaient déjà prêts à tout pour trouver grâce aux yeux des san'shyuums et devenir les égaux ou les supérieurs des sangheilis. C'est ainsi que le capitaine **Maccabeus**, commandant du vaisseau *Rapid Conversion*, fut choisi pour se rendre en secret sur Harvest et récupérer les « reliques » forerunners.

Pendant que l'équipage jiralhanae partait accomplir sa mission, Mron et Casto voulurent en savoir plus sur les artefacts de Harvest et amenèrent donc les enregistrements du luminaire à un troisième san'shyuum, le Philologue **Hod Rumnt**, qui avait la charge de garder les secrets du vaisseau-clé forerunner reposant au cœur de la cité sainte de Grande Bonté. Afin de leur donner les réponses qu'ils désiraient, Rumnt leur permit d'accéder à la pièce la plus sacrée du vaisseau forerunner : la chambre de l'Oracle, qui abritait un fragment de l'IA corrompue **Medicant Bias**. Ce dernier leur apprit alors la véritable signification du glyphe doré qui apparaissait par centaines sur les enregistrements du *Minor Transgression* : elle ne signifiait pas « Réclamation », mais « Reclamer », les hérétiques des forerunners. C'est ainsi que Mron, Casto et Rumnt furent les premiers covenants à découvrir que les vestiges des forerunners revenaient avant tout aux humains, ou en tout cas à certains humains bien particuliers qui représentaient la prochaine étape d'évolution génétique de cette espèce. En apprenant l'existence des héritiers de ses créateurs, Médicant Bias voulu corriger les erreurs qu'il avait commises en s'alliant avec le Fossoyeur Primordial durant la première guerre du Parasite et prit le contrôle du vaisseau-clé dans le but de se rendre sur Harvest pour servir les humains, mais Rumnt désactiva l'IA avant qu'elle ne puisse entamer les procédures de décollage.



Face à cette révélation qui venait de faire s'écrouler leur certitude d'être le peuple élu des forerunners, les trois san'shyuums se demandèrent quoi faire au sujet des humains. Rumnt proposa d'envoyer une délégation politique et religieuse afin de proposer à l'humanité d'entrer dans l'Alliance, mais Mron et Casto s'y opposèrent vigoureusement en disant que si les peuples covenants apprenaient la vérité sur les reclaimers, ce serait la fin de l'Alliance et les sangheilis ainsi que les races vassales risqueraient de s'en prendre au peuple san'shyuum pour les avoir induit en erreur. Pour eux, la seule solution était d'éradiquer les humains. Cela était absolument nécessaire pour deux raisons : la première était pour éviter que l'Alliance n'explose dans une dangereuse guerre civile qui signifierait à coup sûr l'extinction des san'shyuums, et la seconde était qu'une fois les humains disparus, l'héritage des forerunners reviendrait forcément aux peuples covenants en récompense pour leur dévotion.

Mais pour mener à bien ce plan, il leur fallait prendre le pouvoir sur le Grand Conseil. Il leur fallait renverser les hiérarques : **Tolérance**, **Obligation** et **Retenue**. Par chance pour eux, Retenue, qui était le plus influent des hiérarques, avait donné naissance à deux enfants alors que toute procréation lui était interdite en raison de ses trop nombreuses maladies génétiques. Mron avait accepté de se déclarer comme étant le père de ces deux enfants pour éviter à Retenue d'être déchu de son titre de grand prophète, espérant qu'il serait grassement récompensé par la suite. Mron utilisa alors cette information pour forcer Retenue à lui céder sa place mais aussi à convaincre les deux autres hiérarques de faire de même en nommant Casto et Rumnt comme successeurs. C'est ainsi que Mron devint le prophète du **Regret**, Casto le prophète de la **Vérité**, et Rumnt le prophète de la **Pitié**.

LA PURGE DU RAPID CONVERSION

Pendant que le complot des trois futurs hiérarques se mettait en place, le vaisseau de Maccabeus arriva en orbite au-dessus de Harvest le 3 février, avant que le staff sergent Mackfield n'ait eu le temps d'envoyer un message d'alerte aux autorités de l'ONI. Le chef de meute jiralhanae descendit à la surface avec une dizaine de ses guerriers pour exiger des humains qu'ils leur remettent l'ensemble des reliques forerunners de la planète. Le gouverneur planétaire Magov, escorté par Mackfield et son équipe, tenta de communiquer avec Maccabeus pour savoir ce que ces visiteurs voulaient. Grâce à un système de traducteur utilisé depuis longtemps par l'Alliance dans le cadre des premiers contacts avec les peuples étrangers, la communication fut possible, mais la dévotion, l'impatience et surtout la brutalité naturelle des jiralhanaes les amenèrent à déclencher les hostilités pour récupérer les reliques eux-mêmes. C'est alors que commença le premier affrontement humano-covenant de l'Histoire.

Face à la férocité et à la puissance naturelle des jiralhanaes, à laquelle s'ajoutait une technologie largement supérieure, les humains furent obligés de se replier peu après que le gouverneur planétaire n'ait été tué. En raison de la faible valeur stratégique de Harvest, aucun vaisseau militaire ne se trouvait dans le système, et aucune installation de communication n'était assez puissante pour percer le brouillage radio du *Minor Transgression* et demander de l'aide aux systèmes voisins. Toute évacuation était donc strictement impossible. Mackfield organisa alors une féroce résistance au sol avec les faibles forces de sécurité présentes dans les différentes villes de la planète, en essayant de rassembler les civils dans des abris improvisés potentiellement capables de résister à un bombardement. Mais là encore, la méconnaissance des capacités de l'adversaire amena les humains à commettre de terribles erreurs : les puissantes lances à plasma du croiseur de combat covenant firent s'effondrer de nombreux refuges, et les structures qui résistèrent furent transformées en crématorium par l'accumulation mortelle de chaleur. Des millions d'hommes et de femmes moururent dès le premier jour du conflit.

Quatre des cinq ascenseurs orbitaux de Harvest qui s'élevaient depuis la planète furent détruits peu après que les troupes d'assaut jiralhanaes n'aient terminé de massacrer les derniers humains qui s'y étaient retrouvés piégés, et que le dernier glyphe doré ne disparaisse de cette partie de l'affichage du luminaire. Une pluie de débris incandescents tomba quelques minutes plus tard sur les villes situées à la base de ces ascenseurs orbitaux ainsi que sur leurs alentours, causant presque autant de dégâts que le bombardement plasmatique. Le dernier ascenseur, qui partait de la ville d'Asgard, fut épargné pour permettre aux ingénieurs huragoks d'en étudier la technologie.

Mais l'immense frustration de ne pas réussir à mettre la main sur une seule des nombreuses reliques détectées par le luminaire du Rapid Conversion fit progressivement monter la tension au sein de la meute de Maccabeus, au point que son propre neveu **Tartarus** le provoqua en duel et le tua pour prendre sa place. Mais ce changement de commandant n'améliora en rien la situation des covenants, et ils continuèrent de traquer le moindre signe des artéfacts forerunners, tombant systématiquement sur des groupes de résistants humains qu'ils massacrèrent sans la moindre pitié. Le groupe de Mackfield fut parmi les derniers à être découvert, trois jours après le début des combats, au fond d'un bunker souterrain de la milice locale. Le spartan-1 et ses soldats tinrent bon pendant plus de vingt-quinze heures avant d'être finalement mis à mort.

Lorsque Tartarus rendit son rapport à ses maîtres nouvellement nommés grands prophètes, ces derniers virent à l'occasion parfaite de discréditer les humains à jamais : ils présentèrent les enregistrements du *Minor Transgression* et du *Rapid Conversion* devant le Grand Conseil pour affirmer que les humains ont commis l'hérésie impardonnable de détruire des reliques forerunners, et que pour cela ils doivent être éradiqués jusqu'au dernier. Cette déclaration d'entrée en guerre démarra ainsi le 9^{ème} Âge de la Réclamation. Et afin que nul autre ne puisse découvrir le lien qui existe entre les humains et les forerunners, les nouveaux Grand Prophètes ordonnèrent le retrait de tous les luminaires équipés sur les vaisseaux de l'Alliance. L'utilisation de cette technologie fut frappée d'une interdiction absolue passible de l'accusation d'hérésie.

INVESTIGATION TRAGIQUE

Suite au brusque arrêt des communications en provenance de Harvest, l'UNSC envoya le vaisseau de reconnaissance *UNSC Argos* afin d'enquêter sur la situation de la colonie. Il arriva dans le système Epsilon Indi le 5 février, alors que les troupes de Tartarus exterminaient les dernières poches de résistance humaine, et son équipage eut à peine le temps d'envoyer un signal de détresse avant d'être pulvérisé par l'armement du *Rapid Conversion*. Tartarus compris alors que les humains disposaient certainement d'autres colonies dans cette région de l'espace, mais il ne pouvait pas attendre que des renforts arrivent, d'abord parce que ces derniers pouvaient être assez nombreux ou puissants pour détruire son unique croiseur, mais aussi et surtout parce qu'il avait hâte d'aller faire son rapport au nouveau prophète de la Vérité.

Le capitaine jiralhanae retourna alors à Grande Bonté en demandant respectueusement aux hiérarques à ce qu'un autre vaisseau soit laissé en orbite de Harvest pour y attendre les humains. C'est ainsi que le super-destroyer *Vaults of Heaven* reçut pour mission de stationner dans le système Epsilon Indi. Son capitaine sangheili, vexé de jouer un rôle moins important que les jiralhanaes de Tartarus, se vengea sur la planète en vitrifiant une partie importante de la surface de la planète avec ses armes navales, marquant des runes de honte et de bannissement de la taille d'un pays, tels des lettres de feu compréhensibles uniquement depuis l'espace.

Le 17 février, trois vaisseaux militaires apparurent : les frégates *UNSC Arabia* et *UNSC Vostok*, et le croiseur de combat *UNSC Heracles*. Ce groupe avait été envoyé depuis Bliss suite au message de détresse de l'Argo, mais alors que leur équipage s'attendait à une quelconque activité rebelle il trouva le super-destroyer covenant en train de scarifier la surface de Harvest avec ses lances d'énergie plasmatique. Le capitaine Veredi de l'*Heracles* tenta d'établir une communication radio avec le vaisseau alien, et le commandant du *Vaults of Heaven* lui répondit par une simple phrase : « **Votre destruction est la volonté des dieux... et nous sommes leur instrument** ». L'*UNSC Arabia* fut le premier à être détruit, suivit peu après par le *Vostok*. L'*Heracles*, quant à lui, réussit à transiter dans le sous-espace, mais en raison des dégâts qu'il subit dans sa fuite, toute communication lui était impossible et il mit plusieurs jours de plus que nécessaire à rejoindre la base militaire de Bliss pour donner l'alerte, arrivant seulement le 27 février. Ce contretemps causera la perte de deux autres colonies humaines...

I.2.7 La destruction de Green Hills

Nature de l'évènement : affrontement humano-covenant

Lieu : colonie extérieure de Green Hills, système Bêta Indi, secteur de la Bordure Extérieure

Date : 19 février 2525

Forces covenantes impliquées :

- Vaisseau d'exploration *Swift Lamentation*
- Flotte de guerre *Golden Truth*, dirigée par le commandeur Thul 'Rovakee

Forces humaines impliquées : flotte rebelle du général Anno Mitsuto de l'URF

Suite à la déclaration des trois nouveaux grands prophètes ordonnant l'extermination des humains, plusieurs flottes de guerre furent constituées pour être envoyées dans les régions de l'espace susceptibles d'abriter des colonies humaines. Une large opération d'exploration rassemblant des dizaines de vaisseaux éclaireurs commença alors, ses éléments partant dans toutes les directions et visitant les systèmes solaires les uns après les autres. C'est ainsi que le 19 février 2525, le *Swift Lamentation* découvrit la colonie de Green Hills dans le système Bêta Indi. Ce monde était totalement sans défense, l'UNSC n'ayant pas encore connaissance de ce qui s'était passé sur Harvest, aussi l'unique vaisseau covenant décida-t-il de s'attaquer seul aux vaisseaux humains situés en orbite tout en envoyant néanmoins un message à la plus proche flotte de combat, *Golden Truth*, qui devait être sur les lieux en moins de six heures.

Lorsque les premières troupes de combat covenantes débarquèrent dans la principale ville de la planète et commencèrent à massacrer les habitants, les autorités locales succombèrent à la même panique que les civils. Totalement dépassés, sous-équipés et sans le moindre soutien militaire, la situation était désespérée. Cependant Green Hills abritait l'un des nombreux repères de l'URF, dont la principale partie de la flotte du général Mitsuto se dissimulait dans la ceinture d'astéroïdes du système Bêta Indi. Le général offrit au gouverneur planétaire de Green Hills d'apporter son aide pour évacuer l'ensemble de la population, qui représentait pas moins de 750.000 vies, lui affirmant que l'UNSC ne viendra jamais à temps pour les secourir. N'ayant aucune autre option, le gouverneur accepta.

Les vaisseaux de l'URF étant moins bien équipés que ceux de l'UNSC Navy, ils étaient d'autant plus démunis contre les boucliers de protection du bâtiment covenant. La flotte rebelle se contenta alors d'opérer un ramassage éclair de la population, débarquant de nombreux soldats à la surface pour organiser l'évacuation et retenir les forces covenantes qui comptaient poursuivre leur carnage. Il fallut près de quatre heures pour faire embarquer tous les habitants de la planète, un temps durant lequel le *Swift Lamentation* détruisit plusieurs vaisseaux rebelles impuissants devant sa technologie d'arme et de protection. Finalement, le général Mitsuto ordonna le départ. Ayant perdu confiance en l'UNSC, les réfugiés de Green Hills s'installèrent avec les rebelles dans le champ d'astéroïde du système inhabité 23-Librae où ils construisirent une installation spatiale géante dissimulée aux yeux des covenantes et de l'UNSC.

Lorsque la flotte covenante *Golden Truth* arriva dans le système Bêta Indi, elle ne trouva qu'une planète abandonnée. Rageant devant le fait d'avoir raté une occasion de tuer des humains, le commandeur suprême de la flotte ordonna la vitrification totale de sa surface et fit exécuter les officiers du *Swift Lamentation* pour avoir laissé s'échapper tant d'hérétiques.



I.2.8 La destruction de Second Base

Nature de l'évènement : affrontement humano-covenant

Lieu : colonie extérieure de Second Base, système Alpha Bootis, secteur de la Bordure Extérieure

Date : 25 février 2525

Forces covenantes impliquées :

- Flotte de guerre *Golden Truth*, dirigée par le commandeur Thul 'Rovakee

Forces humaines impliquées : aucune

En analysant les boîtes noires des vaisseaux humains détruits durant la bataille de Green Hills, la flotte de guerre *Golden Truth* réussit au bout de quelques jours à découvrir les coordonnées stellaires d'une autre colonie extérieure voisine du système système Bêta Indi : Second Base. Le commandeur suprême de la flotte, Thul 'Rovakee, comptait bien ne pas faire la même erreur que pour Green Hills en envoyant d'abord un éclaireur et décida de passer directement à l'offensive, espérant gagner là un beau combat contre ces ignobles hérétiques.

La flotte *Golden Truth* arriva dans le système Alpha Bootis le 25 février, et activa ses brouilleurs radios dès qu'elle sortit du sous-espace afin d'empêcher l'envoi du moindre message de détresse. Bien que la colonie de Second Base possédait à ce moment-là près de 1,3 millions d'habitants, elle était aussi démunie de défense spatiale que l'était Green Hills ou Harvest, et cette fois-ci aucune force dissimulée de l'URF n'était présente pour sauver la population. Elle abritait néanmoins un temple forerunner enfoui non loin de l'une des principales villes de la planète, ce qui interdisait aux covenants d'utiliser leurs armes navales à proximité de cette relique.



Cela convenait pleinement au commandeur 'Rovakee qui était impatient d'affronter lui-même les humains à la surface. Confiant la direction de la flotte à son second, il se joignit à la force d'invasion terrestre qui effectua un débarquement massif sur les différentes zones urbaines de Second Base. Totalement dépassées par le nombre et la technologie de leur adversaire, les faibles forces de sécurité et de défense planétaire n'opposèrent que bien peu de résistance. La plupart furent complètement balayées dès les premiers assauts, en particulier la base Alpha-12 de l'UNSC Army qui fut la cible d'un largage orbital d'une Lance complète de guerriers sangheilis des Forces Spéciales, éradiquant tous ses défenseurs en moins d'une heure. Cette bataille et toutes les autres qui furent livrées à travers Second Base tinrent plus du massacre de bétail que d'un véritable affrontement militaire, les rares pertes covenantes se résumant essentiellement à ou une deux centaines de soldats unggoy, keg-yarns ou kig-yars. En moins de six heures, les trois quarts de la population humaine avaient péri.

I.2.9 La bataille de Chi Cėti IV

Nature de l'évènement : affrontement humano-covenant

Lieu : planète Chi Ceti IV, système Chi Ceti, secteur de l'Amas de Caldwell

Date : 2 mars 2525

Forces covenantes impliquées : corvette de classe Genesis *Unrelenting*

Forces humaines impliquées : Frégate de classe Paris *UNSC Commonwealth*

Cela faisait plusieurs jours que l'*UNSC Heracles* était arrivé à la base navale de Bliss. Alors que l'UNSC venait tout juste de découvrir les événements de Harvest et la menace qui pesait sur ses autres colonies, les membres du programme SPARTAN-II étaient conduits dans le système Chi Ceti pour y récupérer les dernières versions de leurs armures MJOLNIR et ainsi pouvoir participer à cette nouvelle guerre qui s'annonçait. Transportés par la frégate *UNSC Commonwealth* commandé par le **capitaine Wallace**, et accompagnés par le docteur Halsey, ils arrivèrent le 2 mars 2525 dans ce système qui, officiellement, n'existait pas sur les cartes stellaires humaines. Sur la quatrième planète se trouvait un centre de recherche secret de la section 3 de l'ONI, le centre Damascus, profondément enfouie sous la surface.

Mais malheureusement, une corvette covenante était en train d'inspecter le système Chi Ceti au moment où le *Commonwealth* sortit du sous-espace. Etant donné que le vaisseau covenant se trouvait à plus de 80 millions de kilomètres, le capitaine Wallace estima qu'elle ne présentait aucune menace immédiate et qu'ils avaient largement le temps de récupérer les armures et de fuir avant qu'elle n'arrive à portée de tir. Néanmoins, le docteur Halsey fit remarquer qu'il y avait un risque que cet ennemi puisse maîtriser une technique de micro-sauts sub-spatiaux, et le capitaine consentit à placer l'équipage en situation de combat.

Le pressentiment de Halsey se trouva confirmé lorsque l'*Unrelenting* apparut soudainement à seulement 3.000 kilomètres du *Commonwealth* avant d'ouvrir le feu avec ses pulsars lasers. Les systèmes de communication de la frégate humaine furent détruits et son Intelligence Artificielle embarquée se retrouva désactivée par la soudaine surcharge énergétique. Wallace lança 180 missiles Archer sur l'ennemi qui en évita la moitié, le reste étant encaissé par son bouclier de protection sans que sa coque subisse de dégâts. La réplique de l'*Unrelenting* endommagea gravement les moteurs du *Commonwealth* qui répondit par un tir de CAM (Canon à Accélération Magnétique). Le projectile solide pénétra le bouclier de protection et perfora la coque du bâtiment de guerre covenant, causant des incendies sur plusieurs de ses ponts. L'attaque suivant de l'*Unrelenting* prit la forme d'une torpille à plasma qui causa des dommages catastrophiques et détruisit le CAM, mais celui-ci avait tout juste eu le temps de tirer, créant un second trou dans la coque de la corvette alienne et manquant de faire exploser les réserves énergétiques de son armement. La dernière option du *Commonwealth* était ses trois missiles nucléaires Shiva embarqués, qui furent chargées sur des bombardiers de classe Longsword envoyés contre l'ennemi. Les bombardiers furent détruits mais pas avant d'avoir livré leurs colis. Les charges nucléaires causèrent de sérieux dégâts à l'*Unrelenting* qui se désengagea du combat pour effectuer des réparations d'urgence.

Le chemin étant dégagé, les spartans et le docteur Halsey embarquèrent dans des navettes Pélican pour rejoindre le centre Damascus, où ils durent apprendre rapidement à se servir de leurs nouvelles armures MJOLNIR Mark IV. Le *Commonwealth* s'éloigna à 20 millions de kilomètres, à la fois pour se donner du temps dans la réparation de ses différents systèmes mais aussi pour éloigner l'ennemi de la planète. Il fallait près de 15 minutes d'ascenseur pour atteindre l'installation de recherche secrète, et les armures ne pouvaient pas être revêtues sans l'assistance du personnel scientifique qui se trouvait là. Les spartans s'en équipèrent sans incident particulier, puis tous repartirent vers la surface pour extraction.

Mais les covenantes n'étaient pas encore hors de combat : la corvette ennemie se déplaçait selon une trajectoire d'interception, sa vitesse étant deux fois plus rapide que celle du *Commonwealth* qui n'avait plus aucun moyen de se défendre. C'est alors que le Master Chief John-117 proposa une ingénieuse opération d'abordage avec ses spartans en utilisant le fait que les nouvelles armures leur permettaient d'opérer dans le vide spatial. Afin d'attirer l'attention de l'ennemi, le *Commonwealth* tira ses derniers milles Archer qui ne causèrent aucun dégâts en raison du bouclier de protection toujours actif. Au même moment, les spartans quittèrent leurs navettes Pélican en utilisant les propulseurs des armures MJOLNIR pour se diriger sur une trajectoire d'interception avec l'*Unrelenting*, emportant avec eux un missile air-sol de type ANVIL-II chacun. Bon nombre ratèrent leur cible et le bouclier de protection en fit glisser plusieurs autres le long de la coque du vaisseau. Finalement, seuls trois spartans-II réussirent à aborder la corvette covenante en passant par l'un des trous creusés par le CAM : John-117, Kelly-087 et Samuel-034.

Le groupe progressa à travers la corvette afin d'en savoir plus cet ennemi inconnu, et affronta plusieurs groupes de kig-yars en chemin dont ils récupérèrent certains équipements et armes afin qu'elles soient étudiées par les scientifiques de l'ONI. Mais plus loin, ils furent confronté à un guerrier sangheili qu'ils eurent le plus grand mal à vaincre, et Sam-034 fut blessé. La combinaison interne de son armure avait été percée et n'était plus étanche, ce qui signifiait qu'il ne pouvait plus retourner dans l'espace sans être tué par la décompression. Il se sacrifia alors en restant sur place pour protéger les explosifs pendant que ses coéquipiers s'échappaient. L'explosion des trois missiles provoqua une réaction en chaîne qui détruisit intégralement l'*Unrelenting*. Ce fut la première fois de l'histoire qu'un vaisseau covenant fut détruit par l'humanité, mais ce fut également la première fois qu'un combattant spartan-II mourrait au combat...

I.2.10 La seconde bataille pour Harvest

Nature de l'évènement : affrontement humano-covenant

Lieu : colonie extérieure de Harvest, système Epsilon Indi, secteur de la Bordure Extérieure

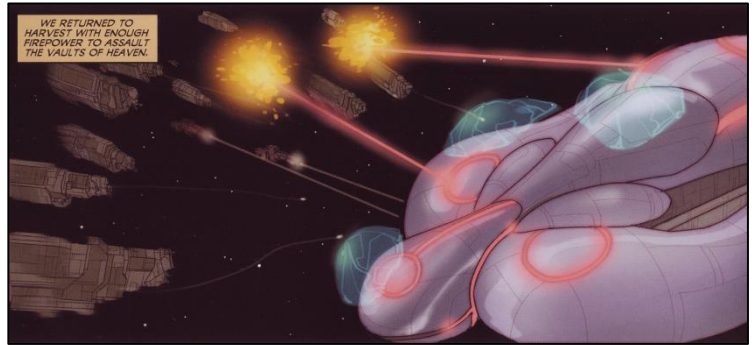
Date : 17 mars 2525

Forces covenantes impliquées :

- Super-destroyer de classe Punishment *Valts of Heaven*

Forces humaines impliquées : Battlegroup X-ray de l'UNSC Navy (40 vaisseaux)

- Super-transporteur de classe Thermopylae *UNSC Everest*, vaisseau-amiral commandé par le vice-amiral Preston Cole
- 12 croiseurs de classe Marathon
- 8 croiseurs de classe Halcyon
- 10 destroyers de classe Halberd
- 9 frégates de classe Paris



Lorsque l'*UNSC Heracles* atteignit la base navale de Bliss le 27 février et fit son rapport sur le vaisseau extraterrestre qui avait pratiquement anéanti son groupe d'investigation en orbite de Harvest, cela eu l'effet d'une bombe. L'amirauté du secteur de la Bordure Extérieure envoya immédiatement un message ultraconfidentiel aux membres du Conseil de Sécurité de l'UNSC et, dans le même temps, rassembla la plus grande flotte militaire qui avait jamais été vue jusque-là dans le but de reconquérir Harvest. En tout, quarante vaisseaux de ligne formèrent le **battlegroup X-Ray**, commandé par le vice-amiral Preston Cole et dont la mission était on ne peut plus clair : exterminer toute présence covenant dans le système Epsilon Indi.

Le battlegroup arriva à sa destination le 14 mars 2525 et engagea le super-destroyer covenant *Vaults of Heaven*, dont les puissants boucliers de protection résistèrent assez difficilement à cette première charge. Sa réplique fut néanmoins terrible, détruisant en quelques instants quatre vaisseaux et causant de sérieux dégâts à plusieurs autres. Mais le vice-amiral Cole avait reçu le rapport du capitaine Wallace sur l'affrontement naval dans le système Chi Ceti et connaissait donc quelque peu les capacités de ce système de protection. Il demanda alors à l'IA embarquée sur son vaisseau-amiral de calculer une solution de tir globale pour toute la flotte afin d'envoyer d'abord une volée de missiles pour affaiblir le bouclier ennemi, puis un tir coordonné de tous les CAM disponibles pour transpercer sa coque. Avant que cette stratégie puisse être mise en application, six autres vaisseaux avaient été détruits et deux autres si gravement endommagés qu'ils étaient totalement hors de combat.

Lorsque le tir coordonné demandé par Cole atteignit le *Vaults of Heaven*, il n'eut pas totalement l'effet attendu car trop peu de missiles touchèrent au but pour affaiblir correctement le bouclier covenant, et la nature imprécise des CAM fit que plusieurs projectiles à masse réactive manquèrent également leur cible. Le super-destroyer était mortellement blessé, mais encore capable de se défendre, et trois autres bâtiments de guerre de l'UNSC Navy furent transformés en épaves. Par chance, son bouclier ne parvenait plus à se rétablir, et une puissante salve de missiles Archer termina de l'achever. Le super-destroyer était détruit, mais au prix de treize vaisseaux, soit près d'un tiers des effectifs du Battlegroup.

Bien que Cole ait pris conscience ce jour-là du rapport de force totalement déséquilibré qui existait entre les vaisseaux humains et covenants, cette victoire navale fut très largement exagérée par la section 2 de l'ONI dans sa présentation médiatique de l'évènement, cela afin de maintenir le moral de la population. Cette bataille permit néanmoins de mieux connaître les capacités offensives et défensives de l'ennemi. L'épave du *Vaults of Heaven* fut intégralement fouillée par de nombreuses équipes scientifiques de la section 3 pour tenter d'en récupérer la technologie, mais la très grande majorité du vaisseau et de son contenu était soit trop endommagé soit beaucoup trop avancé technologiquement pour pouvoir être compris avec les connaissances actuelles.

Du côté covenant, la perte du *Vaults of Heaven* fut largement passée sous silence afin d'écarter la honte d'une défaite dès le début de la guerre, la présentation de cette bataille se résumant principalement à la destruction de « plusieurs dizaines de vaisseaux humains ».

I.2.11. La destruction de Dwarka

Nature de l'évènement : affrontement humano-covenant

Lieu : planète Dwarka, système Delta Virgo, secteur de la Bordure Extérieure

Date de début : 29 mars 2525

Date de fin : 3 avril 2525

Forces covenantes impliquées :

- Destroyer de classe Worship *Ashen Rage*
- Transporteur de classe Heaven *Borrowed Wish*

Forces humaines impliquées :

- Croiseur de classe Marathon *UNSC Fortress*
- Destroyer de classe Halberd *UNSC Hard Place*
- Destroyer de classe Halberd *UNSC Kamet*
- Rôdeur de classe Razor *UNSC Pitch Black*

Continuant leur croisade sainte d'extermination de l'humanité, l'armada de l'Alliance s'enfonça de plus en plus profondément dans le territoire de l'UEG. Le 29 mars 2525, le destroyer de classe Worship *Ashen Rage* découvrit la colonie extérieure de Dwarka et avverti immédiatement sa flotte de rattachement avant d'attaquer tous les vaisseaux humains qu'il rencontra.

Par chance, en raison de l'intense déploiement des forces navales de l'UNSC à travers les secteurs de la Bordure Extérieure et de l'Amas de Caldwell, le croiseur *UNSC Fortress* et les destroyers *UNSC Kamet* et *UNSC Hard Place* se trouvaient en orbite pour être réapprovisionnés. Ils engagèrent immédiatement le combat contre le *Ashen Rage* qui fut sévèrement endommagé et quitta le système, mais non sans avoir d'abord détruit l'*UNSC Kamet* et fait débarquer une première force d'invasion sur la ville de Sedonia. Des troupes de l'Army et des marines furent alors déployées par les vaisseaux militaires en orbite pour assister les forces de sécurité locales qui étaient très largement dépassées, l'objectif principal étant d'évacuer la population civile. Les combats furent rudes, les humains n'étant pas encore familiers de la technologie d'armement de leurs adversaires extraterrestres. Bien que le rapport soit de cinq soldats humains pour un guerrier covenant, le fossé technologie et la stratégie ultra-agressive des officiers sangheilis fit durer l'affrontement pendant près de quinze heures jusqu'à ce qu'un autre vaisseau covenant apparaisse dans le système.



Il s'agissait du *Borrowed Wish*, un transporteur de classe Heaven. C'était la première fois qu'une bataille humano-covenant impliquait un vaisseau covenant de cette taille, et les faibles forces navales humaines se trouvèrent obligées de fuir dans l'attente de renforts car elles se savaient parfaitement incapables de s'opposer à un tel monstre de guerre. Le *Borrowed Wish* pénétra alors dans l'atmosphère de Dwarka et se place au-dessus de la ville de Sédonia pour y débiter une invasion massive. Les troupes de l'UNSC se retrouvèrent totalement dépassées, forcées de se replier sans cesse devant les légions extraterrestres sans pitié qui disposaient à présent d'un soutien aérien colossal. En seulement une heure, tout le centre-ville de Sédonia fut abandonné aux covenants et les pertes humaines étaient déjà estimées à plusieurs centaines de milliers, civils comme militaires. Dans la panique, plusieurs groupes de combats se retrouvèrent coincés derrière les lignes ennemies sans possibilité de repli, établissant des poches de résistances dans des abris improvisés tels que les coffres forts de banque, les abris souterrains de commissariats ou les entrepôts de diverses sociétés. Une bonne partie d'entre eux protégeaient des civils qui n'avaient pas pu être évacués, et ils s'étaient donné pour mission de les protéger jusqu'au bout. Mais il ne fallait pas se le cacher : tel que cela se présentait, ce n'était qu'une question de temps avant que toute présence humaine soit éradiquée sur cette partie de la cité.

Cependant, suite à la destruction de Green Hills et la sérieuse perte de confiance des colonies extérieures envers l'UNSC au profit des rebelles de l'URF, le Conseil de Sécurité avait ordonné la préparation d'une force d'intervention rapide dans le but d'organiser un coup médiatique majeur qui rassurerait la population. A cette fin, la corvette furtive *UNSC Pitch Black* avait été placée en attente depuis le 17 mars en orbite de la colonie de Biko, prête à agir au moindre signe d'activité covenant. Elle partit vers Dwarka dès le premier message d'alerte émit par l'*UNSC Fortress*, et il lui fallut un peu moins de vingt heures pour atteindre la zone de combat. A son bord se trouvait trois équipes de combat spartans-II : Blue Team, Red Team et Silver Team. Douze super-soldats en armure MJOLNIR Mark IV furent largués au-dessus de la ville par navettes Pélican et débutèrent une opération de contre-offensive. Assistés par deux escouades d'ODST, ils percèrent les lignes covenantes et secoururent une partie des groupes de résistants pour former une petite armée qui ouvrit un chemin au reste des forces de l'UNSC.



Malgré le fait qu'ils ne possédaient pas la formidable technologie de bouclier énergétique dont bénéficiaient les guerriers sangheilis, les spartans se montrèrent terriblement efficaces non seulement dans leurs stratégies et leurs tactiques de combat, mais aussi pour organiser la défense de la ville et insuffler un courage sans précédent dans le cœur de leurs alliés. Les officiers covenants mirent trop de temps à réaliser l'importance de la menace que représentaient les spartans. Ce n'est que lorsque ces derniers arrivèrent à moins d'un kilomètre du site de débarquement du *Borrowed Wish* que les troupes de l'Alliance se réorganisèrent pour renforcer leurs positions. Le capitaine sangheili Iruk 'Rovalee, commandant en chef du *Borrowed Wish* et de ses troupes, se rendit au cœur des combats pour diriger lui-même la défense du site de débarquement. Grâce à sa présence, les forces de l'Alliance se montrèrent plus efficaces et mieux organisées. Le groupe de contre-offensive des spartans fut obligé de se replier pour éviter d'être submergé.

Dans les jours qui suivirent, les troupes de l'UNSC présentèrent à la surface de Dwarka firent vivre un véritable enfer aux covenants. Le capitaine Rovalee se refusait à employer les armes navales de son vaisseau, souhaitant récupérer le corps d'un de ces nouveaux ennemis en armures, voir même en tuer un lui-même s'il en avait l'occasion. Pour les covenants, les spartans n'étaient que vaguement humains car leur taille, leur force et leur apparente invincibilité donnait l'impression qu'ils étaient plutôt des sortes de gardiens maudits, des créatures mythiques, des... Démons. Ceux parmi l'équipage du *Borrowed Wish* qui n'avaient pas eu l'occasion de voir l'un de ces terribles adversaires eurent très vite vent de leur existence tandis que les survivants de la bataille au sol racontaient des choses effrayantes ou impossibles à propos d'eux. La rumeur entourant les spartans grandissait à chaque instant, et au bout de deux jours on ne les appelait déjà plus que par le terme de « Démons ». Les nombreux affrontements qui eurent lieu par la suite dans la ville de Sedonia et ses alentours ne firent que renforcer ces dires.

Le 3 avril 2525, la 2ème flotte de défense de la Bordure Extérieure commandée par le vice-amiral Isrod Fulrek atteignit finalement Dwarka et engagea le combat contre le *Borrowed Wish* afin de couvrir une opération d'évacuation à l'échelle planétaire. Face à ce soudain renfort ennemi, le capitaine Rovalee envoya à contrecœur un message d'alerte au reste de l'armada de l'Alliance, qui répondit en envoyant un groupe de cinq croiseurs de combat. Ces derniers arrivèrent en orbite de Dwarka douze heures plus tard, alors que l'évacuation se terminait. La planète était perdue, mais l'UNSC avait gagné quelque chose d'une très grande valeur :

Chaque armure MJOLNIR et chaque casque des ODS2 faisant partie du groupe d'intervention rapide était équipée d'une caméra intégrée qui enregistrerait en continu depuis le début de leur opération sur Dwarka. Cela servait deux objectifs : permettre aux forces de l'UNSC de mieux connaître les covenants en leur diffusant des parties bien précises de ces vidéos, et dévoiler le programme SPARTAN-II au public en montrant des images de victoire où les forces covenantes étaient mises en déroute ou éradiquées. Cela donna à la section 2 de l'ONI l'outil de propagande idéal pour convaincre la population de la Terre et de ses colonies que la guerre contre les covenants n'était pas aussi désespérée qu'elle ne l'était réellement, que l'humanité disposait des armes appropriées pour vaincre cet envahisseur belliqueux. Ils se gardèrent bien de révéler que les spartans avaient été initialement entraînés pour combattre la rébellion des colonies extérieures...

I.2.12 La bataille de Bliss

Nature de l'évènement : affrontement humano-covenant

Lieu : colonie extérieure de Bliss, système Hegma-128, secteur de la Bordure Extérieure

Date de début : 10 avril 2525

Date de fin : 11 avril 2525

Forces covenantes impliquées :

- Flotte de guerre *Heartfull Devotion*

Forces humaines impliquées :

- 1ère flotte de combat du secteur de la Bordure Extérieure
- 2ème flotte de combat du secteur de la Bordure Extérieure

Depuis la dissolution de la CMA et la formation de l'URF, la colonie glaciale de Bliss était devenu le principal bastion militaire de la Bordure Extérieure pour servir de base d'opération pour toutes les missions de grande ampleur effectuées par l'UNSC dans ce secteur. Ses installations minières, ses centres de recherche et ses chantiers navals en faisait un élément-clé de la stratégie militaire de l'UEG, d'autant que les mesures de sécurité renforcées mises en place depuis la trahison des troupes de la CMA envoyés sur Paris IV en 2504 l'avaient rendues quasi impénétrable aux agents rebelles infiltrés. Suite aux premiers affrontements contre l'Alliance covenant, cette planète était censée devenir la première ligne de défense de l'humanité contre l'envahisseur extraterrestre, mais malheureusement ses coordonnées stellaires furent découvertes par l'ennemi avant que l'entreprise de fortification ne puisse commencer. Contrairement aux colonies de Harvest, Green Hills et Dwarka, le monde de Bliss ne fut pas attaqué par quelques vaisseaux ennemis mais par une flotte de guerre covenant complète, nommée *Heartfull Devotion*, et dont les effectifs comptaient pas moins de 45 vaisseaux majeurs. L'enquête accomplie plus tard par l'ONI montrera que l'ennemi était parvenu à récupérer des informations fragmentaires sur les capacités de défense de Bliss et avait donc mobilisé une force d'attaque plus conséquente pour cette offensive.

La flotte de guerre covenant pénétra dans le système Hegma-128 le 10 avril 2525 à 1423 heures du calendrier militaire humain. Au même moment, plusieurs vaisseaux de l'UNSC ayant survécu à la Seconde Bataille de Harvest étaient amarrés aux chantiers navals pour être réparés, tandis que les 1^{ère} et 2^{ème} flottes de combat de la Bordure Extérieure se tenaient sur le pied de guerre pour intervenir au plus vite lors de la prochaine attaque covenant. Aucun officier ne se doutait que cette prochaine attaque viendrait si directement et si rapidement à eux.

Les deux flottes de combat humaine avaient l'avantage du nombre selon un rapport de trois vaisseaux contre un, cependant ils ne connaissaient pas encore suffisamment les capacités de combat et les technologies de leur attaquant pour établir des stratégies réellement efficaces. Les deux premières heures de l'affrontement virent près d'un tiers des vaisseaux de l'UNSC être détruits ou endommagés au-delà de toute réparation possible, tandis que l'armada covenant ne souffrait encore d'aucune perte. Cela avait toutefois permis de protéger l'évacuation du personnel scientifique et du matériel de recherche le plus important, et le reste des forces humaines se replia alors vers la planète voisine de Bliss afin de se réorganiser et d'établir une nouvelle stratégie, en abandonnant momentanément les nombreuses garnisons de soldats encore présentes à la surface de la colonie. Les batteries de missiles sol-air et sol-espace furent totalement inefficaces pour repousser les assaillants, et tous crurent qu'ils allaient périr sous un bombardement de plasma intense.

Cependant, à la fois par jeu et pour tester les capacités de combat de l'infanterie humaine, les covenants n'effectuèrent que quelques bombardements très ciblés sur les installations anti-aériennes pour pouvoir débiter un débarquement massif. Les troupes de l'Alliance se déployèrent tout autour de l'unique ville de Manikata et lancèrent une grande offensive terrestre en commençant par les installations périphériques qui rassemblaient principalement des centres minières et des sites de production militaires. Ces zones industrielles alternaient des terrains totalement découverts avec des ensembles de bâtiments gigantesques faciles à défendre en raison de leurs dédales de couloirs et de points d'accès, sans compter le fait que les guerriers covenants n'étaient pas encore assez familiers de l'architecture humaine pour y combattre efficacement. Pendant que la flotte de l'UNSC préparait sa contre-attaque, les soldats des marines et de l'UNSC Army résistaient vaillamment contre une armée au moins dix fois supérieure en nombre. Leur lutte aurait pu durer des jours entiers si une tempête n'était pas brusquement apparu pour envelopper la ville d'une épaisse brume neigeuse et la meurtrir par des rafales de vent glacées. Cela offrit aux troupes covenants le couvert parfait pour pénétrer dans Manikata par plusieurs zones à découvert qui jusque-là n'avaient été défendues que par des tireurs d'élite et des équipes d'artillerie.

Manikata fut déclarée perdue seulement huit heures après le débarquement ennemi, soit six heures après que la flotte de l'UNSC ne débute sa contre-offensive. Cette tentative désespérée de reprendre le contrôle de l'orbite vit disparaître cinq croiseurs covenants, mais en retour plus de la moitié des forces de la Navy fut anéantis. La générale de brigade Laura Estevak, qui occupait le poste de gouverneur planétaire de Bliss, demanda aux survivants de la flotte de quitter le système et d'abandonner la colonie immédiatement. Ce fut à contrecœur que les capitaines de vaisseau se désengagèrent du combat, du moins ceux qui réussirent à le faire à temps, avant de fuir vers Draco III pour se regrouper.

Les derniers combattants de la garnison de Manikata opposèrent une résistance des plus intenses face aux forces covenants et Laura Estevak sacrifia la ville en faisant sauter une charge nucléaire pour éliminer le plus grand nombre d'ennemis possible. Cet acte de suicide fut interprété par les officiers sangheilis comme la preuve que les humains étaient dépourvus d'honneur et qu'ils ne méritaient rien d'autre que l'extermination ordonnée par les hiérarques. On peut donc dire que cette bataille renforça les sentiments de haine et de mépris qu'exprimaient les covenants envers l'humanité et réciproquement, d'autant que l'affrontement de Manikata fut présenté comme une victoire dans les deux camps dans un besoin de maintenir le moral.

I.1.13 La campagne de Harvest

Nature : affrontement humano-covenant

Date : depuis le 15 juin 2525 (9ème Devoir, 1^{er} kyeld du 9ème Âge de la Réclamation)

Lieu : planète Harvest, système Epsilon Indi, secteur de la Bordure Extérieure

Forces navales covenantes impliquées :

- Flotte de guerre *Glorious Interdiction*, commandée par l'Arbitre Ripa 'Moramee :
 - Super-transporteur de classe Fatefull *Sealed Purity*, vaisseau amiral
 - 2 croiseurs de classe Sanctimony
 - 2 croiseurs de classe Retribution
 - 3 croiseurs de classe Revenge
 - 5 croiseurs de classe Perjury
 - 3 croiseurs de classe Crusader
 - 6 destroyers de classe Punishment
 - 10 frégates de classe Sorrow
 - 5 corvettes lourdes de classe Genesis

Forces navales de l'UNSC impliquées :

- Battlegroup X-Ray (1ère flotte de libération de Harvest), commandée par l'amiral Preston Cole :
 - Super-transporteur de classe Thermopylae *UNSC Everest*, vaisseau amiral
 - 8 croiseurs de classe Marathon
 - 5 croiseurs de classe Halcyon
 - 7 destroyers de classe Halberd
 - 9 frégates de classe Paris
 - 5 corvettes de combat de classe Mako
- Battlegroup Downfall (2ème flotte de combat de la Bordure Extérieure), commandée par le vice-amiral Isrod Fulrek :
 - Transporteur de classe Athens *UNSC Spirit of Fire*, vaisseau amiral
 - 2 croiseurs de classe Marathon
 - 3 croiseurs de classe Halcyon
 - 7 destroyers de classe Halberd
 - 8 frégates de classe Paris
 - 4 corvettes de combat de classe Mako

Fin mai 2525, une mission d'exploration lancée vers le système Epsilon Indi révéla que les covenants s'étaient fermement implantés sur la colonie de Harvest alors que celle-ci ne présentait plus aucun intérêt stratégique apparent. Face à cette nouvelle, le Haut Commandant de l'UNSC estima que la reconquête de cette colonie pourrait donner un sérieux regain de moral aux troupes de l'UNSC ainsi qu'à la population civile. Une flotte de guerre fut alors rassemblée pour retourner sur Harvest et reprendre contrôle de sa surface, ou du moins de la partie qui a été épargnée par le bombardement de plasma covenant, par le débarquement massif de troupes terrestres. Actuellement, cette campagne n'est toujours pas terminée et risque même de durer encore plusieurs années.

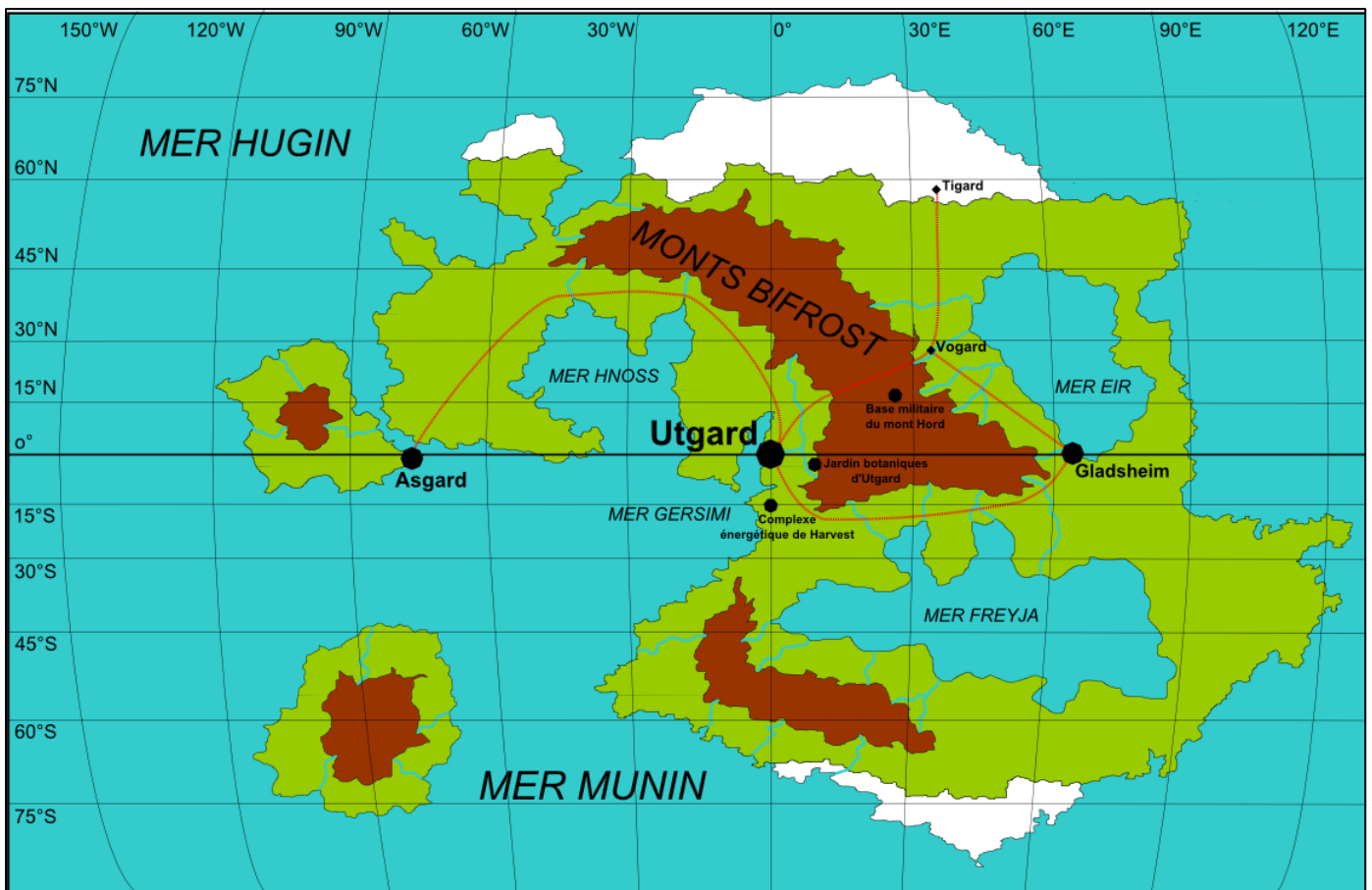


Un objectif moral :

Cette campagne possède une dimension très particulière dans le sens où la planète Harvest ne présente pas réellement un intérêt stratégique majeur, mais que les événements de la 1ère et de la 2ème bataille pour Harvest en ont fait un symbole au sens extrêmement fort à la fois pour l'UNSC et pour l'Alliance. En effet, cette planète représente le début de la guerre humano-covenant et les deux affrontements qui s'y sont déroulés ont fait grandir son importance dans l'esprit des deux civilisations, faisant de ce monde un lieu presque sacré qu'il est indispensable de tenir pour conserver le moral des troupes. La perte du contrôle de ce monde, pour l'UNSC comme pour l'Alliance, serait une défaite plus grande que la disparition d'une centaine de colonies, et c'est pourquoi la surface de Harvest est devenu le plus grand champ de bataille à ce jour.

Cette campagne débuta officiellement le 15 juin 2526 (2ème kyeld du 9ème Âge de la Réclamation) lorsque la flotte de libération de Harvest, laissée là par l'amiral Cole après la 2ème bataille pour Harvest, détecta l'apparition de 38 vaisseaux de combat covenants dans le système Epsilon Indi. L'ONI s'est longtemps demandé pourquoi l'ennemi n'avait pas mobilisé une plus grande armada pour reconquérir cette planète, car les premières analyses des effectifs covenants potentiels laissaient envisager l'existence de plusieurs centaines de vaisseaux. Bien que la section 1 ait émis plusieurs hypothèses pour expliquer la faible quantité de forces envoyée dans le système Epsilon Indi, aucune ne se rapproche de la vérité car elles ne tiennent pas compte de la mentalité sangheillienne encore très mal cernée à cette époque.

Après la bataille de Bliss où l'UNSC avait réussi à tenir en échec les troupes covenants durant plusieurs heures malgré la supériorité numérique et technologique écrasante de ces dernières, le moral des troupes de l'Alliance allait en déclinant de façon inquiétante, et des rumeurs commençaient à circuler sur la détermination et les capacités de combat au sol des humains. Les conseillers sangheilis avaient besoin de rétablir la fierté de leurs armées, et pour cela ils estimaient que la reconquête de Harvest devait être créditée non pas à la force de frappe colossale de la flotte de l'Alliance mais au talent de ses stratèges et à l'habileté de ses guerriers. Pour cela, les hiérarques nommèrent un Arbitre en la personne de Ripa 'Moramee, afin de laver l'affront fait à l'Alliance par les humains en leur reprenant Harvest avec les seuls effectifs d'une flotte de guerre. Ripa 'Moramee était un guerrier du clan Moram établi sur *Decided Heart* et qui avait été emprisonné suite à son coup d'état manqué contre le kaidon de son propre clan. Avant cela, il avait servi au sein du ministère de la Préservation avant de rejoindre l'Inquisition, remplissant plusieurs missions contre les hérétiques et les traîtres tels que l'extermination de la 16^{ème} Désobéissance Grognard et l'élimination du prince pirate kig-yar Krith, ce qui explique pourquoi le jeune prophète du Regret choisit de faire appel à lui personnellement pour remplir le rôle d'Arbitre. Il espérait que la détermination de Moramee à rétablir son honneur lui permettrait d'obtenir une victoire rapide et totale qui pourrait être célébrée dans tout l'empire covenant afin d'améliorer sensiblement le morale général.



Premier affrontement :

Malgré sa supériorité numérique, la 1ère flotte de libération de Harvest n'avait strictement aucune chance de vaincre l'armada covenant qui se présentait à elle, et chacun des capitaines de vaisseau présents le savait parfaitement. Ils avaient vu les capacités offensives et défensives de l'ennemi durant la Seconde Bataille pour Harvest, et les pertes qu'ils y avaient subi face à un seul vaisseau ne leur laissait aucun doute quant à l'issue d'un affrontement contre près de quarante bâtiments de guerre aliens. Ils tentèrent de se replier vers Epsilon Indi IV, mais l'Arbitre Ripa 'Moramee ne souhaitait nullement répéter l'erreur commise durant la bataille de Bliss, et c'est pourquoi il fit effectuer à la moitié de ses vaisseaux une micro-transition sub-spatiale qui la plaça entre la flotte humaine et son point de fuite. Dès lors, le destin des forces de l'UNSC semblait scellé.

Mais l'amiral Cole ne s'avoua pas vaincu pour autant, et ordonna à ses vaisseaux de tourner autour de l'orbite de Harvest avant de préparer une solution de tir des quelques rares CAM embarqués, avec pour cible les vaisseaux covenants qui venaient juste de transiter. L'accélération causée par la force d'éjection planétaire permit d'augmenter de façon significative la vitesse des projectiles solides, qui furent tirés en pleine course et causèrent des dégâts considérables aux vaisseaux ennemis touchés, rompant la formation covenant. Cela permit à la flotte humaine de percer le blocus en subissant un minimum de pertes (huit vaisseaux) avant de transiter dans le sous-espace vers Biko.

Ce n'est que 74 heures plus tard, le 18 juin 2526, que l'amiral Cole ramena sa flotte vers Harvest avec les éléments de la 2ème flotte de combat de la Bordure Extérieure placés sous le commandement du vice-amiral Isrod Fulrek. Dans les soutes de ses vaisseaux attendaient plusieurs régiments des différents corps d'armée d'UNICOM ainsi que plusieurs bataillons d'ODST et, dans leurs nouvelles armures MJOLNIR Mk IV, quelques combattants spartans-II mobilisés spécialement par l'ONI. Tous ces soldats étaient impatients d'affronter les aliens qui avaient si impitoyablement massacré tant de civils sur déjà quatre colonies.

De son côté, l'arbitre Moramee avait déployé la quasi-totalité de ses forces terrestres à la surface de Harvest sur les ordres du prophète du Regret, cela afin d'y chercher les reliques forerunners ainsi que tout renseignement permettant d'accélérer l'extermination des humains. Jusqu'ici la collecte de renseignements avait été plutôt fructueuse, mais par contre les œuvres des dieux demeuraient introuvables. Le fait de voir les humains revenir l'affronter fut pour lui une satisfaction, car ce n'était que dans le combat qu'il pourrait rétablir son honneur et le bref engagement naval vécu trois cycles auparavant était loin d'avoir suffi. Il ordonna alors à ses légions de se préparer au combat tandis que sa flotte se mettait en ordre de bataille pour intercepter l'adversaire.

Le rapport de force était désormais d'un peu moins de deux vaisseaux humains pour un vaisseau covenant, ce qui était encore insuffisant pour assurer la victoire de l'UNSC mais tout de même assez pour couvrir un débarquement de troupes à la surface et débiter un affrontement massif au sol.

C'est dans ce contexte que nous laissons désormais les fans décider du déroulement de cette guerre à travers leurs créations, qu'il s'agisse de fanfiction, de machinima, ou d'aventures dans le jeu de rôle [Halo : Héros et Hérétiques](#).

Désormais, cette guerre est la vôtre...



PARTIE 2 :

LES FORERUNNERS

"Les Précurseurs ont compris que le Manteau s'étendait à l'univers entier : ses être vivants, son énergie, et même sa matière. L'univers lui-même est vivant, mais pas de la même manière que nous."

Maître biologiste Verldon lors d'un cours sur la physique neurale

Bien avant que l'humanité ne se hisse parmi les étoiles pour coloniser d'autres mondes loin de la Terre, une autre race avait conquis la Voie Lactée et régnait sur notre galaxie avec une sagesse et une bienveillance encore inégalée. Cette race était celle des forerunners. Aujourd'hui disparue depuis près de cent mille ans suite au terrible conflit contre le fléau portant le simple nom de Parasite, cette race a laissé derrière elle d'innombrables structures de tailles et de fonctions très diverses, allant du simple dispositif automatisé de contrôle climatique à la planète artificielle. Son niveau technologique était totalement incomparable avec ceux des races peuplant actuellement notre galaxie, et c'est pourquoi chacun des vestiges qu'elle a abandonnés représente une incroyable valeur scientifique, à laquelle les peuples covenants ajoutent une profonde signification religieuse.

Cette partie de notre encyclopédie a pour but de vous apprendre comment les forerunners sont devenus les maîtres incontestés de l'univers de Halo avant de frôler l'extinction, pourquoi ils ont décidé de partir en laissant les peuples émergents prendre leur destin en main, et pourquoi l'humanité possède une valeur si importante à leurs yeux. Nous découperons leur histoire en plusieurs étapes pour nous arrêter à chaque étape sur plusieurs éléments importants de leur civilisation et de leur technologie pour faciliter toute compréhension.

Note : toutes les dates données dans cette partie sont données en référence du calendrier humain standard.

II.1. LA SOCIÉTÉ FORERUNNER

Ecumène est, sans aucun conteste possible, la civilisation la plus avancée qui soit connue des humains ou des covenants car, même s'ils ont pu découvrir des œuvres créées par les Précurseurs, ils les ont attribué aux forerunners par méconnaissance ou par fanatisme. Dans ce chapitre, nous allons examiner les principaux éléments qui constituent cette société.

II.1.1. Physiologie des forerunners

Pour une raison que même eux n'ont jamais pu découvrir du temps où ils régnaient sur notre galaxie, les forerunners et les humains possèdent une morphologie extrêmement semblable car guidée par un chemin évolutif identique. Il existe cependant trois différences majeures entre les forerunners et nous, du moins pour le moment :

LE GENE NACEG :

Il existe une séquence génétique extrêmement importante dans l'ADN de chaque forerunner et qui fut le pilier de leur puissance, car sans elle ce peuple n'aurait jamais eu ni la détermination ni le désir de se hisser en tant que civilisation maîtresse de la galaxie. Pour des raisons que nous évoquerons plus tard, l'humanité telle qu'elle existe en l'an 2525 est en train de voir apparaître ce même gène à raison de 1 individu sur 100.000, et le docteur Catherine Elizabeth Halsey qui découvrit ce phénomène vers 2507 lui donna la désignation de **NACEG** pour **N**eural **A**nd **C**erebral **E**nhancer **G**ene (gène d'augmentation neuronal et cérébral). Ce gène modifie le fonctionnement du système nerveux du porteur pour permettre de meilleures transmissions synaptiques et limiter les effets psychonégatifs. Il offre ainsi une mentalité plus forte, des capacités cognitives accrues, et immunise le porteur à la plupart des troubles psychologiques à l'exception de la schizophrénie et de ses variantes. L'individu présente alors des traits de caractères extrêmement développés tels que le courage, la détermination, mais aussi un esprit beaucoup plus créatif et une nette augmentation de l'intelligence générale. Les forerunners ont commencé à présenter ce gène vers -155.000 ans et il fallut près d'un millénaire pour que l'ensemble de la population présente ce trait. Il fut la principale raison de leur progression technologique et de leur expansion rapide à travers la Voie Lactée, et aujourd'hui l'humanité est sur le point d'accomplir le même chemin évolutif.



LA TELEPATHIE :

Les premiers forerunners étant parvenus à maîtriser la capacité de communication télépathique n'ont pu réussir cet exploit qu'au prix d'incroyables efforts de concentration mentale et d'entraînement psychologique pour contrôler parfaitement leurs pensées et focaliser leurs capacités cérébrales vers les individus avec lesquels ils souhaitaient communiquer. Mais au fil des millénaires qui se sont écoulés par la suite, les biologistes forerunners sont parvenus à comprendre le fonctionnement de cette merveilleuse aptitude et l'ont renforcé pour la rendre accessible à n'importe quel forerunner adulte. Cela leur permet d'échanger non seulement des pensées mais aussi des émotions, des sentiments et des sensations corporelles : un forerunner peut transmettre à un autre ce qu'il perçoit avec chacun de ses cinq sens avec une reproduction parfaite. Bien que les forerunners aient suffisamment maîtrisé la télépathie pour lire dans les pensées d'une autre personne, une telle chose était interdite sans le consentement de l'individu sondé, ce qui limitait son usage au cadre familial et en particulier chez les couples. En revanche, c'était une pratique courante durant les interrogatoires judiciaires et faisait même partie des procédures habituelles de premier contact avec d'autres civilisations intelligentes afin de mieux connaître leur véritable nature. De nombreuses guerres ont pu être évitées grâce à cette remarquable faculté. Lorsqu'un forerunner entre en communication télépathie avec un autre individu, forerunner ou non, on dit qu'il établit une **liaison télépathique**, et lorsqu'il cherche à lire les pensées ou même les souvenirs d'une personne on parle alors de **sondage télépathique**.

Une liaison télépathique est relativement simple à établir pour n'importe quel forerunner tant que son interlocuteur se trouve à proximité de lui, même s'il est séparé de lui par plusieurs mètres d'adamantium ou le vide spatial car ce phénomène agit sur un plan qui supprime celui de la matière elle-même. Le principal facteur à prendre en compte est celui de la distance : plus les interlocuteurs sont éloignés et plus le contact est difficile à établir ou à maintenir. Pour la plupart des forerunners, la distance maximale à laquelle il leur est possible d'utiliser la télépathie avec un parfait inconnu est d'une centaine de mètres, cependant cette distance peut augmenter au fur et à mesure que les deux individus se connaissent et savent ainsi mieux reconnaître leurs signatures mentales respectives. Les membres d'une même famille sont parfois capables d'établir des liaisons entre eux à plusieurs dizaines de kilomètres de distance, et les légendes disent que le didact Glorus et la grande archiviste Glédonnia pouvaient se parler par télépathie quel que soit l'endroit où ils se trouvaient dans la galaxie.

D'un autre côté, le procédé de sondage télépathique ne pouvait être accompli que par des forerunners suffisamment entraînés car il fait appel à un savoir beaucoup plus complexe, demande énormément de capacité d'adaptation et d'analyse, mais surtout il est beaucoup plus épuisant sur le plan mental. L'efficacité du sondage dépend donc avant tout de la force de volonté du sondeur et de son niveau de concentration, mais aussi de la nature de sa cible et du fait que celle-ci est consciente ou non du phénomène. Car l'individu sondé peut tout autant ouvrir son esprit afin de faciliter considérablement le processus ou y opposer une résistance à la hauteur de sa propre volonté. Certaines races extraterrestres se sont montrées capables d'une prodigieuse obstruction à toute tentative de sondage télépathique, même si elles n'étaient pas elles-mêmes télépathes.

LA TRANSMORPHOSE

Cette surprenante capacité assez représentait le sommet des progrès scientifiques forerunners sur la manipulation génétique et la connaissance des lois de la vie au niveau cellulaire. Après avoir maîtrisé le comportement de l'ADN et son impact sur la morphologie corporelle, les scientifiques d'Ecumène sont parvenus à mettre au point un ensemble de transformations génétiques parfois réversibles qui pouvaient être reçues par n'importe quel individu pour modifier son apparence. Ces transformations pouvaient être tout à fait bénignes, comme par exemple la couleur des cheveux, la forme du nez ou la vitesse de régénération des tissus, mais d'autres étaient beaucoup plus lourdes comme l'augmentation de la taille, l'apparition d'un cœur supplémentaire ou l'obtention de la capacité à voir dans le noir. En fonction du rôle tenu par chaque individu, certaines de ces modifications génétiques pouvaient être bénéfiques et améliorer sensiblement ses conditions de travail, c'est pourquoi le phénomène de transmorphose devint assez courant dans la population forerunner sans pour autant avoir un impact sur les générations suivantes. Cette technologie eut également un autre avantage beaucoup plus grand : celui de pouvoir augmenter la durée de vie d'un individu à plusieurs milliers d'années grâce à une régénération cellulaire avancée. Seuls quelques membres très importants d'Ecumène bénéficiaient pleinement de cet avantage, mais la plupart des citoyens pouvaient aisément vivre jusqu'à au moins cinq cent ans.



II.1.2. Les croyances forerunners



Bien qu'ayant fondé leur civilisation essentiellement sur la puissance de la science et du savoir, les forerunners n'étaient pas exempts de croyances. Au-delà de leur raisonnement rationnel, ils ont progressivement développé un profond respect pour la vie en générale et n'ont cessé de chercher à en comprendre les secrets, les origines et les destins potentiels. Leurs découvertes des vestiges de la civilisation des Précurseurs ont été probablement les premiers piliers d'une sorte de philosophie civilisationnelle que nous allons décrire ici. On ne peut pas véritablement la qualifier de religion, cependant cette idéologie a tellement pris d'importance qu'aucun forerunner n'osait la remettre en question, ce qui en a fait un dogme que l'on retrouve de manière plus ou moins diffuse dans toutes les archives historiques qu'ils ont laissées derrière eux. Cela explique en grande partie pourquoi les covenants ont si facilement considéré les forerunners comme des dieux lorsqu'on analyse le langage philosophique qu'ils employaient au quotidien pour parler de l'univers et de la vie.

LE CYCLE DE RECLAMATION

Toute la croyance forerunner repose sur le fait qu'ils ne sont pas la première civilisation à avoir conquis les étoiles et à maîtriser les technologies les plus avancées qui puissent exister. En effet, le peuple d'Ecumène avait découvert sur plusieurs planètes d'innombrables structures abandonnées, bâties il y a des millénaires par une autre civilisation extrêmement avancée qu'ils avaient alors nommée les **Précurseurs**. Mais au-delà de ces simples bâtiments et installations antiques, la puissance technologique des Précurseurs pouvait être prouvée par des indices plus subtiles, des phénomènes ne pouvaient clairement pas avoir été causés par autre chose qu'une civilisation intelligente aux capacités exceptionnelles. Parmi eux on peut citer par exemple les lunes d'adamantium du système XP-124-L, le soleil noir d'Andeneros, le labyrinthe nanométrique de Syrelle et encore beaucoup d'autres, tous d'authentiques phénomènes qui défient les lois naturelles de la physique et qui n'ont pu être provoqués que par l'intervention d'une technologie semblable à celle des forerunners au sommet de leur gloire, voir même encore plus avancée.

Tous ces indices ont donc conduit les forerunners à penser que ceux qu'ils nommaient les Précurseurs avaient eux aussi gouverner la Voie Lactée toute entière, ou du moins qu'ils l'avaient visitée il y a très longtemps, puis en étaient repartis alors que le peuple d'Ecumène commençait son entreprise de conquête spatiale. Car les xénoarchéologues d'Ecumène croyaient d'abord que cette ancienne civilisation avait disparue à la suite d'une guerre interstellaire ou qu'elle s'était autodétruite, mais au bout d'un moment il fut impossible de douter que les précurseurs avaient régné sur toute la Voie Lactée et n'avaient aucun ennemi capable de se mesurer à leur puissance. L'idée que ce peuple soit parti de son plein grès vers une autre galaxie émergea d'abord discrètement puis devint de plus en plus populaire jusqu'à être considérée comme une évidence. C'est pourquoi les forerunners pensaient que tout ceci obéissait à un phénomène de répétition évolutive qui sera nommé plus tard le **Cycle de Réclamation** : à chaque début de cycle, un peuple doit se hisser au-dessus des autres en tant que civilisation dominante de la galaxie puis, lorsque le temps est venu, disparaître pour laisser un nouveau cycle recommencer. Car la Vie n'est qu'un éternel recommencement, et lorsqu'un peuple se considère comme pleinement accompli, qu'il n'a plus rien d'autre à réaliser, sa présence n'a plus aucun intérêt et provoque plus de gênes que de bienfaits pour le reste de l'existence : en effet, il serait injuste pour les plus jeunes races de se voir interdire un quelconque épanouissement civilisationnel simplement parce que la place est déjà prise.

LE GRAND VOYAGE

Ce terme représente, dans la croyance forerunner, un idéal technologique vers lequel doit tendre chaque civilisation : celui de pouvoir traverser l'immensité de l'espace pour rejoindre une autre galaxie. Il s'agit d'un très important concept ayant une place capitale dans l'histoire de Halo Evolved en raison des multiples conséquences qu'il aura non seulement sur les forerunners mais aussi sur les covenants. Il est d'autant plus important qu'il représente la dernière étape du Cycle de Réclamation, celle où le peuple régnant sur la galaxie doit laisser sa place à une nouvelle race émergente pour que le cycle continue. Les grands penseurs d'Ecumène étaient persuadés que les Précurseurs ont accompli le grand voyage vers une galaxie voisine de la Voie Lactée lorsqu'ils furent certains que les forerunners pourraient prendre leur succession.

LA PHYSIQUE NEURALE

Le désastre écologique qui fit disparaître les trois quarts des espèces vivantes de la colonie de Terylia durant les premiers temps de la colonisation spatiale forerunner eut deux impacts majeurs auprès des dirigeants d'Ecumène : d'abord il leur montra à quel point la surindustrialisation pouvait être destructrice contre l'écosystème d'une planète, mais surtout il donna à leurs scientifiques un début de compréhension du fonctionnement de certaines technologies laissées par les précurseurs. En effet, plusieurs des constructions de cette civilisation disparue défiaient tout bonnement les lois de la physique conventionnelle, les plus connues et les plus impressionnantes étant les **routes stellaires**, des chemins de lumière reliant plusieurs planètes entre elles ensuivant leurs mouvements respectifs et permettant de voyager de l'une à l'autre sans l'aide d'un vaisseau spatial. Or, plusieurs de ces installations situées aux abords de Terylia présentèrent des changements profonds de fonctionnement au fur et à mesure que cette colonie était transformée en monde-usine.

Le fait est que ces technologies font appel au concept de la **physique neurale**, qui est à la fois une théorie scientifique et un concept philosophique, basé sur l'idée que l'univers dans sa globalité n'est qu'un seul et unique être vivant, ce qui inclue l'énergie, la matière et les formes de vie que l'on peut observer à notre échelle. Cette vision de l'univers est la base même de la quasi-totalité des croyances forerunners que nous verrons par la suite, et pour plus de simplicité nous appellerons cette forme de vie universelle le **Cosmos**. Le fonctionnement profond du Cosmos est régi par des lois qui ne peuvent être que partiellement comprises par les êtres vivants normaux car elles sont très largement au-delà de leur niveau de compréhension logique, mais les quelques brides qui leur sont abordables permettent d'utiliser une énergie aux caractéristiques remarquables. La plupart des scientifiques forerunners étaient d'accord sur le fait que le Sous-espace est l'un des réceptacles ou des manifestations de cette énergie, car on retrouve des propriétés physiques propres au sous-espace dans grand nombre de technologies des précurseurs basées sur la physique neurale. Et même s'ils n'étaient pas capables d'en comprendre entièrement les principes de fonctionnement, les forerunners furent capables de les reproduire partiellement. Cette formidable découverte fut la première pierre d'un profond changement de point de vue des forerunners sur leur existence et sur la Vie en générale.

LE TEMPS VIVANT ET LES SYNCHRONES

Par l'observation continue de l'univers et de la Vie, les philosophes forerunners ont progressivement établie une théorie portant le nom de **Temps vivant** et qui se répandit peu à peu dans toute la civilisation d'Ecumène pour devenir l'un des principaux piliers de son mode de pensée. Selon cette théorie, le Cosmos est continuellement enrichie par l'expérience collective des espèces vivantes au travers desquelles s'opère le changement, et il serait donc important pour chacun de ressentir la « joie de l'interaction de la Vie avec le Cosmos » si l'on souhaite avoir une existence harmonieuse. Les forerunners ne considéraient pas la guerre ni aucune forme de compétition pour la survie comme étant une menace pour cette harmonie car ce genre d'actions fait partie intégrante du destin de toute espèce, mais en revanche la cruauté et la destruction excessive et/ou injustifiée étaient vues comme contraires à l'ordre naturel et donc à l'ordre du Cosmos.

La philosophie du temps vivant voit l'écoulement du temps non pas comme un unique flux temporaire dans lequel nous serions tous entraînés, mais plutôt comme une infinité de flux distincts nommés les **lignes-mondes** et dont le concept est à mi-chemin entre celui de destin et de karma. En effet, chaque ligne-monde est vue comme le chemin d'existence d'un individu particulier, représentant son monde personnel et traçant son parcours à travers l'univers matériel en rayonnant plus ou moins puissamment en fonction de l'énergie qu'il apporte au Cosmos à travers ses actions. Lorsque plusieurs flux se rassemblent en un même point géographique de l'univers, leurs énergies cosmiques peuvent soit s'opposer, soit s'ignorer, soit fusionner pour devenir bien plus que la simple addition de leurs puissances respectives. Ces phénomènes de fusion métaphysique entre différentes lignes-mondes portent le nom de **synchrones**. Il est impossible de les prédire et donc de les éviter, encore moins de les ignorer une fois qu'ils ont été ressentis. Bien entendu, la plupart d'entre eux passent totalement inaperçus car les énergies qu'ils dégagent sont relativement modestes, cependant il est arrivé plusieurs fois dans l'histoire d'Ecumène qu'un synchron de grande puissance soit perçu par un forerunner comme un bref instant de communion d'esprit lorsque sa ligne-monde fusionne avec celle d'un ou plusieurs autres individus partageant son destin.

Le concept de synchron est d'une très grande importance dans la société forerunner, en particulier dans le cadre des mariages et relations amoureuses. Toutefois pour une centaine de prétendus synchrones qui auraient été ressentis par des forerunners au cours de leur vie, probablement une poignée à peine peuvent avoir été réels. Le seul synchron sur lequel aucun scientifique, philosophe ou historien ne présente le moindre doute, c'est celui qui s'est produit entre les lignes-mondes du didact Glorius et de la grande archiviste Glédonia.



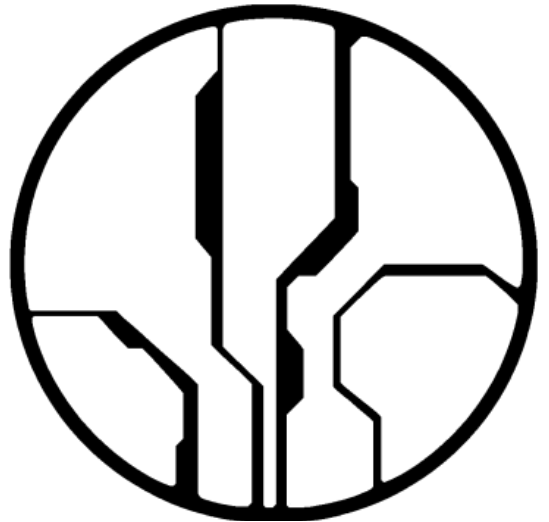
LE MANTEAU DE RESPONSABILITÉ

Aussi appelé plus simplement le **Manteau**, c'était au départ une simple notion philosophique qui existait depuis l'antiquité de la civilisation forerunner avant de subitement prendre une forme concrète à travers un ensemble de loi après la catastrophe écologique de Terylia. Il s'agit pour commencer d'une pensée stipulant que « *la protection de toute chose vivante incombe à l'espèce dont l'évolution est la plus accomplie, celle-ci devenant alors responsable du moindre destin sur lequel elle est capable d'influer* », ce qui est globalement assez clair. Mais malgré cette mise en garde, les forerunners provoquèrent la disparition d'un nombre tragique d'espèces vivantes en construisant leurs installations industrielles sans se préoccuper des écosystèmes planétaires, ce qui obligea le Concile à décréter un ensemble de lois devant être respectées quels que soit les enjeux ou les circonstances. On peut les résumer en trois lois générales :

1ère loi : Il est interdit d'exterminer une espèce vivante, quelle que soit sa nature.

2ème loi : Il est interdit d'influencer de quelque façon le développement biologique, technologique ou spirituel d'une civilisation du Domaine Extérieur d'Ecumène tant qu'elle n'a pas atteint le palier technologique 3 (spatonautique).

3ème loi : Tous les moyens doivent être mis en œuvre pour favoriser l'apparition et l'évolution de la vie dans la plus large diversité possible sur les mondes du Domaine Extérieur d'Ecumène.



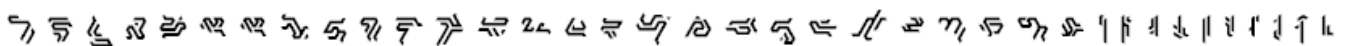
L'Eld, le glyphe forerunner symbolisant le Manteau de Responsabilité

D'abord nommées de manière très protocolaire les *Lois de Préservation de la Vie*, ces lois prirent une dimension de plus en plus philosophique au fur et à mesure que les forerunners exploraient la galaxie en découvrant toujours plus de vestiges des précurseurs et en développant les différents concepts du Cycle de Réclamation, du Grand Voyage, de la physique neurale et du temps vivant. La combinaison de toutes ces croyances mêlant science et philosophie renforça considérablement l'importance des lois de préservation de la vie au point qu'elles furent chargées de toujours plus de symbolisme. A partir d'une certaine époque, les membres du Concile d'Ecumène se mirent à porter de longs manteaux sur lesquels étaient inscrits chacune de ces lois afin qu'ils s'en imprègnent et ne puissent les ignorer, introduisant pour la première fois le concept du « Manteau de Responsabilité ». Finalement, ce nom devint la nouvelle appellation des lois de préservation, et leur importance grandit tellement qu'une cours de justice spéciale fut créée pour assurer qu'elles soient respectées.

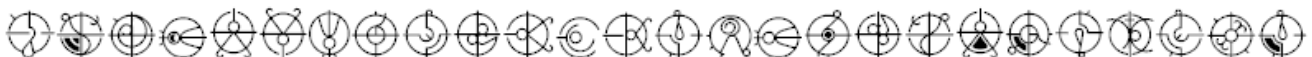
Sous ce nom, le Manteau devint la principale ligne de conduite des forerunners dans bien des domaines, en particulier la biologie et l'expansion spatiale. Il prit une telle importance que son symbole, nommé **Eld** et visible ci-dessus, se trouvait dans la moindre demeure familiale forerunner et faisait l'objet d'une sorte de vénération respectueuse en raison des lourdes significations qu'il portait. Aujourd'hui encore on peut voir ce symbole en de multiples endroits sur les vestiges d'Ecumène qui ont survécu au passage du temps, en particulier sur les installations du programme Halo afin de rappeler que ces armes doivent être utilisées pour protéger les peuples de la galaxie et non pour les exterminer.

II.1.3. Langages et écritures forerunners

Il existait deux principaux langages forerunners : le **Jagon**, qui était la langue courante dans la majorité des milieux, et le **Digon** beaucoup plus anciens et utilisés principalement dans les hautes sphères de la société. Les nombreux enregistrements vidéos ou audio qui nous sont parvenus jusqu'à aujourd'hui ne nous permettent néanmoins pas de savoir comment ces langues étaient parlées car les systèmes ultra-perfectionnés des forerunners traduisent automatiquement les paroles dans la langue de la créature qui consultent ces enregistrements. En revanche, de très nombreux textes ont survécu au passage du temps, principalement écrits en Digon car il s'agit en majorité de textes de loi, d'archives historiques ou d'autres ouvrages de grande importance. L'écriture du Digon se faisait au moyen des lettres ci-dessous :



En revanche, les innombrables enregistrements écrits ont été conservés dans le style d'écriture forerunner. Le Jagon comme le Digon sont écrits sous forme de **glyphes** bien particulières dont les caractères sont des symboles plus ou moins complexes dont la signification peut énormément varier selon leur utilisation dans une phrase. Certains individus extrêmement importants disposaient également de leur propre glyphe pour être identifié. Voici ci-dessous quelques exemples de glyphes forerunners :



II.1.4. Les castes forerunners

La population forerunner était organisée en un total de sept castes ayant chacune une fonction et un statut bien particulier selon leur niveau d'importance et les responsabilités qu'elles devaient assumer, chaque caste étant ensuite elle-même organisée selon une hiérarchie interne où chaque titre indiquait l'expérience ainsi que le domaine d'expertise de l'individu. La caste d'appartenance d'un individu était reçue lors du passage à l'âge adulte vers 25 ans et, dans le cas où un forerunner était né de parents issus de castes différentes, celui-ci pouvait choisir celle qu'il considérait comme lui correspondant le plus. Nous vous présentons ci-dessous les différentes castes existantes dans l'ordre d'importance décroissant

Les juges : occupant le sommet de la hiérarchie sociale d'Ecumène, ces individus étaient les gardiens des lois et sont donc éduqués pour développer une intégrité sans égale et une grande capacité de jugement. Aucun projet politique, industriel ou scientifique ne pouvait être débuté sans leur accord, ce qui renforçait d'autant plus la valeur de leur statut sans pour autant leur donner une image de tyrans ou de bureaucrates. Car ils n'appliquaient pas toujours les lois au pied de la lettre et savaient faire preuve de discernement pour toujours prendre la décision la plus raisonnable dans chaque affaire qu'ils devaient traiter, et c'est pourquoi ils étaient considérés comme les individus les plus sages de la civilisation forerunner. Au sommet de la hiérarchie interne des juges se trouvait le **juge suprême** qui était considéré comme l'arbitre ultime lorsqu'une affaire se trouvait dans l'impasse.

Les conseillers : la caste des conseillers contrôlait le pouvoir politique d'Ecumène et possédait donc un pouvoir de décision qui ne pouvait être contesté que par les décisions des juges. Leur rôle était de gérer l'immense domaine forerunner en dirigeant les efforts des autres castes dans les meilleures directions et ainsi assurer le bonheur de tous sans jamais privilégier une caste par rapport à une autre. Ils devaient continuellement analyser les rapports qui leur arrivait des quatre coins du domaine d'Ecumène sur par exemple les niveaux de production des usines ou le taux de natalité de chaque planète, avant de prendre des décisions qui étaient étudiées par les juges pour être ensuite validées ou refusées. Le représentant de la caste des conseillers devant les juges portait le titre de **premier conseiller**, mais ne disposait nullement d'un pouvoir de décision supérieur à celui des autres membres de sa caste, son rôle se limitant à parler au nom des siens devant les autres castes forerunners.

Les bâtisseurs : formée par les plus brillants scientifiques de la civilisation forerunner, cette caste jouait un rôle crucial dans le développement et le maintien de l'empire d'Ecumène. Ils remplissaient à la fois le rôle d'inventeur et celui d'architecte, ce qui leur permettait de maîtriser chaque étape du processus de création, car c'était généralement le bâtisseur qui inventait une nouvelle technologie ou un nouveau modèle d'une technologie existante qui en supervisait la construction jusque dans les moindres détails. Ceux parmi cette caste qui s'illustraient par un esprit créatif extrêmement puissant recevaient le titre de **maître bâtisseur**, et au cours de l'histoire d'Ecumène le nombre de ces maîtres a grandement varié en passant de plusieurs dizaines à parfois seulement deux ou trois.

Les collecteurs : l'importance des membres de cette caste était directement liée à celle des bâtisseurs dont ils dépendaient très fortement, leur principale fonction étant de chercher et de récupérer les immenses quantités de matières premières requises pour les projets de construction imaginés par les bâtisseurs. Spécialisés dans l'analyse des corps stellaires et la manipulation de la matière pour former ou déformer des alliages, les collecteurs disposaient d'une imposante flotte logistique pour acheminer de colossales chargements de matériaux depuis leurs sites d'extraction jusqu'aux sites de construction dirigés par les bâtisseurs.

Les biologistes : spécialisés dans tous les domaines scientifiques touchant de près ou de loin à la vie, ces individus pouvaient remplir de très nombreux rôles allant du médecin au créateur d'espèce végétale ou animale dans le cadre du programme GENESIS. Leur sagesse et leur immense compassion envers toute forme de vie était très respecté par les autres castes qui venait souvent leur demander conseil sur la façon de surmonter certaines difficultés morales ou psychologique, ce qui leur donnait également une grande importance dans le maintien du bonheur des citoyens d'Ecumène.

Les guerriers : bien que la nécessité d'entretenir une force armée ait depuis longtemps disparue avec l'unification des anciennes nations forerunners, Ecumène ne s'était jamais résigné à faire disparaître cette caste et c'est pourquoi même durant les plus grandes périodes de paix, de nombreux individus portaient le statut de guerrier. En effet, ces forerunners particuliers avaient comme devoir de développer une loyauté, un courage et un sens de l'honneur exemplaire qui déteignait beaucoup sur le reste de la population, entretenant donc le bon fonctionnement de la société sans avoir besoin de recourir à la force. Le maître absolu de la caste des guerriers portait le titre de **Didacte**.

Les ingénieurs : contrairement au sens que prend ce titre dans la civilisation humaine, les ingénieurs forerunners étaient de simples exécutants travaillant sous les ordres des autres castes. De ce fait, ils occupaient le plus bas échelon dans l'échelle sociale d'Ecumène, cependant ils étaient respectés pour leur dévouement et leurs compétences techniques. Ils n'étaient ni des exploités ni des laissés-pour-compte, et jouissaient d'un niveau de vie déjà très supérieur à celui du citoyen humain moyen du XXème siècle.

II.1.5. La civilisation d'Ecumène

Nature : régime galactique forerunner

Capitale : Ghibald (Bras de Persée)

Gouvernement : Concile forerunner

Langage officiel : jagon

Situation : exile extragalactique

Ecumène est le nom de l'empire galactique érigé par la race des forerunners avant leur départ il y a près de 100.000 ans. Cet empire s'étendait sur l'ensemble de la galaxie, mais seulement quelques milliers de mondes formaient le véritable domaine de cette race, les autres étant simplement sous leur protection selon les principes du Manteau. Son influence sur la région du Bras d'Orion où se déroule aujourd'hui la guerre humano-covenant était assez importante en raison de la présence du monde de Tyrena, que ses habitants nommeront plus tard la Terre, berceau de l'humanité, ce qui explique pourquoi ils y ont laissé tant d'installations et de reliques de grande valeur.



LE DOMAINE INTERIEUR D'ECUMENE :

La planète d'origine des forerunners, Ghibald, se trouve au cœur du Bras de Persée de notre galaxie à des milliers d'années-lumière de la Terre, et constituait logiquement le centre administratif et politique d'Ecumène. La technologie de terraformation avancée leur permit de rendre vivable même les mondes les plus hostiles à partir du moment où ces derniers se situaient à distance raisonnable de leur soleil, mais même ce paramètre pouvait être manipulé par les forerunners au moyen de puissants champs de gravité artificielle. Ils apportèrent la vie sur d'innombrables mondes avant de les coloniser pour en faire leurs demeures, créant un empire aux colonies très regroupées. En tout, près de 7.500 planètes abritèrent une population forerunner durant leur règne qui s'étend sur plusieurs dizaines de milliers d'années, néanmoins ces mondes ne représentent qu'une très petite région de la galaxie qui porta le nom de Domaine Intérieur. Les mondes formant ce domaine étaient de natures très variés : certains n'étaient que des centres industriels automatisés avec un très faible nombre de forerunners présents pour les superviser, tandis que d'autres étaient au contraire d'importants centres de population aux décors paradisiaques et aux villes resplendissantes. En dehors du domaine intérieur d'Ecumène, le reste de la galaxie était désigné comme le Domaine Extérieur.

ORGANISATION POLITIQUE ET MILITAIRE :

Le pouvoir d'Ecumène était centré autour du **Concile** de Ghibald où étaient rassemblés les trois pouvoirs principaux de son organisation : la politique, la justice et l'armée.

Le pouvoir politique était représenté par 500 **conseillers** de différents grades et répartis en différentes chambres, le tout dirigé par le **premier conseiller** éligible à la majorité absolue pour une durée équivalente à un millier d'années terrestres. Chaque conseiller entrant en fonction devait faire vœux de servitude, d'honnêteté et de loyauté envers Ecumène. Ce Concile était assisté par un réseau nommé la **Métarchie**, et qui était composé de plusieurs centaines d'intelligences artificielles de classe Ancillas nommées les I.A. Métarches. Ces dernières étaient chargées de gérer les immenses masses d'informations provenant des quatre coins de l'empire d'Ecumène et d'effectuer une pré-analyse avant de soumettre des rapports réguliers au Concile en attribuant à chaque rapport un niveau de priorité dans l'ordre de passage en conférence.

À côté de ce pouvoir politique se trouvait le pouvoir juridique représenté par 500 **juges** formant la **Cour Suprême du Manteau**. À leur tête se trouvait le juge suprême qui était l'égal du premier conseiller dans son propre domaine d'exercice. Leur rôle était de veiller à ce que chaque décision prise par le concile soit bien conforme à l'ensemble des lois, et dans certain cas ses membres pouvaient être amenés à trancher une décision sur laquelle les conseillers étaient divisés. En dehors de sa présence au concile, le pouvoir judiciaire était assez peu répandu à travers le domaine forerunner car son peuple bénéficiait d'un tel niveau de vie que les crimes et délits étaient choses extrêmement rares. Les quelques cas exceptionnels étaient donc transférés directement au concile de Ghibald pour être traités par les membres de la Cour Suprême eux-mêmes.

Concernant l'armée d'Ecumène, il s'agissait bien plus d'un héritage culturel que d'une véritable force de combat. En effet, durant les époques les plus anciennes de son existence, Ecumène disposait d'une importante armée qui faisait essentiellement office de force de l'ordre, mais son utilité fut grandement diminuée au fur et à mesure que sa civilisation atteignait un niveau de bien-être quasi parfait. Toutefois pour des raisons administratives mais aussi dans un but honorifique et pour instaurer un pouvoir en triptyque au concile, cette armée bien que considérablement réduite ne disparut jamais réellement et son **Haut Commandement** siégeait auprès des conseillers et des juges. Composé de 70 officiers, la plupart ayant hérité de ce titre par un parent, ils apportaient un regard purement objectif et fonctionnel sur les décisions prises lors des réunions, et étaient dirigés par un individu portant le titre de **Didacte**, qui disposait d'un pouvoir de décision égal à ceux du premier conseiller et du juge suprême.

LA POLITIQUE EXTERIEURE D'ECUMENE :

Bien que les forerunners fussent les premiers à maîtriser le voyage dans sous-espace après le départ des Précurseurs, ils ne furent pas les seuls à réaliser cette prouesse durant toute la période de leur règne. En effet, de très nombreuses autres races intelligentes se tournèrent vers les étoiles en rêvant d'étendre leur territoire, mais leurs ambitions se heurtèrent à la très nette supériorité des forerunners et leur volonté d'adamantium de défendre les principes du Manteau. Pour eux, les peuples ayant progressé technologiquement sans avoir également acquis la sagesse d'utiliser correctement leur pouvoir représentaient un danger potentiel non négligeable pour les autres formes de vie et en particulier les autres civilisations moins évoluées. C'est pour cette raison qu'Ecumène avait, dès les premiers contacts inter-civilisationnels, établi des règles de politiques extérieure extrêmement strictes qui assurait non seulement le respect des principes du Manteau mais aussi la suprématie des forerunners sur toute la galaxie.

Lorsqu'une civilisation atteignait le palier technologique 3 (cf. [chap. II.2.1](#)), une flotte devait se rendre dans les plus brefs délais vers son monde d'origine afin d'y envoyer une délégation diplomatique escortée par un groupe de chevaliers prométhéens. Si les observations faites par la caste des juges sur cette civilisation étaient favorables, Ecumène lui proposait d'entrer au sein d'une assemblée spéciale nommée la **Coalition**, qui réunissait les ambassadeurs de tous les peuples acceptés par Ecumènes. Néanmoins, cette assemblée n'avait que le pouvoir d'émettre des requêtes auprès du Concile forerunner, celui-ci étant ensuite libre de les accepter ou non. Plusieurs dirigeants des peuples coalisés estimaient une telle position injuste et souhaitaient remettre en question la suprématie d'Ecumène sur la Voie Lactée, mais leurs revendications n'allèrent jamais très loin par manque de soutien pour la principale raison que la gouvernance des forerunners maintenait paix et prospérité dans toute la Coalition. A aucun moment une civilisation n'osa aller jusqu'à exiger que le Manteau de Responsabilité soit retiré des mains des forerunners pour être confié à quelqu'un d'autre.

Si au contraire l'avis des juges forerunners sur la nouvelle civilisation spationautique était défavorable, les ambassadeurs d'Ecumène lui annonçaient simplement la mise en place d'un programme d'éveil assisté : son peuple était placé sous la tutelle des forerunners afin de développer une conscience spirituelle et une maturité philosophique suffisante, ce qui pouvait demander parfois quelques années seulement et parfois plusieurs dizaines de générations. Un faible nombre de civilisations extrêmement belligérantes ou obtues restèrent sous tutelle jusqu'à leur disparition durant la guerre contre le Parasite. Durant toute la durée de ce programme, le monde d'origine de l'espèce concernée était placé sous blocus afin de lui interdire toute transition dans le sous-espace.



II.1.6. Personnages forerunners

En raison de ce qui a été construit par 343 Industrie avec la nouvelle série de jeux vidéo Halo, nommée *The Reclaimer Saga*, nous sommes obligés d'apporter des précisions sur les forerunners et en particulier les principaux personnages qui sont intervenus durant le conflit contre le Parasite. Il ne s'agit pas simplement d'un descriptif détaillé, mais aussi d'un outil scénaristique que vous pourrez utiliser durant vos campagnes car, après tout, rien ne vous empêche de faire réapparaître un ou plusieurs de ces personnages afin d'augmenter l'intensité de l'histoire. Nous considérons parfaitement possible que, suite aux études sur le Parasite, les forerunners aient découvert le secret de l'immortalité. Nous tenons également à préciser que, même si une partie du contenu de ce chapitre est basé sur les travaux de Bungie, en particulier les terminaux accessibles dans le jeu Halo 3, nous avons grandement enrichi ce contenu avec nos propres créations. De plus, toutes les illustrations présentes ici sont les travaux d'une même artiste indépendante nommée [Stellarstatellogic](#) et que nous ne remercierons jamais assez pour son superbe travail, son imagination et son talent. Et nous rappelons à nouveau que, conformément au chapitre précédent, les forerunners ont une apparence parfaitement similaire à celle des humains. Si vous souhaitez utiliser l'apparence du Didact et de la Grande Archiviste telle qu'elles ont été données par 343 Industrie, cela devra s'expliquer par un procédé de transmorphose volontaire, reflétant éventuellement un début de démence ou d'autre pathologie mentale.



LE DIDACT GLORUS

Il s'agit ni plus ni moins que du commandant suprême de toutes les forces militaires forerunners, maître absolu de la caste des guerriers et protecteur d'Ecumène (cf. [chap. II.1.4](#)). Né de parents appartenant tous deux à la caste des guerriers, il n'eut d'autre choix que d'en devenir un lui-même et excella mieux que quiconque en son temps. Bien qu'ayant grandi et travaillé dans le domaine des armes et du combat, la paix absolue dont jouissait Ecumène avant l'arrivée du Parasite lui donna le temps de s'intéresser grandement à la philosophie, la biologie et bien d'autres sciences, augmentant considérablement sa culture et ses facultés de réflexion. Il devint ainsi un stratège réputé dans les nombreuses simulations virtuelles organisées par la caste des guerriers, au point d'obtenir le poste de Didact en -100.419 à l'âge de 377 ans.

Cette ultime promotion lui ouvrit les portes des plus hautes sphères de la société d'Ecumène, le faisant côtoyer des personnalités illustres de l'époque dont le pouvoir égalait leurs qualités. C'est ainsi qu'il rencontra le juge suprême de la cour du Manteau, Glédonia, avec qui il eut de longues discussions sur le Cycle de Réclamation, le Grand Voyage, les Précurseurs et le Manteau de Responsabilité. Au fil des années, leurs échanges devinrent de plus en plus intimes jusqu'à ce que, en -100.384, ils décident d'accomplir la communion de leurs esprits, qui consiste à donner chacun une part de soi-même à

l'autre et qui équivaut au mariage chez les humains d'un point de vue symbolique. Cette union avec la dirigeante de la caste des juges ne fut pas vue d'un bon œil par tous les hauts responsables d'Ecumène, cependant la grande majorité s'accordaient à penser que cela était l'assurance que les guerriers forerunners respecteraient à la lettre les préceptes du Manteau de Responsabilité.

L'importance de Glorus devint subitement plus grande à partir de l'an -100.308 du calendrier humain, date à laquelle le Parasite apparut en assimilant plus de cinquante planètes en l'espace d'une année. Face à la situation critique provoquée par cette menace inattendue, il obtint une autorité et un pouvoir de décision plus grand qu'à l'habitude, ce qui lui permit de parler d'égal à égal avec Faber, le maître de la caste des bâtisseurs. Grâce à cela, il obtint la création de nombreuses technologies d'armement de toutes sortes et fit croître de manière exponentielle la puissance de combat des guerriers forerunners et de leur flotte. Mais alors qu'il s'engageait de plus en plus profondément dans la voie de la guerre totale et impitoyable, usant de stratégies parfois déshonorantes et atroces, il avait de plus en plus besoin de la présence de son épouse Glédonia. Cela lui fut donc très difficile de la laisser partir lorsque, en -100.104, elle fonda le corps des archivistes et se lança à travers la galaxie pour récolter le patrimoine génétique de toutes les espèces qui pouvaient encore être sauvées du Parasite. Il fit alors tout ce qui était en son pouvoir pour la protéger elle et ses agents, allant jusqu'à leur confier une garde rapprochée composée de ses meilleurs guerriers, les prométhéens, dont il avait pourtant cruellement besoin. Le dernier siècle du conflit lui fut mentalement insupportable, l'amenant parfois au bord de la folie, et seules les rares communications qu'il parvenait à obtenir avec Glédonia l'empêchèrent de sombrer totalement. Lorsque les Halos furent sur le point d'être activés, il dû user de toute son autorité sur le Concile pour retarder l'ordre et ainsi permettre à son épouse de se réfugier dans un monde-bouclier, une mesure qui lui fût lourdement reprochée sur le coup mais qu'on lui pardonna par la suite.

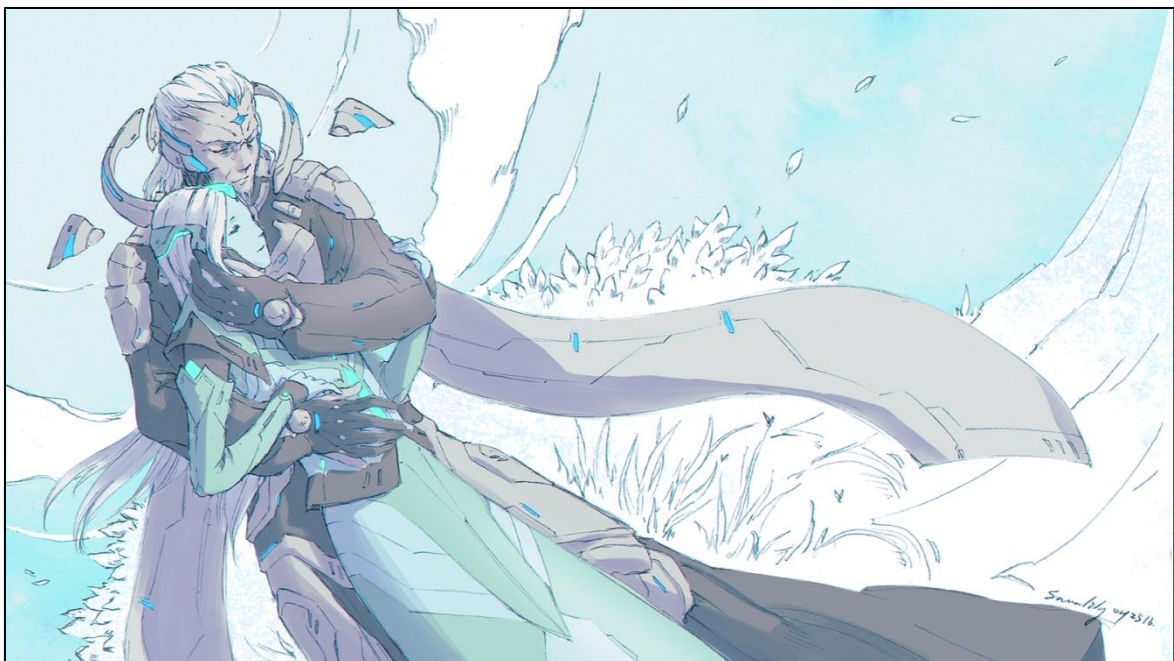
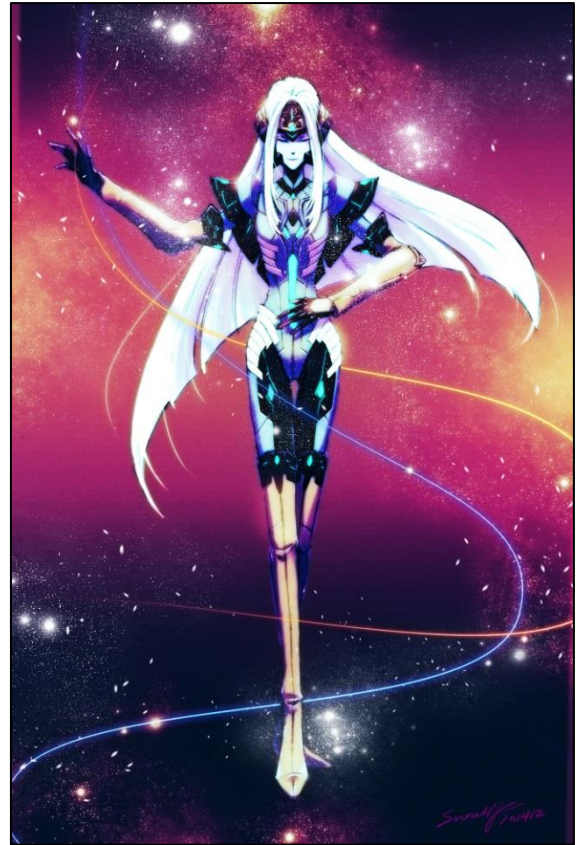
En plus d'être un formidable chef militaire et un stratège sans égal parmi les forerunners (mais largement dépassé par les capacités des IA Médicant Bias et Offensive Bias), Glorus possédait une grande sensibilité philosophique et une admiration envers la vie qui trouve toujours le moyen de survivre, quels que soient les catastrophes qu'elle rencontre. Bien qu'étant naturellement bienveillant envers les humains, il leur en veut d'avoir tant accaparé l'attention de son épouse et lui avoir fait prendre tant de risques au pire moment de la guerre. De plus, étant donné la faible maturité spirituelle de l'humanité qui continue d'être secouée par des guerres internes de toutes sortes (guerres de pouvoir, guerres de religion, guerres civiles, etc.), si jamais Glorus venait à revenir dans notre galaxie pour constater cela, il pourrait reconsidérer le fait de les avoir choisis pour dépositaires. Peut-être même les verrait-il comme une menace pour la paix de la galaxie...

LA GRANDE ARCHIVISTE GLÉDONIA

Si un forerunner peut être réellement considéré comme une divinité bienveillante par les peuples actuels de notre galaxie, c'est bien la grande archiviste Glédonia. Elle fut la plus illustre et la plus déterminée des défenseurs du Manteau de Responsabilité dans toute l'histoire connue, quittant ses responsabilités de juge suprême et la sécurité du domaine intérieur d'Ecumène pour s'aventurer au-delà de la sphère de Maginot avec ses archivistes. Née d'un père juge et d'une mère biologiste, elle hésita longtemps entre ces deux castes durant son enfance avant de finalement rejoindre le corps des magistrats à la cour du Manteau. Cependant sa passion envers tout ce qui touche à la vie resta ancrée en elle durant le reste de son existence, prenant une importance grandissante au fur et à mesure que ses connaissances augmentaient au travers d'études, de lectures et d'expériences personnelles. C'est grâce à ce savoir largement supérieur à celui de la plupart des autres membres de sa caste qu'elle finit par devenir juge suprême en -100.539, à l'âge de 322 ans.

Dès son premier contact avec les humains, son intérêt envers cette race a été si grand qu'elle s'est progressivement transformée en véritable obsession. Avant que n'apparaisse le Parasite, elle passait beaucoup de son temps libre à observer le peuple de Tyrène (qui est le nom forerunner de la Terre) pour le voir évoluer lentement, comme une mère qui regarde son enfant apprendre à marcher. Son combat en tant que Grande Archiviste pour protéger l'humanité et les autres principales civilisations du Bras d'Orion (dont la plupart des races covenantes) fit croître ce rapprochement et fit naître en elle un instinct maternel envers ceux qui deviendront les dépositaires des forerunners. Mais en son for intérieur, elle n'a jamais entièrement rejeté la possibilité que l'humanité échoue dans son évolution génétique, technologique ou spirituelle et qu'une autre espèce devient plus digne de devenir l'héritière de la civilisation forerunner.

Quant à sa relation avec Glarus, celle-ci est fondée essentiellement sur une harmonie de pensée qu'elle n'a trouvée avec personne d'autre aussi fortement. Leurs visions de l'univers s'accordaient parfaitement et, au bout de quelques décennies de vie commune, le lien invisible qui les unissait était si fort que chacun pouvaient deviner les penser de l'autre à tout moment. Nombreux furent les forerunners à penser que Glédonia et Glarus avaient été réunis et protégés par les Précurseurs eux-mêmes, et qu'ils possédaient donc un illustre destin qui ne fit que se confirmer d'ailleurs par la suite. Leur séparation fut extrêmement dure à vivre, non seulement pour eux mais pour une grande partie du peuple d'Ecumène qui croyait en eux, le doute et la crainte grandissant à mesure que le Parasite gagnait en puissance. Durant les moments les plus sombres de la guerre, alors qu'ils se trouvaient à des dizaines de milliers d'années-lumière l'un de l'autre, ce lien fut mis à rude épreuve et plusieurs fois Glédonia eut la fausse impression que son époux avait péri dans une bataille. Elle fut cependant celle qui conserva le mieux sa santé mentale alors qu'elle courrait le plus grand risque, sa confiance étant beaucoup plus forte en raison de la lourde tâche qu'elle s'était désignée. Néanmoins, avec le temps, Glédonia émit de nombreux doutes sur la justesse de son combat, du combat de son époux, du droit qu'avaient les forerunners à contrôler ainsi la galaxie sans partage, et de la nature profonde du Parasite. Elle fut parmi les rares à se prononcer contre l'extermination totale de l'ennemi une fois celui-ci vaincu, invoquant la 1^{ère} loi du Manteau pour convaincre son époux. Bien qu'à l'époque, cette décision fut considérée comme extrêmement sage et juste, elle pourrait bien être regrettée si jamais l'un des nombreux échantillons du Parasites enfermés dans les zones de quarantaines forerunners venait à menacer la galaxie à nouveau...



LE MAÎTRE BÂTISSEUR FABER

Personne dans l'histoire d'Ecumène n'aura autant marqué la Voie Lactée que le maître bâtisseur Faber, que ce soit par les innombrables constructions qu'il a inventées ou par sa folle recherche de l'immortalité qui donna naissance au Parasite. Fils de l'ancien maître bâtisseur et d'une conseillère, il suivit la voie de son père et fit preuve d'une créativité extraordinaire qui lui valut de prendre sa succession en -100.184 de notre calendrier, à l'âge de 479 ans. Certains disent qu'il avait simplement le don de savoir récupérer les idées et concepts de ses confrères pour s'en attribuer le mérite, cependant son ascension ne pourrait de toute façon pas être expliquée uniquement par ça, même si cela a pu l'aider. En revanche, il était de notoriété publique, surtout dans les hautes sphères d'Ecumène, que Faber était expert dans la manipulation et la dissimulation d'information.

On doit également noter que les contributions de Faber à la grandeur d'Ecumène furent assez peu nombreuses avant la guerre contre le Parasite, car la paix ne stimulait pas la recherche et presque tous les domaines scientifiques avaient été largement explorés par ses prédécesseurs. La grande majorité de ses travaux se limitèrent donc à améliorer des technologies déjà existantes, notamment celles liées au sous-espace.

C'est vers -100.351 qu'il devint progressivement obsédé par l'idée de découvrir le secret de l'immortalité. En effet, à cette époque les sphères dirigeantes d'Ecumène commencèrent à penser de plus en plus que le temps Grand Voyage approchait, qu'il fallait débiter les préparations pour le départ de toute la population dans un futur proche. Pour n'importe quel forerunner, le Grand Voyage était un événement d'une importance à la fois historique et philosophique, presque religieuse, et Faber ne faisait pas exception à ce sentiment. Mais bien qu'il fût certain de pouvoir participer au début de cette entreprise, le maître bâtisseur savait qu'il n'en verrait jamais l'aboutissement s'il ne trouvait pas un moyen d'augmenter sa longévité car il était déjà très âgé. Son corps allait rapidement atteindre les limites des capacités rajeunissantes de la transmorphose, un procédé qu'aucun biologiste n'était parvenu à améliorer depuis des millénaires.

C'est donc dans le plus grand secret qu'il établit un centre de recherche secret sur le monde inhabité de G617 à partir de -100.314, en recrutant plusieurs centaines de scientifiques qui souhaitaient s'attirer ses faveurs et qui n'eurent comme récompense qu'un destin tragique. Bien qu'il n'ait jamais avoué publiquement sa responsabilité dans la création du Parasite, Faber était parfaitement conscient de son crime et c'est pourquoi il tenta si désespérément de développer un moyen de détruire cet ennemi qui menaçait la galaxie entière. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, le maître-bâtisseur croyait profondément aux préceptes religieux d'Ecumène et cette croyance ne fit que grandir lorsqu'il sentit approcher la fin de sa vie. Sa querelle avec la grande archiviste Gledonna reposait essentiellement sur des raisons de logique pure et de probabilités scientifiques, son point de vue étant qu'il était impossible de sauver toutes les formes de vie de notre galaxie et que mobiliser tant d'effort pour leur préservation risquait de causer la perte de tout ce qui pouvait encore survivre. Quoi qu'il en soit, Faber fit de son mieux pour purger sa conscience de la faute impardonnable qu'il avait commise, et malheureusement pour lui il ne vécut pas assez longtemps pour voir l'activation des Halos et la victoire contre le Parasite. Il est possible que Faber, se sachant sur le point de mourir, ait décidé de révéler la vérité sur le Parasite au didact Glorus ou à la grande archiviste Gledonia, et que dans ce cas le Grand Voyage n'ait plus eut pour raison de trouver les origines du Parasite mais de partir à la recherche des Précurseurs.



MEDICANT BIAS

Parfois les solutions que l'on choisi pour régler un problème ne font qu'empirer celui-ci, même si dans un premier temps elles semblent remplir parfaitement leur rôle. C'est exactement ce qui s'est passé avec la création de Médicant Bias, et cela a bien failli offrir la victoire totale au Parasite.

D'un point de vue technique, Médicant Bias était composé de sept intelligences artificielles de classe Ancilla (cf. [chap. II.2.5](#)) dont les capacités étaient fusionnées ensembles pour composer une même entité pensante selon un schéma d'interactions d'une grande complexité. Chacun de ces sept fragments pouvait accomplir n'importe quelle tâche de calcul, d'analyse ou de réflexion, mais ils étaient programmés pour communiquer entre eux et décider par consensus général pour chaque action impliquant un choix quelconque, même sur des choses d'aussi faible importance que les mots à utiliser dans une discussion. Cela faisait de lui un être à l'intelligence immense qui aurait pu considérablement accélérer les progrès scientifiques des forerunners s'il avait été affecté à cette tâche plutôt que de diriger l'armada d'Ecumène.

Car la raison pour laquelle il avait été créé était de présenter une opposition directe au redoutable esprit stratégique du Fossoyeur Primordial qui mettait tant à mal les défenses de la Sphère de Maginot. Ses facultés lui donnèrent un avantage si grand contre l'ennemi que ce dernier renonça à l'affrontement direct pour chercher plutôt à le faire changer de camp. Le phénomène de corruption qui le frappa fut long, minutieux et probablement orienté par le Fossoyeur pour manipuler les pensées de l'intelligence artificielle. En raison de la particularité de ce cas, il est impossible de déterminer si ce changement de personnalité est permanent.

A l'instart de beaucoup d'intelligences artificielles forerunners, Medicant Bias n'avait pas prit d'apparence holographique du temps où il servait encore ses créateurs. Mais après sa corruption, souhaitant affirmer son existence en tant que forme de vie intelligente, il prit la forme que l'on peut voir ci-contre et qu'il conserva jusqu'à son démantèlement. Lorsque ses fragments furent dispersés au point d'être incapables de communiquer entre eux, chacun devint une version amputée et instable de lui-même cherchant désespérément à redevenir entier à nouveau. Heureusement, cela lui est impossible tant que ces fragments restent séparés et enfermés dans les vaisseaux-clés qui les ont transportés, car nul n'est capable de prédire ce qu'il ferait ensuite.

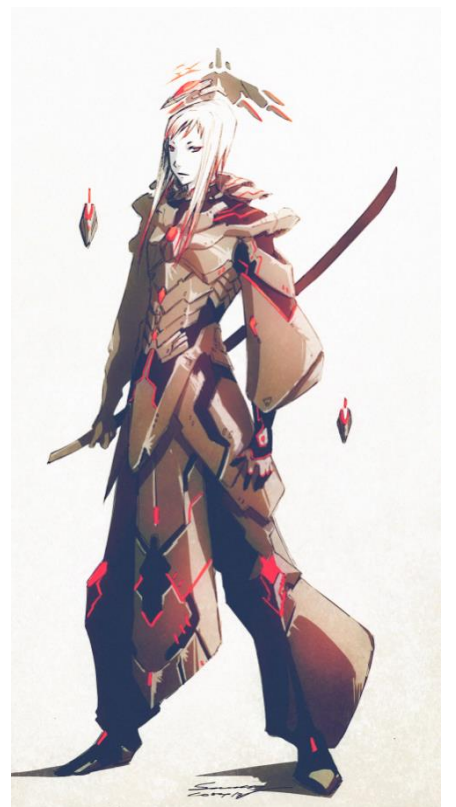


OFFENSIVE BIAS

Lorsque Médicant Bias finit par trahir ses créateurs pour devenir un instrument du Parasite, la seule chose qui était capable de le vaincre ou de le tenir en respect était une autre intelligence artificielle de classe Contender. C'est dans cette optique que fut créé Offensive Bias, bien que sa programmation fût légèrement modifiée pour y inclure des protocoles de sécurité internes visant à l'empêcher d'imiter son grand frère. S'il choisit de prendre lui aussi une apparence holographique, c'est dans le but de provoquer plus facilement Médicant Bias et l'amener à prendre de mauvaises décisions. Cependant la chose qui lui donna le plus grand avantage fut sa faculté à introduire volontairement une part d'aléatoire dans ses actions pour devenir imprévisible et ainsi surprendre son adversaire, une chose dont le fonctionnement ultra-logistique de Médicant Bias était incapable.

Tandis que les informations sur la création d'Offensive Bias et le combat contre son grand frère ne manquent pas, son destin exact fut gardé secret par le didact Glorus. Les rumeurs ne manquent pas sur ce qui lui arriva après sa victoire : certains disent qu'il fut détruit pour des raisons de sécurité car il n'était pas considéré comme une véritable forme de vie, d'autres pensent qu'il est devenu le conseiller tactique secret de Glorus, d'autres encore qu'il fut laissé sur l'Arche afin de veiller sur le programme HALO après le départ des forerunners.

Mais quelle que soit la vérité à ce sujet, si Offensive Bias est toujours actif alors il représente un atout stratégique immense qui, jusqu'à preuve du contraire, peut subir le même genre de corruption que Médicant Bias.



II.2. TECHNOLOGIE FORERUNNER

Beaucoup de ce que construisirent les forerunners a été préservé des ravages du temps grâce à leurs matériaux hyperdenses ou au zèle des sentinelles d'entretien chargées de leur maintenance, ce qui fait que la très grande majorité de leur technologie reste accessible aux races émergentes qui seront les premières à les collecter. Ici nous allons passer en revue les plus importantes technologies forerunners connues, celles qui impactent le plus l'univers de Halo Evolved.

II.2.1. Les paliers d'évolution technologique

Le concept des paliers d'évolution technologique a été créé par race des forerunners puis réutilisé par les races covenantes pour leurs propres besoins administratifs. Il est particulièrement utile pour présenter la progression d'une civilisation à travers l'histoire. Pour plus de facilité, nous allons commencer par le palier le plus bas, puis progressivement monter vers le summum de la maîtrise technologique tel qu'il était vu par les forerunners :

Palier 7 : Préindustriel

Le 7e palier, l'un des plus communs et des plus stables, est caractérisé par un armement limité et des menaces environnementales négligeables. Les sociétés sont en général de taille réduite, éparpillées, et subsistent grâce à l'agriculture, la culture fourragère, la chasse et la cueillette. Leur technologie se limite à des outils et des armes de simple facture, ou à des instruments et méthodes agraires ; il n'est toutefois pas rare qu'elles aient des connaissances de base sur les mouvements planétaires ou solaires.

Palier 6 : Ère industrielle

Le 6e palier est souvent le tournant décisif d'une civilisation. Les sociétés agraires peuvent connaître la stabilité au stade préindustriel, mais lorsque le 6e palier est atteint, les tensions au sein de la population et la mécanisation de la production alimentaire créent invariablement des pressions politiques et économiques difficilement maîtrisables. Les civilisations qui surmontent ces difficultés sont presque certaines d'accéder au progrès. Certaines sociétés approfondissent leurs connaissances environnementales et médicales en même temps que leurs machines et leurs moyens de transports évoluent ; celles qui n'y parviennent pas sont vouées à disparaître.

Palier 5 : Ère atomique

Les espèces du 5e palier finissent généralement par atteindre le statut spationautique et se concentrer sur la production d'énergie propre. Il arrive toutefois que certaines espèces belliqueuses utilisent l'énergie atomique à des fins militaires, ce qui cause souvent leur extinction. Typiquement, elles parviennent à voler dans l'atmosphère et évoluent souvent par la suite vers le vol spatial.

Palier 4 : Ère spatiale

Les espèces suffisamment intelligentes pour quitter la surface de leur berceau mais qui se contentent de se livrer à des guerres dans l'abîme qui l'entoure ne dépassent que rarement ce palier. Leur technologie est entièrement tournée vers le confort, mais n'exclut pas des progrès médicaux.

Palier 3 : Spationautique

Dès qu'une civilisation parvient à accomplir des transitions dans le sous-espace avec suffisamment de stabilité, elle est considérée comme une civilisation spationautique. Le plus souvent, les connaissances qu'elle a accumulées dans les domaines de la physique et de l'électronique pour accomplir cet exploit lui permettent également de développer d'autres technologies très avancées telles que les intelligences artificielles semi-conscientes, les armes à induction linéaires asynchrone ou les espaces de stockage holographiques. Une telle civilisation présente très rapidement des tendances plus ou moins prononcées vers une expansion coloniale multi-planétaire qui, s'il n'est pas mesuré et réfléchi, peut aisément être la source de graves conflits.

Palier 2 : Interstellaire

Ce palier impose la maîtrise d'une navigation spatiotemporelle extrêmement précise et d'un système de communication interstellaire quasi-instantanée pour maintenir un empire galactique de très grande ampleur. Les civilisations atteignant ce niveau technologique peuvent utiliser leurs immenses capacités dans un but militaire ou diplomatique, avec dans chaque cas d'immenses répercussions sur toutes les autres races qu'elles rencontreront.

Palier 1 : Fondateurs de mondes

A ce jour, seuls les forerunners sont parvenus à atteindre ce palier, qu'ils croyaient être le dernier possible. Il nécessite, pour être atteint, de maîtriser de nombreuses capacités technologiques ultra-complexes telles que la manipulation des forces gravitationnelles à l'échelle cosmique, la création d'IA pleinement conscientes et la fabrication de matière ultra-denses.

Palier 0 : Trans-sensible

Les forerunners inventèrent ce nouveau palier technologique lorsqu'ils découvrirent le moyen d'accélérer l'évolution des formes de vies intelligentes, une chose qu'ils n'auraient jamais crue possible auparavant. Etant donné que c'est à peu près à la même époque, vers la fin de leur règne, qu'ils parvinrent à mettre au point le moyen de voyager vers d'autres galaxies, cette technologie est également considérée comme nécessaire pour atteindre ce palier d'évolution.

II.2.2. Le sous-espace

Le **sous-espace** (*subspace* en anglais) est un continuum espace-temps parallèle à notre propre espace-temps, que nous nommerons ici tout simplement **l'espace réel**. Chez les humains, il est également nommé **l'espace Shaw Fujikawa**, en hommage aux deux savants Tobias Shaw et Wallace Fujikawa qui l'ont découvert en 2291, mais son existence avait déjà fait l'objet de nombreuses théories parmi la communauté scientifique bien avant cette date.

En plus des quatre dimensions de base que nous connaissons (horizontalité, verticalité, profondeur et temporalité), il existe sept autres dimensions qui régissent certaines lois physiques très particulières à des niveaux de compréhension encore inaccessibles aux savants humains. Mais tandis que les quatre premières dimensions sont identiques dans le sous-espace et dans l'espace réel, cinq des sept autres possèdent des caractéristiques sensiblement différentes d'un continuum à l'autre. De ce fait, lorsqu'une matière ou une onde provenant de l'espace réel pénètre dans le sous-espace, les lois de la physique qui s'appliquent sur cette matière changent et en particulier la théorie de la relativité d'Einstein ($E = mc^2$), lui permettant de se déplacer plus vite que la lumière sans subir d'effet secondaire.

Contrairement à l'espace réel, le sous-espace ne contient aucun corps astral tels que des soleils, des nébuleuses ou des éléments quantiques poly-instantanés, ce qui fait qu'il apparaît totalement noir car il ne contient rien de visible. Il est donc considéré comme totalement inhabitable, cependant l'utilisation de vaisseaux ou de stations spatiales permettent à des êtres vivant de survivre au vide absolu qui y règne, du moment que ces bâtiments sont étanches et suffisamment pourvus en air respirable. Certaines stations de recherche humaines effectuent régulièrement des missions longues durées dans le sous-espace dans le cadre de projets spéciaux, tandis que la grande majorité des relais de communication ne reviennent dans l'espace réel qu'en cas d'avarie ou de contrôle technique réglementaire.

Le sous-espace est cependant loin d'être un environnement uniforme malgré son absence totale de consistance physique. En effet, on peut dire que ce continuum est plus ou moins « dense » à certains endroits et provoque ainsi ce que les scientifiques présentent comme des ondulations sub-spatiales ou des variations de densité sub-spatiale. En fonction de la densité physique du sous-espace, les objets s'y déplacent plus ou moins facilement et, dans certains cas extrêmes, peuvent se retrouver piégés pour une durée indéterminée dans une bulle d'espace-temps si dense que le temps y est figé. Ces différences de densités ne sont pas permanentes et varient au cours du temps : elles apparaissent, disparaissent et se déplacent de façon plus ou moins aléatoirement, ce qui les rend impossible à prévoir pour les races ne disposant pas de technologie adaptée pour mesurer la densité sub-spatiale.

TRANSITION D'ESPACE-TEMPS :

Lorsqu'un objet passe de l'espace réel au sous-espace ou inversement, on dit généralement qu'il effectue une transition d'espace-temps, ou plus simplement une **transition**. Par assimilation, à partir du moment où un objet de l'espace réel se trouve dans le sous-espace, on dit qu'il est **en transit**, qu'il soit en déplacement ou immobile. Il existe néanmoins beaucoup d'autres appellations moins scientifiques telles qu'une immersion, un saut ou parfois même un hypersaut.

Transiter dans le sous-espace n'est possible qu'avec l'utilisation d'un moteur sub-spatial, nommé moteur Shaw-Fujikawa dans le cas des modèles humains. Cette appellation est néanmoins erronée puisqu'un moteur sub-spatial ne permet pas de propulser un vaisseau ou tout autre objet dans le sous-espace, mais simplement à ouvrir un passage entre les deux continuums d'espace-temps. Chez les humains, le terme scientifique exact pour désigner un tel passage est CCR (*Controlled Continuum Rupture*, soit Rupture Contrôlée de Continuum en français). Toutefois, ce terme est rarement utilisé en dehors de la communauté scientifique, la plupart des gens préférant celui de **portail** qui est d'ailleurs le seul utilisé par les extraterrestres des diverses races covenants. Un CCR consiste en quelque sorte à créer un trou noir miniature, parfois appelé trou de vers. Pour cela, il est nécessaire d'utiliser un ou plusieurs d'accélérateurs de particules qui vont « déchirer » l'espace réel afin d'atteindre le sous-espace. Une fois ce trou noir créé, il aspire tout objet se trouvant à proximité immédiate avec une force incalculable, ce qui permet à des vaisseaux de plusieurs millions de tonnes de passer d'un continuum à un autre en l'espace d'une fraction de secondes. Une fois que le vaisseau a transité, les forces physiques qui maintenaient le trou noir en place ont disparu et il se désintègre alors en dégageant des radiations de Hawking qui, heureusement, sont inoffensives pour les êtres vivants.

Maîtriser cette technologie n'est pas chose facile. En effet, il est impératif de toujours effectuer les calculs de saut et de coordonnées avant d'effectuer une transition car, une fois qu'un vaisseau ou tout autre objet accomplit un saut sub-spatial, il lui est impossible de modifier sa trajectoire de déplacement tant qu'il n'est pas revenu dans l'espace réel. Ces calculs sont d'une extrême complexité et ne peuvent donc pas être effectués sans l'assistance d'un ordinateur de navigation ou d'une intelligence artificielle, car la moindre erreur suffirait à obtenir une déviation de plusieurs centaines de parsecs par rapport au point de sortie prévu. Pour ne rien arranger, il est quasiment impossible d'effectuer des transitions sûres en se trouvant à côté d'une planète, d'une lune, ou de tout autre objet astral de grande taille, car le puits de gravité entourant ces mêmes objets perturbe énormément l'espace-temps selon des variantes très mal connues chez les plupart des civilisations. A moins d'avoir atteint un niveau technologique suffisant pour mesurer et donc compenser ces perturbations, chose que seuls les forerunners sont parvenus à faire, il est absolument nécessaire de maîtriser la technologie de la gravité artificielle pour vouloir transiter au bord d'un puits de gravité, que ce soit pour entrer ou pour sortir du sous-espace. A la date où nous nous trouvons dans l'univers de Halo Evolved, les humains ne disposent encore d'aucune de ces deux possibilités et c'est pourquoi leurs vaisseaux ne peuvent passer de l'espace réel au sous-espace et inversement qu'à condition de se trouver à plusieurs millions de kilomètres de tout corps céleste majeur.



Les forerunners sont passés maître dans l'art d'analyser, d'utiliser et même de manipuler le sous-espace grâce à leur prodigieuse technologie. Tout d'abord ils ont appris à parfaitement maîtriser la technique de **micro-transitions**, qui consiste à se déplacer par bonds en profitant de l'accélération provoqué par le phénomène de transition, permettant ainsi d'atteindre des vitesses phénoménales. De plus, ils étaient aussi capables de déterminer la trajectoire optimale pour chaque transition en détectant les variations de densité du sous-espace. Contrairement aux races moins avancées qui se contentent actuellement de faire transiter des vaisseaux ou de petites stations spatiales à travers le sous-espace, à l'exception seule de Grande Bonté, cela n'était nullement un problème pour les forerunners qui pouvaient faire transiter des installations de tailles planétaires telles que des mondes artificielles ou les Halos.

De même que les covenants savent propulser de petits appareils dans le sous-espace sur une distance limitée au moyen de catapultes sub-spatiales, les forerunners avaient poussé cette technologie au point de pouvoir faire transiter du matériel ou des individus dans le sous-espace. Cette technologie est appelée la **translocation sub-spatiale**, mais les covenants et les rares humains qui l'ont expérimenté préfèrent utiliser le terme plus simple de téléportation, étant donné que le phénomène est quasi instantané pour éviter l'asphyxie des utilisateurs.

Type d'objet	Vitesse maximale
Individu	363.000 km/ seconde
Onde de communication	223 AL / seconde
Navette de transit	76 AL / minute
Vaisseau de tonnage inférieur à 15.000 tonnes	43 AL / minute
Vaisseau de tonnage supérieur à 15.000 tonnes	38 AL / minute
Stations spatiales et mondes artificiels	21 AL / minute

II.2.3. L'adamantium

Avant-propos : le terme "adamantium" n'est pas exactement celui utilisé par les forerunners. Il s'agit en fait de la plus proche traduction existante dans la culture humaine pour représenter les propriétés fantastiques de ce métal, cela afin de faciliter la compréhension de ce terme par les individus qui accèderont un jour aux bases de données forerunners.

ASPECT ET PROPRIETES :

L'adamantium est un alliage mêlant carbone, titane et aluminium selon un schéma d'association déifiant les lois standards de la physique moléculaire. D'aspect métallique sombre avec un léger reflet brillant, ce matériau est totalement inoxydable et peut conserver sa forme jusqu'à 200.000°C. Une plaque de trente centimètres d'adamantium est capable d'encaisser un tir direct de canon à accélération magnétique naval (cf. [chap. IV.3.6](#)) sans présenter la moindre déformation. La densité extrême des molécules et de leurs atomes fait qu'il est quasi impossible de le briser, et qu'il ne peut être détruit qu'en atteignant des températures suffisamment importantes pour le dilater et ainsi, le fragiliser. Néanmoins de par la densité de matière obtenue, l'adamantium est extrêmement lourd : 52 grammes par centimètre cube à température ambiante, soit deux fois plus dense que l'élément le plus lourd que nous connaissons actuellement, l'osmium, et plus de six fois plus dense que l'acier.

FABRICATION :

Le procédé de fabrication de l'adamantium est extrêmement complexe et implique de nombreux phénomènes physiques allant bien au-delà de la possibilité de compréhension des humains ou même du forerunner lambda, à commencer par les principes de la physique neurale. C'est pourquoi seuls les plus talentueux membres de la caste des bâtisseurs étaient capables de comprendre et de maîtriser les étapes de synthèse de cet alliage, et qu'il n'était nullement nécessaire d'en faire un secret devant le reste de la population d'Ecumène. Néanmoins les installations de production d'adamantium n'étaient généralement pas plus grandes qu'un camion ou qu'une petite navette, car il devait impérativement être synthétisé sur place là où il allait servir. En effet, les propriétés de résistance inouïes qui rendent ce métal si important font qu'il ne peut plus être retravaillé une fois qu'il s'est refroidi et solidifié. C'est pourquoi les installations de production synthétisaient l'adamantium non pas en masse, mais à très faible débit, de manière à maîtriser parfaitement sa répartition dans l'objet qu'il devra former, qu'il s'agisse d'une coque de vaisseau, de l'enveloppe d'une IA de classe Ancilla ou de la structure complète d'une installation souterraine.



II.2.4. La gravité artificielle

Dans l'univers de Halo, la technologie de gravité artificielle est très fortement présente, en particulier au sein des civilisations extraterrestres des covenants et forerunners, les humains n'ayant pour le moment fait qu'effleurer très légèrement les concepts permettant la maîtrise des forces gravitationnelles. Elle est utilisée pour de nombreuses choses comme par exemple transférer rapidement des troupes et du matériel d'un endroit à un autre, isoler des éléments instables ou même pour maintenir un bâtiment de guerre de plusieurs milliards de tonnes en orbite basse d'une planète.

LES BASES DE LA GRAVITÉ DANS HALO EVOLVED :

Important : cet article est totalement fictif, bien qu'inspiré de travaux de recherches réels, car la particule de graviton est pour le moment une pure théorie qui n'a été ni confirmée ni démentie par la communauté scientifique jusqu'à ce jour. Nous utilisons simplement ce concept pour expliquer la technologie de gravité artificielle dans l'univers de Halo.

Les forces de gravité sont provoquées par des particules élémentaires nommées **gravitons** et dont l'existence reste à ce jour purement théorique chez les scientifiques humains. Leur fonctionnement est en partie similaire à celui des photons transportant la lumière étant donné que, comme eux, les gravitons partagent le même phénomène de dualité onde-corpuscule et voyagent donc eux aussi à la vitesse de la lumière à travers le continuum espace-temps.

Toute matière émet en permanence et dans toutes les directions des photons et des gravitons ainsi que d'autres particules que nous ne développerons pas ici. Mais tandis que les photons sont aisément stoppés, réfléchis ou absorbés par les matériaux qu'ils rencontrent, les gravitons sont presque impossibles à arrêter et possèdent donc une influence beaucoup plus grande que l'on observe principalement à l'échelle cosmique. En effet, lorsqu'il traverse une matière, un graviton attire cette même matière selon un vecteur de direction identique à sa trajectoire et de sens opposé. De ce fait, plus un corps est gros, plus il émet de gravitons qui attireront la matière alentour vers lui, cependant la force d'attraction transmise par ces particules élémentaires est extrêmement faible et ce n'est qu'à l'échelle cosmique qu'elle peut prendre le pas sur d'autres forces telles que les interactions fortes, les interactions faibles et les forces électromagnétiques.

Lorsqu'une civilisation parvient à maîtriser suffisamment les lois physiques liés aux gravitons, elle peut alors concevoir plusieurs types de technologies aux effets particulièrement utiles que nous décrivons ci-dessous :

LES CANONS A GRAVITON :

Plus couramment appelés les **rayons à gravité modulable** ou plus simplement **rayons à gravité**, ces instruments sont la base de la gravité artificielle car ils émettent un flux continu et plus ou moins intense de gravitons qui sont envoyés dans une direction bien précise. Cela permet d'attirer rapidement des objets en les arrachant à la gravité naturelle. Ce type de technologie est principalement utilisé pour concevoir des ascenseurs gravitationnels : ce sont des cylindres de lumière à l'intérieur desquels la gravité peut être manipulée librement par les utilisateurs pour que des personnes ou du matériel puissent transiter librement entre différents niveaux sans avoir à employer de lourds systèmes de levage mécanique. Les canons à graviton sont également utilisés au niveau des vaisseaux pour former des rayons tracteurs qui servent à collecter des débris spatiaux ou à immobiliser des bâtiments ennemis avant de les aborder ou de les pilonner à pleine puissance.

LES CHAMPS ANTI-GRAVITÉ :

Il existe un moyen de stopper net la progression des gravitons et ainsi de les empêcher de communiquer la force d'attraction qu'ils transportent. Basée sur des mécanismes complexes de mécanique quantique, la technologie des champs anti-gravité permet de s'affranchir totalement de toutes les forces d'attraction gravitationnelles quelles que soient leur origines et ainsi de provoquer une apesanteur artificielle. Cette technologie présente l'immense avantage de permettre à un vaisseau de pénétrer dans l'atmosphère d'une planète à faible allure et de se maintenir dans les airs à très basse altitude sans s'écraser au sol. Elle est également utilisée pour ralentir ou carrément stopper la chute de personne ou d'objet, que ce soit en tant que mesure de sécurité ou pour permettre un largage orbital rapide.

LES RÉPULSEURS GRAVITIQUES :

Utilisée principalement sur des véhicules pour leur permettre de flotter à seulement quelques dizaines de centimètres du sol, la technologie des répulseurs gravitiques est basée sur l'inversion de la force d'attraction transportée par les gravitons afin que le véhicule soit à la fois attiré par le sol et repoussé par celui-ci. On a alors l'impression que l'engin flotte simplement au-dessus de la surface, ce qui lui donne une bien plus grande manœuvrabilité en terrain accidenté.



II.2.5. Les IA forerunners

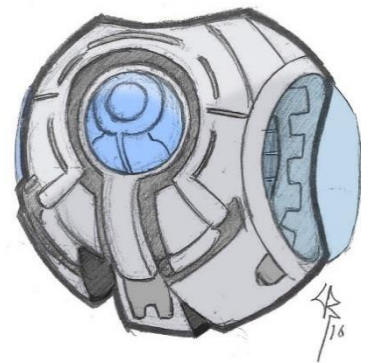
Le niveau de maîtrise des forerunners dans le domaine de l'informatique et de la programmation dépassait très largement tout ce que l'humanité est capable de faire même au 26^{ème} siècle dans l'univers de Halo, et les intelligences artificielles qu'ils étaient parvenus à concevoir présentaient des capacités immensément plus grandes que les meilleures créations humaines. Plusieurs de ces IA ont été laissées dans la Voie Lactée après le départ des forerunners afin de gérer certaines des plus importantes installations forerunners de notre galaxie et assurer que ces structures reviennent à leurs dignes héritiers le jour venu, mais jusque là l'unique contact qui est jamais été établi entre une IA forerunner et une race émergente n'est autre que le fragment de Medicant Bias enfermé secrètement dans le vaisseau-clé D7-49-P qui siège actuellement au cœur de la citée sainte de Grande Bonté.

Intelligence Artificielle de classe Ancilla

Les Ancillas constituent l'immense majorité des intelligences artificielles construites par les forerunners afin de gérer leur domaine dans de très nombreuses disciplines. Tout comme les IA évoluées humaines, elles sont dotées d'une personnalité propre et semi-consciente, cependant toutes n'affichent pas forcément une apparence holographique afin d'interagir avec leurs « utilisateurs ». Elles ne sont pas non plus exemptes de tout défaut, et plusieurs incidents liés au phénomène de Corruption ont entaché la réputation de fiabilité extrême des Ancillas, obligeant la caste des bâtisseurs à constamment chercher le moyen d'assurer leur plus parfaite stabilité.

APPARENCE :

Contrairement aux IA humaines qui sont stockées sur des cristaux de données pour faciliter leur transfert d'un support à un autre, une IA Ancilla est toujours contenue dans un corps artificiel de forme adapté à sa fonction et qu'elle ne changera qu'en cas d'absolue nécessité s'il vient à être obsolète ou gravement endommagé. Il existe autant de corps d'IA qu'il existe de rôles pour ces dernières, depuis la sphère volante très connue des **Moniteurs** au caisson ultra-cogitateur des analyseurs de données, en passant par la station spatiale ou l'usine de production industrielle dans son intégralité. Les IA de classe Ancilla contrôlent généralement la quasi-totalité des circuits, fonctions et systèmes relatifs aux installations dont elles ont la charge, seuls quelques mécanismes particulièrement délicats étant hors de leur porté derrière de lourds protocoles d'interdiction programmés par leurs créateurs. Mais au-delà de cette apparence physique, les Ancillas peuvent décider de se présenter sous la forme d'un hologramme de la même manière que le font les IA humaines, à la différence qu'elles sont beaucoup plus libres de choisir une apparence n'étant pas celle d'un forerunner. La plupart du temps, une IA de classe Ancilla choisira une apparence abstraite dont la couleur et même la forme changent continuellement afin de représenter le flux continue de leurs pensées.



FONCTIONNEMENT :

Les nano-circuits qui composaient le cœur logique du premier Ancilla, *Exalted Threshold*, formaient une matrice complexe imitant le réseau nerveux d'un cerveau forerunner avec une fidélité parfaite, à la différence que ses signaux d'informations ne souffraient d'aucun ralentissement propre aux transmissions synaptiques grâce à l'utilisation d'un matériau supraconducteur. Mais au fur et à mesure qu'*Exalted Threshold* prenait pleinement conscience de ses capacités, elle a amélioré progressivement sa matrice informatique afin d'en optimiser les capacités de calcul, faciliter les transits d'informations et permettre des traitements de données sur d'innombrables fronts simultanément. Peu à peu, cette matrice s'est étendue jusqu'à la limite de ce qui lui était possible de faire sans risquer des effets secondaires néfastes, et elle fonctionna ainsi durant toute sa période de test en obtenant des résultats qui dépassèrent les attentes de ses créateurs.

Une fois la période de test terminée, les IA de classe Ancilla qui furent créées par la suite furent basées sur la nouvelle matrice mise au point par *Exalted Threshold* afin de bénéficier de son expérience. Au cours des siècles qui s'écoulèrent par la suite, d'autres Ancillas découvrirent des moyens d'améliorer encore un peu plus leurs capacités, et ces modifications furent par la suite appliquées à tous leurs semblables ainsi qu'aux IA nouvellement construites, créant ainsi plusieurs générations de classes Ancillas, la 72ème étant la dernière connue à ce jour.

Intelligence Artificielle de classe Contender

Les Contenders sont les intelligences artificielles les plus avancées jamais développées par les forerunners, et donc par n'importe quelle race ayant existé à ce jour dans notre galaxie. Leur fonctionnement est basé sur la mise en commun de sept IA de classe Ancillas, programmées de façon particulière et activées simultanément pour former une seule et même conscience aux capacités immenses. Cela faisait d'eux des entités pleinement pensantes et dont le niveau de conscience dépassait probablement celui des forerunners. Comme nous l'avons vu précédemment, seules deux entités de ce type ont été créées : Médicant Bias et Offensive Bias. La première a été démantelée puis dispersée à travers la galaxie. Quant à la seconde, son destin est inconnu à ce jour...

II.2.6. Les cristaux mémoriels

La technologie des Intelligences Artificielles n'aurait jamais pu être développée à son plein potentiel par aucune civilisation sans l'invention des cristaux mémoriels. La moindre parcelle de cette matière semi-conductrice permet de stocker et de transférer des quantités phénoménales de données informatiques, ce qui a considérablement diminué la taille des appareils de stockage d'informations. Cette technologie fut plus tard découverte également par les covenants et par les humains avec des niveaux de maîtrise similaires, cela sans le secours de reliques forerunners.

Cette matière a rapidement remplacé tous les autres systèmes de stockage antérieurs dès lors qu'il s'agit de contenir plusieurs dizaines de téraoctets. Elle a également servi à développer un système de carte mémorielle portable révolutionnaire nommées **cristaux mémoriels** ou plus communément **Memo-cristaux**. Les plus grosses d'entre elles font la taille d'un livre de poche tandis que les plus petites ne dépassent pas la taille d'une carte bancaire, mais leurs capacités de stockages restent phénoménales. Ces mémo-cristaux sont utilisés pour transporter différents types de données :

- L'utilisation la plus commune est le transport d'Intelligences Artificielles, dont la matrice cognitive peut y être transférée très facilement et s'y développer sans problème dans le cas des IA évoluées. Les mémo-cristaux d'IA sont le plus souvent conçus pour être insérés dans des bornes d'affichage holographique ou des holopad afin de permettre à l'entité informatique d'afficher son apparence visuelle ainsi que les données qu'elle traite aux personnes présentes à ses côtés.

- Les mémo-cristaux sont également utilisés pour contenir les notes, rapports ou observations faites par une personne et devant les transmettre à une autre dans le cadre de son travail ou pour un besoin personnel. Cela permet un échange de données simple, rapide et peu encombrant.

- Les organisations militaires ou secrètes utilisent également beaucoup les mémo-cristaux afin de transporter des données sensibles de haute importance, telles que les dossiers de projets confidentiels ou les plans de technologies prototypes. Ces données sont généralement cryptées et accessibles uniquement grâce à des codes parmi les plus complexes pouvant être mis au point par la faction concernée.



II.2.7. Le programme GENESIS

Les créations que les forerunners ont abandonnées lors de leur Grand Voyage ne se résument pas à de simples temples, artefacts et structures artificielles habitées uniquement par des entités robotiques sans vie : la très grande majorité des races qui existent aujourd'hui dans notre galaxie sont elles aussi le résultat du savoir forerunner, y compris l'humanité qui possède une place bien particulière et privilégiée dans leur plan. En effet, durant l'expansion coloniale de leur domaine, les scientifiques et philosophes d'Écumène furent déçus de découvrir si peu de planètes habitables à travers le cosmos, alors qu'un si grand nombre de mondes pouvait aisément être transformé pour devenir vivable et accueillir une vie florissante. Face à ce constat, et par l'influence des croyances du Manteau de Responsabilité, un programme fut mis en œuvre : GENESIS.

Le programme GENESIS consistait à favoriser l'apparition de la vie sur un nombre considérable de mondes du domaine extérieur d'Écumène, de façon à diversifier les formes de vie existantes et étudier plus facilement les processus d'évolution des espèces. Cela n'avait pas pour but de créer les successeurs directs des forerunners dans le Cycle de Réclamation, car les humains étaient déjà considérés à l'époque comme leurs premiers héritiers potentiels. Les formes de vie créées au travers du programme GENESIS pouvaient néanmoins faire apparaître un jour le peuple qui succéderait aux humains lorsque leur propre cycle toucherait à sa fin.

Ce programme fut réalisé en un total de sept phases :

1. Établissement de la liste des mondes pouvant servir au programme GENESIS :

Toutes les planètes de la galaxie ne pouvaient pas forcément correspondre pour ce programme, que ce soit à cause de leur taille, de leur composition géologique ou de leur positionnement dans leur système solaire. Il fallait également que ces planètes possèdent des périodes de rotation et de révolution à peu près semblable à celle du monde natal des forerunner, de façon à ne pas trop perturber les espèces vivantes déjà présentes lors du passage à l'étape 4 du programme. Cela limitait grandement le nombre de planètes candidates parmi tous les astres existants, mais ce nombre resta colossal et presque chaque système solaire du domaine extérieur d'Écumène possédait une ou deux planètes correspondant à ces critères.

2. Réactivation des planètes éteintes :

Parmi les mondes sélectionnés pour le programme GENESIS, certaines avaient déjà vu l'activité de leur noyau planétaire décroître à un point critique, voir même être complètement éteinte. Or, cette activité est absolument nécessaire pour créer le champ magnétique d'une planète et ainsi protéger ses habitants des rayonnements les plus dangereux émis par leur soleil, et c'est pourquoi les forerunners employèrent leur technologie pour "relancer" le noyau de ces planètes et ainsi corriger ce problème. Certaines planètes ont cependant réagi de manière inattendu, leur noyau ayant redémarré beaucoup plus facilement que prévu, dépassant la limite d'activité prévu et créant ainsi une activité tectonique et/ou volcanique particulièrement élevée par rapport aux autres planètes du programme. Ces quelques incidents n'ont néanmoins pas empêché la continuation du programme sur ces mondes "hyperactifs".

3. Enrichissement géologique :

Cette phase anticipait l'apparition d'espèces intelligentes sur certaines de ces planètes et donc leurs besoins en matériaux spéciaux pour bâtir une civilisation puissante capable un jour de voyager dans l'espace par ses propres moyens. Car plusieurs des mondes faisant partie du programme GENESIS étaient particulièrement pauvres en certains éléments lourds allant parfois du Baryum au Lawrencium, en passant donc par des métaux indispensables comme le tungstène, l'or, l'étain, ou encore l'uranium. Mais les forerunners avaient appris à maîtriser la matière à un niveau inimaginable, et grâce à l'application de forces physiques titanesques induites par des générateurs de gravité artificielle, ils créèrent des quantités phénoménales des différents éléments manquants avant de les disperser sous la croûte de ces planètes qui les assimilèrent immédiatement.

4. Modification des vitesses de rotation/révolution :

L'objectif ici était de s'assurer que les espèces vivantes qui apparaîtraient sur ces mondes, et plus particulièrement les espèces végétales, pourraient être déplacées d'un monde à l'autre sans risquer d'être perturbées par le changement des périodes diurnes et des saisons. En effet, les forerunners avaient un grand respect pour la vie végétale et son cycle de vie extrêmement lent par rapport aux espèces animales qui, elles, pouvaient s'adapter rapidement à de nombreux changements. Les planètes habitées par les forerunners étaient de véritables paradis aux jardins immenses et à la richesse incroyable, preuve de leur grand attachement aux choses vivantes. Ils souhaitaient pouvoir transporter les nouvelles espèces végétales qui apparaîtraient sur les différents mondes du programme GENESIS et les implanter sur leurs colonies, qui avaient toute déjà été modifiées pour posséder les mêmes périodes de révolution et de rotation que le monde natal des forerunners, cela afin de simplifier la vie des habitants. Grâce à leurs vaisseaux qui appliquèrent des champs de gravité artificielle colossaux, ils parvinrent donc à freiner ou à accélérer les courses des planètes pour calquer leurs périodes temporelles sur celles de leurs colonies, qui étaient elles-mêmes calquées sur celles de leur monde natal, et cela tout en prenant en compte les différences de taille entre les différentes planètes. Ainsi, une journée sur l'un de ces mondes équivalait à un jour sur n'importe quel autre de ces mondes, de même qu'une année dure la même période de temps sur l'ensemble de ces planètes.

5. Modification de l'atmosphère :

De façon à ce que les espèces qui grandiraient sur ces planètes puissent coloniser facilement les autres mondes du programme GENESIS lorsqu'ils parviendraient à maîtriser le voyage sub-spatial, les forerunners utilisèrent leur science pour altérer la composition des atmosphères de ces planètes ou pour apporter une atmosphère sur celles qui n'en possédait pas ou presque pas. Encore une fois, ils copièrent ces paramètres sur ceux de leur monde natal : 78,08% de diazote, 20,95% de dioxygène, 0,93% d'argon, 0,0018% de krypton, et d'autres gaz à des valeurs plus infimes tels que l'hydrogène, l'ozone et le radon.

6. Construction de temples et d'artéfacts :

Bien que la glorieuse civilisation forerunners se soit bâtie toute seule et soit passée par plusieurs millénaires d'innovations technologiques avec des hauts et des bas, les forerunners eux-mêmes ne souhaitaient pas infliger une évolution aussi lente et dangereuse aux nouvelles civilisations qui apparaîtraient derrière eux, et qu'ils désignaient déjà comme les "peuples émergents". A cette fin, ils construisirent plusieurs installations renfermant des artéfacts de haute technologie sur les différents mondes du programme GENESIS, de façon à ce que, lorsque les peuples émergents seraient suffisamment évolués pour comprendre ces technologies, ils puissent les utiliser pour gagner leur place dans la galaxie. De façon totalement arbitraire, certains mondes reçurent plus d'artéfacts que d'autres, et d'autres n'en reçurent aucun, mais tous les artéfacts dispersés à travers la galaxie étaient totalement uniques en leur genre.

7. Introduction d'espèces vivantes de base :

Afin d'introduire la vie sur les planètes du programme GENESIS, les forerunners utilisèrent leur vaste flotte pour y transporter des espèces végétales et animales afin de créer une biosphère de base capable d'évoluer rapidement dans les conditions climatiques qu'ils avaient créées. Les généticiens forerunners s'appliquèrent pour former des populations cohérentes avec une chaîne alimentaire bien déterminée et équilibrée de manière à assurer la pérennité de ces espèces et forcer leur évolution. Ils avaient bon espoir que sur plusieurs de ces mondes, des espèces animales parviendraient à fonder des civilisations capables de suivre un jour leur trace grâce aux artéfacts dissimulés sur leurs mondes.

II.2.8. Les mondes artificiels

Les mondes artificiels furent la réponse apportée à la population forerunner souhaitant visiter les merveilles du Domaine Extérieur d'Ecumène tout en respectant les lois du Manteau. En effet, afin d'éviter de longs allers et retours entre les planètes du domaine extérieur et celles du domaine intérieur Ecumène, la caste des bâtisseurs proposa la construction de stations spatiales très particulières dans le sens où elles auraient l'apparence de véritables planètes habitables. Ces mondes permettaient d'abriter une importante population forerunner ainsi qu'un très grand nombre de vaisseaux sans impacter sur l'évolution des autres races situées à proximité. Durant le règne des forerunners, plus de 1.400 mondes artificiels furent construits à travers tout le domaine extérieur.



CARACTERISTIQUES :

En apparence, un monde artificiel est pareil à n'importe quel autre planète du programme GENESIS : elle est de taille semblable à celle de Ghibald, la planète d'origine des forerunners, elle se situe à une distance raisonnable de son soleil, et sa surface est recouverte d'océans, de forêts luxuriantes, de montagnes et d'autres régions aux paysages très variés. Mais la ressemblance s'arrête là. Car comme l'indique leur nom, les mondes artificiels n'ont pas été créés par la lente agglomération de matière cosmique, mais par d'immenses machines forerunners conçues spécialement pour bâtir ces immenses installations.

De par leur nature artificielle, ces mondes ne possèdent aucune activité sismique, tectonique ou volcanique, et le climat est entièrement géré par des régulateurs atmosphériques dissimulés sous leur surface. En plusieurs endroits de cette dernière se trouvent des points d'accès ou « portes » : d'énormes disques en adamantium faisant entre un et trois kilomètres de diamètre et découpés en sept portions qui se soulèvent pour ouvrir l'accès et ainsi permettre le passage de vaisseaux entiers vers l'intérieur du monde artificiel. Mais l'abri offert par ces installations est infiniment plus grand que ce que l'on peut imaginer à première vue, car au cœur de ces mondes artificiels se trouve un exemplaire de l'une des technologies les plus remarquables d'Ecumène : une microsphère de Dyson. Encore une fois, le concept de sphère de Dyson est emprunté directement à la culture humaine pour servir de traduction pertinente, car il consiste à construire une mégastructure autour d'une étoile pour en récupérer l'ensemble de son énergie, ce qui correspond à peu près à ce qui est enfermé à l'intérieur des mondes artificiels.

D'un point de vue visuel, une microsphère de Dyson s'apparente grossièrement à une sphère blanc-bleue d'environ sept kilomètres de diamètre et qui peut être traversée de la même manière qu'un portail de transition sub-spatiale. La différence cependant est qu'elle ne mène pas réellement au sous-espace lui-même, mais à un environnement piégé quelque part entre le sous-espace et notre réalité. Grâce à cette technologie, l'espace ainsi piégé est infiniment plus grand que ce que l'on peut supposer en observant la microsphère depuis l'extérieur, car en la traversant on s'aperçoit alors que c'est un système solaire complet qu'elle contient. Car le niveau technologique extrêmement avancé des forerunners a permis de manipuler le sous-espace pour y dissimuler des systèmes solaires entiers, auquel on ne peut accéder qu'à travers de portails situés au cœur de ces mondes artificiels. Ces endroits ne se trouvent pas complètement dans le sous-espace, mais plutôt dans une bulle d'espace réel maintenue dans le sous-espace au moyen d'une technologie mise au point par la caste des bâtisseurs pour faire coexister les deux continuums. Ces lieux ne sont donc ni vraiment dans l'espace réel ni vraiment dans le sous-espace, mais plutôt quelque part entre ces deux espace-temps.

Chaque monde artificiel mène à un système solaire particulier et à aucun autre, ce qui rend chacun d'entre eux unique. Le soleil piégé dans la microsphère est tout aussi artificiel que le reste, étant donné qu'il a été créé par des mécanismes de fusions atomiques en chaîne et d'accumulations d'énergie contrôlées, tandis que son rayonnement est géré par des stations spatiales dédiées spécialement à ce rôle afin d'éviter toute anomalie sur le long terme. Les planètes orbitant autour de ce soleil sont également artificielles et offrent un environnement paradisiaque à ceux qui s'y rendent dans le cadre de vacances ou de travaux d'observations, de très nombreuses villes étant bâties aux endroits les plus accueillants. Si l'on prend suffisamment de recul (c'est à dire au niveau galactique), on peut considérer les mondes artificiels comme étant de gigantesques hôtels de taille planétaires pour les forerunners.

II.2.9. Les portes stellaires

La technologie des portes stellaires est celle qui permet aux forerunners de sauver la galaxie face au Parasite, puis d'accomplir le Grand Voyage afin que le Cycle de Réclamation puisse continuer. Son fonctionnement est extrêmement complexe, car faisant appel au concept très flou de la physique neurale, mais elle représente le summum de l'avancée scientifique forerunner dans la compréhension de ce concept. A première vue, cette technologie est similaire aux moteurs sub-spatiaux dans la mesure où elle sert à ouvrir un trou de vers (aussi appelé **portail**) dans l'espace réel afin de créer un pont entre les deux continuums espace-temps connus, cependant son intérêt va bien au-delà de ça.

APPARENCE :

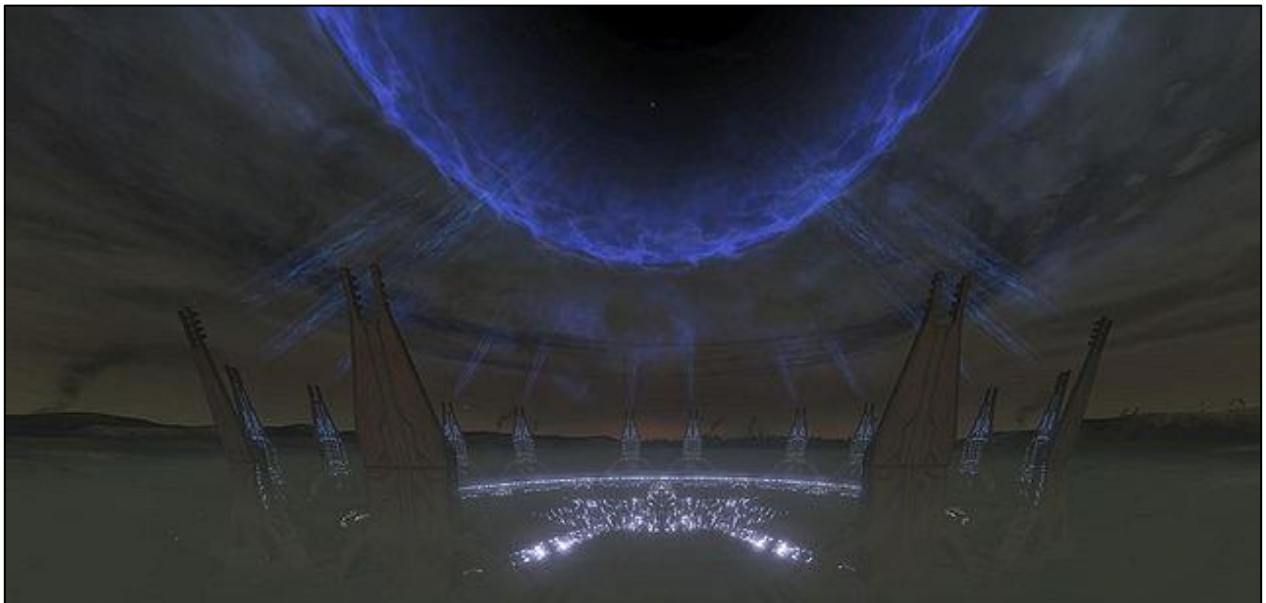
Le dispositif de porte stellaire se présente généralement sous la forme d'une grande structure semi-sphérique de 25 kilomètres de diamètre, pouvant se trouver soit sur une installation spatiale soit à la surface d'une planète, la partie plane constituant le devant ou le dessus de cette structure car il s'agit de l'ouverture vers le dispositif interne de la porte. L'image ci-contre montre un portail construit à la surface d'une planète vu du dessus, le gros de son mécanisme étant enfoui dans le sol. A l'intérieur de la demi-sphère se trouve généralement un assez grand nombre de sentinelles d'entretien pour veiller au bon fonctionnement de la technologie, et même après le départ des forerunners voilà maintenant près de cent mille ans, ces installations sont toujours en parfait état de marche.



FONCTIONNEMENT :

Lorsque la porte est activée, le disque supérieur s'ouvre à la manière d'un diaphragme tandis que 14 tours situées aux extrémités se soulèvent (voir l'image ci-dessous). Chacune de ces tours renferme un puissant dispositif d'amplification sub-spatial servant à créer puis maintenir le portail pour une durée de plusieurs heures. Le portail créé par une porte stellaire possède l'apparence d'un grand trou dans le ciel bordé d'énergie bleutée. Les portes créées à la surface d'une planète génèrent un portail assez grand pour pouvoir faire passer plusieurs dizaines de vaisseau simultanément, tandis que celles formées dans l'espace peuvent faire transiter des planètes entières ou des installations spatiales de taille similaire.

Tout objet venant à traverser un portail stellaire est aussitôt catapulté à travers le sous-espace à une vitesse pouvant aller d'une dizaine à plusieurs centaines d'années-lumière par minute en fonction de sa taille. Il ne peut à aucun moment modifier sa trajectoire et sort toujours aux coordonnées qui ont été définies lors de l'activation du portail. Pour modifier ces coordonnées de sorties, il faut refermer la porte et modifier de nombreux paramètres avant de pouvoir relancer l'activation du dispositif. En dehors de la vitesse de transit ainsi obtenue, les portails présentent également l'immense avantage de pouvoir envoyer à travers le sous-espace des objets ne disposant pas forcément de moteurs sub-spatiaux. De plus, la distance pouvant être parcourue au moyen d'un portail stellaire était virtuellement illimitée, permettant ainsi aux forerunners d'atteindre d'autres galaxies et de réaliser le Grand Voyage.



II.3. LE PROGRAMME HALO

Lorsqu'il s'averra certain qu'aucune méthode conventionnelle ne pourrait vaincre le Parasite, ni même protéger le domaine intérieur d'Ecumène contre cette menace, les forerunners se tournèrent vers des solutions plus extrêmes et désespérées. La seule option réalisable qui se présenta fut la conception d'armes à la puissance inégalée, capables de détruire toute vie dans la galaxie.

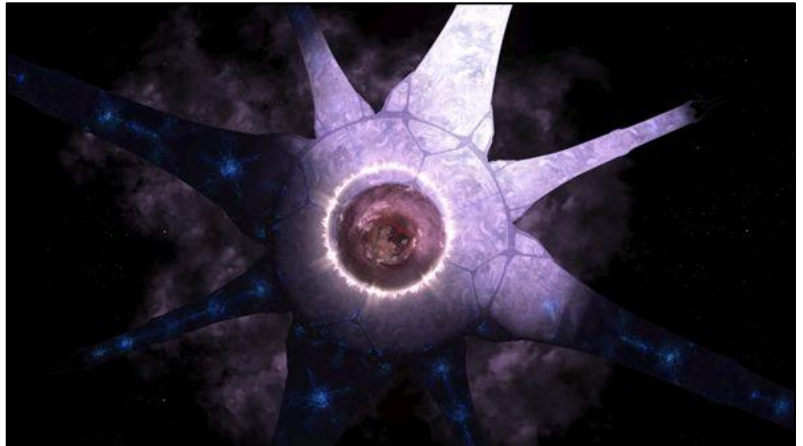
II.3.1. L'Arche

Fonctions :

- Centre de contrôle principal des Halos
- Site de construction des Halos
- Lieu de préservation des espèces vivantes collectées par les archivistes dans le Domaine Extérieur
- Centre de synchronisation des Index des différents Halos

Moniteurs responsables :

- *White Keeper* (gestion des systèmes élémentaires de l'Arche)
- *Dark Shaper* (gestion de la construction des Halos)
- *Iron Genitor* (responsable de la sécurité de l'Arche, compilateur des données de l'Index Primordial et de l'Index Secondaire)



L'Arche est l'installation principale qui forme le cœur du programme HALO mis en place par Ecumène comme ultime espoir de vaincre le Parasite. Elle joue un rôle capital sur de nombreux plans et c'est pourquoi elle fut construite en-dehors de notre galaxie, à environ 262.144 années-lumière de la plus proche étoile, de façon à ne jamais être découverte par l'ennemi. L'Arche se présente sous la forme d'une étoile à huit branches de 127.530km de diamètre bombée vers l'intérieur, avec un trou de 11.000 km en son centre à l'intérieur duquel se trouve généralement une planète ayant été transférée depuis notre galaxie pour servir de réserve de matériaux bruts pour l'entretien de l'installation ou la construction de nouveaux Halos. La surface supérieure est entièrement habitable tandis que la surface inférieure est composée d'immenses étendues de machines et d'installations mécaniques chargées de la faire fonctionner.

LA SURFACE INFÉRIEURE :

La surface inférieure de l'Arche est un véritable labyrinthe de salles remplies de machines complexes, de centres de production énergétiques et d'autres systèmes technologiquement avancés qui permettent à l'Arche d'assumer son rôle. C'est un domaine de pure technologie parcouru en permanence par des masses d'information gigantesque et nimbée d'une puissance énergétique colossale indispensable pour conserver le bon fonctionnement de l'installation. La très grande majorité de cette surface n'est parcourue que par des sentinelles ou par d'autres entités robotiques chargées de son entretien, mais il existe néanmoins un lieu bien particulier qui était visité régulièrement par les forerunners avant qu'ils ne quittent notre galaxie : la **salle des index**.

Située sous la salle de contrôle de l'Arche, cette immense salle souterraine avait pour but de compiler les données génétiques rapportées par le corps des archivistes dans un cristal mémoriel nommé l'**Index Primordial** (image ci-contre). Ce cristal joue un rôle crucial dans le fonctionnement du programme HALO, car ce n'est que par son insertion dans le cœur logique de l'Arche que les Halos peuvent être activés à distance.

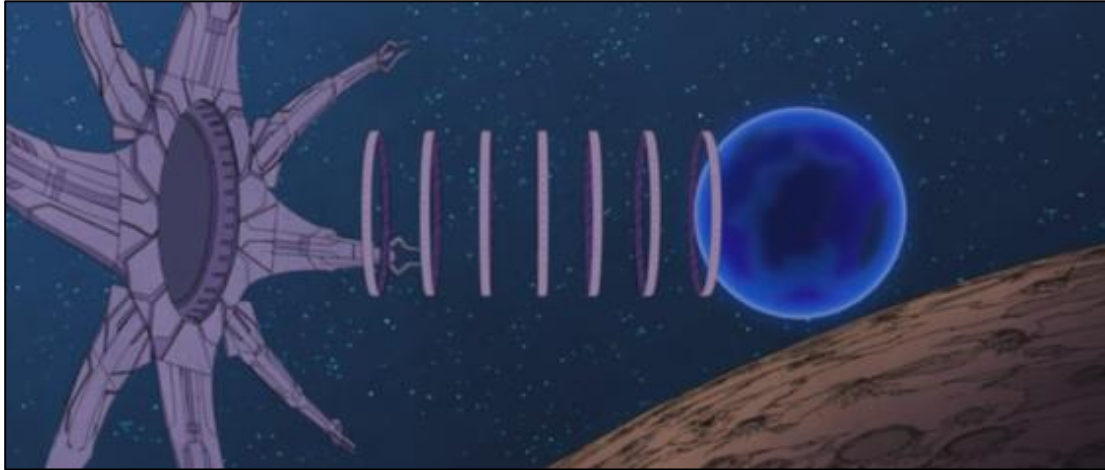
Chaque Halo possède un cristal similaire de même apparence et qui se synchronise régulièrement avec les données de l'Index Primordial pour prendre en compte les dernières modifications ou ajouts apportés à cette immense base de données. L'Index de chaque Halo est propre à son installation et ne peut remplir aucun rôle en-dehors de celle-ci, tandis que l'Index Primordial est conçu pour pouvoir être utilisé sur n'importe quelle installation. Néanmoins, les protocoles de sécurité interdisent que l'Index Primordial quitte l'Arche, car sa destruction signifierait la perte totale de toutes les informations collectées par les archivistes. Aussi existe-t-il un second cristal nommé l'**Index Secondaire** qui joue le rôle de sauvegarde pour toutes ces données. Il est situé au cœur de l'usine de production des sentinelles de combat, l'endroit le mieux protégé de toute l'Arche.



LA SURFACE SUPERIEURE :

On peut diviser la surface supérieure de l'Arche en 3 régions :

LA ZONE D'EXTRACTION : il s'agit du trou central où sont amenées des planètes entières depuis notre galaxie afin de servir de matière première pour la construction des Halos. Cette zone n'a jamais contenu plus d'une planète à la fois, bien que la plupart du temps il s'agisse seulement de grosses lunes telluriques capturées par la flotte et envoyées dans le sous-espace au travers d'une porte stellaire. Ces astres naturels sont ensuite immobilisés par de puissants générateurs de gravité artificielle avant d'être morcelés par des strato-sentinelles, dont le rôle est d'extraire d'immenses quantités de matière pour ensuite les apporter jusqu'au cercle de construction des anneaux-mondes. C'est également au niveau de la zone d'extraction que se trouve la porte stellaire de l'Arche permettant d'envoyer les Halos une fois que leur construction est achevée comme le montre l'image ci-dessous :



LE CERCLE DE CONSTRUCTION DES HALOS : ce cercle se situe autour de la zone d'extraction et entoure entièrement cette dernière. Comme son nom l'indique, c'est là que furent fabriqués les Halos l'un après l'autre à partir des matières premières extraites des planètes et lunes apportées sur l'Arche. Durant le processus de construction, plusieurs millions d'unités de synthèse d'adamantium fonctionnent en permanence pour ériger l'immense anneau-monde d'un seul bloc, et des milliards d'autres entités robotisées implantent les différents systèmes mécaniques au fur et à mesure de l'avancement des travaux. Tout est parfaitement planifié, coordonné et surveillé par une IA de classe Ancilla nommée *White Shaper*, dont le rôle se limite uniquement à la construction des Halos. Les autres systèmes relatifs à l'Arche sont gérés par d'autres IA de même catégorie. Une fois qu'un Halo était entièrement achevé, il était libéré dans l'espace puis attendait d'être envoyés à travers le portail vers les coordonnées spatiales où il devrait activer son arme ultime.

LA ZONE HABITABLE : cette zone rassemble le reste de la surface supérieure de l'Arche. Elle est en apparence semblable à celle d'une planète terraformée et présente de nombreux climats différents créés de manière artificielle, bien que les espèces végétales qui la recouvrent soient entièrement naturelles car importées depuis les quatre coins de l'empire d'Écumène. Cette zone est également parsemée d'installations diverses aux rôles très variés, allant du régulateur climatique au centre de production de sentinelles en passant par les générateurs de gravité artificielle et les stabilisateurs du portail.

LA SALLE DE CONTROLE DE L'ARCHE : bien que beaucoup de ses mécanismes soient contrôlés depuis leurs propres bâtiments de gestion, les systèmes les plus importants ne peuvent être activés que depuis un unique bâtiment situé à la bordure entre la zone habitable et le cercle de construction des Halos. Dans un décor enneigé faisant face au centre de l'Arche s'élève une structure pseudo-pyramidale d'où sont contrôlées les étapes primordiales du programme HALO, à savoir :

- La condamnation à distance de tous les mondes-boucliers actifs
- La synchronisation des indexs de chaque Halo par rapport à celui contenu sur l'Arche.
- L'activation synchronisée de tous les Halos

Les nombreux protocoles de sécurité mis en place par les bâtisseurs font que ces différents procédés ne peuvent être accomplis qu'avec la confirmation d'activation donnée par un forerunner. Cette confirmation se fait par l'insertion de l'Index Primordial dans le cœur du système au niveau du panneau de commande principal et doit être effectuée par un individu présentant une bio-signature valide. La réunification de l'Index Primordial et du Cœur est indispensable pour s'assurer que les lois du Manteau ont été respectées et que le repeuplement de la galaxie sera toujours possible après l'activation des Halos.

II.3.2. Les Halos

Diamètre : 10.000 km
Epaisseur : 22.3 km
Largeur : 318 km

Moniteurs responsables :

Installation 01 : 01 Solitary Flame
Installation 02 : 07 Shady Consultant
Installation 03 : 049 Shamefull Anomaly
Installation 04 : 343 Guilty Spark
Installation 05 : 2.401 Penitent Tangeant
Installation 06 : 16.807 Shallow Regret
Installation 07 : 117.649 Logical Sadness

Les Halos sont les armes ultimes créées par les forerunners durant la Guerre du Parasite afin de survivre face à ce fléau. Ces immenses installations en forme d'anneaux renferment une technologie redoutable capable d'exterminer toute vie intelligente dans un rayon de 25.000 années-lumière en quelques instants, faisant d'eux les armes ultimes de la civilisation forerunners et l'un de leurs plus sombres héritages. Ces installations sont entièrement automatisées, protégées par des armées de sentinelles de combat et entretenues par des millions d'entités robotiques spécialisées, le tout dirigé par une IA de classe Ancilla qui assure le rôle de Moniteur.



FONCTIONNEMENT : Malgré leur apparence paisible et paradisiaque à leur surface, les Halos sont des armes d'une terrible puissance qui vont à l'encontre même des principes du Manteau. Seul l'œuvre des archivistes et la création des Index de l'Arche ont permis de contourner cette loi pour permettre l'utilisation de tels outils d'extinction de masse. Cette arme est basée sur la propagation d'une onde à extrême haute fréquence désignée **onde apoptotique** et qui, comme son nom l'indique, a pour effet de déclencher l'apoptose des cellules vivantes (suicide cellulaire) dans un rayon de 25.000 années-lumière. Cette distance est couverte en quelques instants à peine par micro-transitions sub-spatiales près-programmées, ce qui permet également d'affecter même les vaisseaux et stations spatiales se trouvant dans le sous-espace à ce moment-là. On peut voir sur l'image ci-contre la désintégration cellulaire du bras d'une créature inconnue.

Mais aussi puissante qu'elle soit, cette arme symbolise néanmoins le niveau de désespoir qui était ressenti par tout l'empire d'Ecumène lors du début du programme HALO : elle ne permet pas de détruire le Parasite, dont les FSC sont totalement insensibles à cette onde, mais uniquement les créatures qu'il a ou qu'il pourrait éventuellement parasiter ou utiliser comme nourriture. En quelque sorte, l'unique moyen de stopper son expansion est de le priver totalement de ressources organiques pour le laisser mourir de faim.

En dehors du générateur d'onde apoptotique, Halo est équipés de nombreuses armes navales fixes capables de détruire même les plus lourds vaisseaux de combat afin de pouvoir se défendre en cas d'attaque. Si jamais le Parasite venait à se répandre à sa surface, des armées de sentinelles sont prêtes à se réveiller pour engager leurs protocoles de purification, tandis que d'importantes usines souterraines sont capables de produire des milliers d'autres sentinelles par heure de fonctionnement.

PROTOCOLES D'ACTIVATION : L'armement des Halos nécessite la maîtrise de plusieurs milliers de paramètres, chacun possédant des seuils limites de fonctionnement très stricts particulièrement difficile à maintenir, et c'est pourquoi son utilisation ne peut être gérée que par une intelligence artificielle. De ce fait, c'est le moniteur de l'installation qui a la charge de s'assurer que le processus de mise à feu ne souffre d'aucune avarie en surveillant d'innombrables variables physiques concernant les différents systèmes sollicités pour le fonctionnement de l'arme. Cependant, un moniteur ne peut pas déclencher la mise à feu de son installation par sa propre initiative, même en cas de très forte présence du Parasite. Pour qu'il puisse déclencher la mise à feu, l'installation doit d'abord être activée par un forerunner. L'activation d'un Halo peut se faire de deux manières : localement ou à distance.

Une activation locale se fait depuis la salle de contrôle du Halo concerné et ne déclenche pas la mise à feu des autres installations. Ces dernières sont seulement placées en mode d'attente au cas où elles devraient également être activées. Pour effectuer cette opération, les protocoles de sécurité imposent la réunification de l'Index avec le cœur logique de l'installation par un forerunner. L'Index est un cristal de données renfermant l'ensemble des patrimoines génétiques collectés par les archivistes au cours de leur mission dans le Domaine Extérieur d'Ecumène. Il est régulièrement mis à jour à partir des données contenues dans l'Index Primordial qui se trouve sur l'Arche, et son insertion dans le Cœur de Halo sert à s'assurer qu'il est toujours possible de repeupler la galaxie après l'activation. Une activation à distance ne peut s'accomplir que depuis l'Arche, cela pour des raisons de sécurité. Les protocoles d'activations sont identiques à ceux d'une activation locale, à la différence que c'est l'Index Primordial qui est utilisé pour valider la mise à feu des installations. L'utilisateur peut également choisir librement quelles installations doivent être activées afin de mieux cibler la zone à dépeupler si nécessaire.

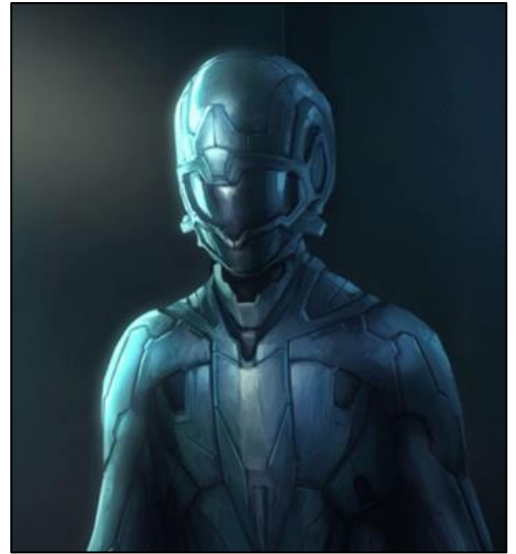
II.3.3. Les archivistes et vaisseaux-clés

Il s'agissait d'un corps spécial de la caste des juges qui a fut fondé en réponse à la décision du Concile de réaliser le programme HALO. En effet, vaincre le Parasite en exterminant toute forme de vie intelligente dans la galaxie allait à l'encontre même des lois du Manteau, et c'est pourquoi il fallait mettre en place un moyen d'empêcher les espèces animales existantes de disparaître complètement. Pour cela, un plan d'archivage génétique fut décidé par la juge suprême Gledonia, qui était également l'épouse du Didact Glorus en charge des armées d'Ecumène. Après avoir fondé cette nouvelle organisation, Glédonia quitta son poste et prit celui de Grande Archiviste pour se consacrer entièrement à cette tâche d'archivage.

Ce plan d'archivage génétique consistait à former un corps de 1024 agents spéciaux, nommés les archivistes, qui mèneraient chacun une flotte d'exploration à travers la galaxie pour collecter des échantillons d'individus vivants de toutes les espèces animales et végétales qu'ils rencontreraient. Ces échantillons seraient placés dans des caissons de stase sub-spatale pour s'assurer de leur préservation le temps que le plan de repeuplement de la galaxie puisse être accompli. Chaque archiviste fut chargé de l'exploration d'une région particulière de la Voie Lactée, mais les régions les plus dangereuses (c'est-à-dire où la présence du Parasite était forte) furent couvertes par plusieurs archivistes à la fois pour rassurer la réussite de ce plan. La Grande Archiviste Gledonia choisit de se charger personnellement de la région du Bras d'Orion où se trouvait Tyrena (la Terre), lieu où se trouvaient les humains si chers aux yeux forerunners. Son escorte n'en fut donc que plus conséquente.

Les flottes d'exploration des archivistes étaient composées de un à trois vaisseaux-clés de classe Archive (voir ci-dessous) escortés par entre vingt et cinquante vaisseaux de combat en cas d'affrontement avec le Parasite. Les décisions d'ordre militaires étaient le plus souvent laissées à des officiers de la flotte d'Ecumène, beaucoup plus compétants en terme de stratégie et ayant une meilleure connaissance des capacités de l'ennemi, toutefois cela n'empêcha pas quelques archivistes parmi les plus fanatiques d'ordonner d'engager de violentes et très coûteuses batailles spatiales dans l'espoir de sauver ne serait-ce qu'un seul patrimoine génétique. Ces actions très louables mais aussi très inconscientes posèrent de nombreux problèmes de sécurité et, plusieurs fois, tout le programme HALO faillit être mis en péril. En effet, afin de pouvoir mettre leurs précieuses données génétiques en sûreté avant l'activation des Halos, les archivistes détenaient les coordonnées exactes de l'Arche et si jamais le Parasite venait à les capturer vivants, ces coordonnées tomberaient immédiatement en possession du Fossoyeur qui enverrait toute son armada pour contrer l'arme ultime des forerunner.

C'est pourquoi en plus de son escorte de vaisseaux militaires, chaque archiviste avait été affecté d'une garde rapprochée composée de vingt combattants d'élite **prométhéens** qui le suivaient partout où il allait. Toutefois la mission de ces guerriers ne se limitait pas à la simple protection des archivistes, mais aussi à l'exécution de ces derniers si jamais ils risquaient d'être capturés par le Parasite. Le risque était trop grand pour permettre la moindre faiblesse face à la nécessité du moment. En tout, 132 archivistes moururent durant cette grande entreprise d'archivage génétique de la galaxie, 70 d'entre eux ayant été exécutés par leur propre garde d'honneur, mais aucun membre de leur institution ne fut jamais capturé vivant par l'ennemi.



LES VAISSEAUX-CLÉS DE CLASSE « ARCHIVE »

Hauteur: 14 km

Longueur: 11,41 km

Largeur: 13,18 km

Ces vaisseaux furent conçus spécialement pour le corps des archivistes dans le cadre de leur mission d'archivage des espèces vivantes à travers le domaine extérieur d'Ecumène. Ainsi, chaque archiviste parcourait la galaxie à bord d'un de ces imposants bâtiments qui, en plus de pouvoir abriter les spécimens récoltés, possédait une fonction tout aussi importante. En effet, les modèles Archive étaient qualifiés de « vaisseaux-clés » car ils constituaient le seul moyen d'activer une porte stellaire.

Pour utiliser l'une des nombreuses portes construites à travers la galaxie, un archiviste devait poser son vaisseau-clé sur le disque extérieur de la porte pour se connecter au système de sécurité interne de celui-ci. Il devait ensuite implanter ses codes de sécurité personnels pour lancer le processus d'ouverture du portail. Cette précaution avait été prise pour s'assurer que le Parasite ne pourrait jamais utiliser les portes stellaires à son propre avantage, et surtout qu'il ne pourrait pas

atteindre l'Arche qui, en raison de son emplacement très loin de notre galaxie, ne pouvait pas être rejointe autrement que par l'utilisation de cette technologie.

Comme tous les vaisseaux forerunners, les bâtiments de classe Archive sont alimentés par un dispositif de conversion d'énergie sub-spatale qui lui assure une parfaite autonomie sur une durée virtuellement illimitée. La quantité d'énergie pouvant être générée par une telle technologie dépasse de très loin toutes les créations des humains ou des covenants car l'unique exemplaire détenu par l'Alliance covenant a été utilisé pour alimenter la gigantesque station spatiale de Grande Bonté pendant désormais plus de deux millénaires avec seulement un dixième de sa puissance, et c'est encore son rôle actuellement.

II.4. L'ARMÉE FORERUNNER

La très large suprématie technologique d'Écumène sur les autres civilisations galactiques de l'époque a fait que, pendant de nombreux siècles, la caste des guerriers ne connut aucun conflit majeur jusqu'à la guerre contre le Parasite. Cela eut deux conséquences majeures : d'abord la grande majorité des soldats forerunners n'avait jamais participé au moindre combat en situation réelle, et ensuite la caste des bâtisseurs jugeait totalement inutile de faire des recherches sur de nouvelles technologies d'armement plus performantes. Il n'en reste pas moins que l'armée forerunner domina la Voie Lactée et protégea cette dernière contre le Parasite avec un courage exemplaire, avec des moyens de plus en plus redoutables au fur et à mesure que les bâtisseurs se remettaient à travailler pour l'armée. Aujourd'hui, les races de l'Alliance covenante sont les premières à collecter les vestiges technologiques des forerunners afin de les reproduire pour leurs propres besoins et il n'est pas impossible qu'un jour l'humanité décide de faire de même. Nous allons donc passer en revue les différents aspects de l'armée d'Écumène afin que vous ayez une idée de ce que les forerunners ont pu laissés derrière eux, volontairement ou non...

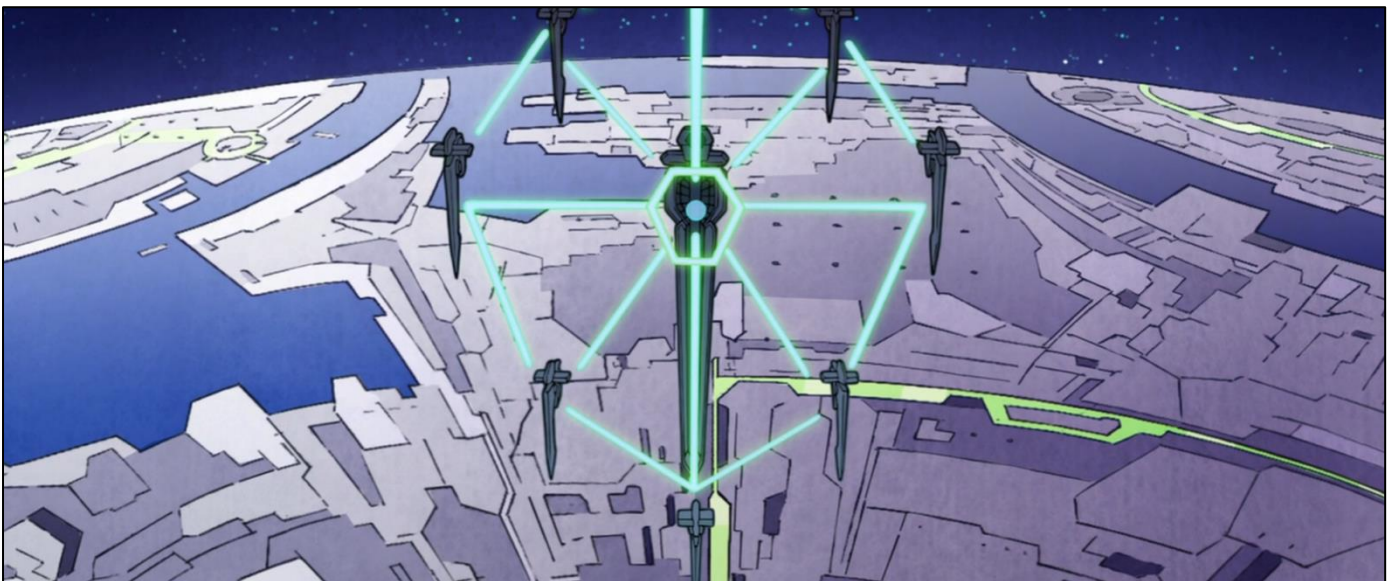
II.4.1. La flotte de guerre forerunner

En raison de l'immense dangerosité du Parasite dans les affrontements au sol, les forerunners ont toujours fait en sorte de contenir les engagements au strict domaine spatial, là où leur technologie et leur tactique pourrait faire la différence face à la férocité bestiale de cet adversaire. La Flotte de guerre d'Écumène (avec un F majuscule) a donc tenu un rôle primordial dans la guerre contre le Parasite et fut le principal sujet de recherche de la caste des bâtisseurs pour augmenter les chances de survie des forerunners dans ce conflit. Nous allons donc ici nous pencher sur ce célèbre corps d'armée.

ORGANISATION GENERALE

De la même façon que pour les forces humaines et covenantes, la flotte d'Écumène possédait une autorité supérieure à celle des troupes de combat terrestres car ces dernières étaient entièrement dépendantes des vaisseaux spatiaux pour toutes les questions logistiques. Les officiers de la flotte étaient cependant responsables des soldats affectés à leurs bâtiments, ces derniers ayant soit le rôle de troupes d'invasion soit celui de sécurité de bord pour contrer les éventuelles tentatives d'abordage. Les immenses effectifs navals d'Écumène étaient répartis dans de nombreuses flottes dont la taille dépendait directement de son rôle : une simple force d'exploration comportait rarement plus de trois vaisseaux tandis que les flottes de protection de secteur pouvaient facilement atteindre les cinq cent bâtiments de combat. En dehors des vaisseaux-amiraux, la plupart des navires de guerre forerunners changeaient régulièrement d'affectation afin de diversifier leur rôle et ainsi non seulement rendre plus polyvalent son équipage mais surtout garder constamment celui-ci dans un état de grande attention. Malheureusement, la guerre contre le Parasite a forcé les officiers militaires à se montrer de plus en plus prudent et les vaisseaux ont commencé à se spécialiser de plus en plus, ce qui pouvait rendre certaines stratégies nettement plus compliquées à mettre en place sans l'aide d'IA. Plusieurs fois des hauts responsables de la Flotte et parfois même le Didact lui-même, se retrouvèrent obligés d'imposer des transferts de vaisseaux entre différentes unités afin de contrer cette mauvaise tendance et faciliter le travail des stratèges.

Au sein d'une même flotte, les vaisseaux étaient toujours regroupés en différents groupes de combats nommés **nodules**, et qui contenaient entre trois et neuf bâtiments combattant ensemble à la manière d'une escadrille de chasseurs. Les nodules de trois ou quatre vaisseaux ne compte que des navires de mêmes types tandis que les nodules plus gros sont toujours formés autour d'un bâtiment de catégorie supérieur aux autres qui occupe le rôle de **vaisseau-nodulaire**. Son rôle était primordial autant en défense qu'en attaque car tous les vaisseaux d'un même nodule peuvent faire converger leurs énergies vers le vaisseau-nodulaire afin d'en décupler la puissance de son armement naval ou de son bouclier énergétique, le résultat de cette convergence étant toujours nettement plus grand que la simple addition de toute ces énergies.



TECHNOLOGIES NAVALES

Au fur et à mesure que la guerre contre le Parasite durait, des technologies militaires de plus en plus avancées furent développées pour les vaisseaux de la flotte d'Ecumène. En voici les principales :

- Système de dispersion modulaire : ceci est l'un des premiers moyens de défense qui fut mis en place pour combattre le Parasite, ou plutôt pour éviter de perdre trop rapidement le contrôle de vaisseaux. Ce système repose sur la construction d'un bâtiment naval en plusieurs parties séparées qui constituent des modules assemblés par la suite. Lorsque l'un de ces modules vient à être contaminé par le Parasite suite à un abordage, la passerelle de commandement déverrouille les mécanismes qui le rattachent au reste du bâtiment afin de l'éjecter dans l'espace.

- Rayon gravitique : autrefois utilisé principalement pour les exploitations minières afin de manipuler d'immenses masses de roches, ce dispositif reçut un rôle à la fois offensif et défensif durant la guerre. D'un côté il était utilisé pour forcer deux vaisseaux ennemis à entrer en collision, et de l'autre il permettait d'utiliser des épaves et autres débris comme boucliers. Lorsque la destruction totale d'une planète était ordonnée, les vaisseaux forerunners avaient l'habitude de découper des morceaux de croûte planétaire de la taille d'un pays avant de le soulever à l'aide de leur rayon gravitique pour ensuite le projeter avec violence vers la surface.

- Contrôle informatique à distance : cette technologie n'intervint que très tard dans la guerre en raison des nombreuses complications mécaniques qu'elle impliquait, mais fut l'un des atouts majeurs qui permirent la victoire finale contre le Parasite. Elle permet à une IA de catégorie Ancilla ou Contender de prendre le contrôle total d'un vaisseau forerunner, et ainsi de ne nécessiter qu'un équipage très réduit, voir carrément aucun membre d'équipage dans le cas des bâtiments les plus petits et les moins complexes.

II.4.2. La sphère de Maginot

La Sphère de Maginot est un système de défense inventé par Faber et mis en place par le maître bâtisseur dès les premières années de la guerre contre le Parasite afin de protéger les mondes du domaine intérieur d'Ecumène. Ce système consiste en une sphère d'installations spatiales placées dans l'espace profond à intervalles réguliers et dont la fonction première est de créer une zone de négation sub-spatiale. La désignation de Sphère de Maginot ne correspond pas au nom véritable donnée à cette technologie par Faber, mais plutôt au plus proche concept existant dans la culture humains, cela afin d'en faciliter la représentation pour ceux qui viendraient consulter des informations à leur sujet. Par extension, les stations spatiales formant la Sphère de Maginot sont désignées sous le terme station Maginot dans le langage humain.

Une station Maginot est formée avant tout autour d'un générateur de champ anti-sous-espace qui sépare entièrement l'espace réel et le sous-espace dans un rayon de 1.500 milliards de kilomètres. Afin de se protéger de toute attaque même massive du Parasite, ce type de station est également équipé de plusieurs armes navales extrêmement puissantes ainsi que de très nombreux systèmes de défense plus légers pour repousser toute tentative d'abordage. Durant la période de la guerre contre le Parasite, ces stations étaient rarement laissées seules, chacune d'entre elles étant placée généralement sous la protection d'un nombre variable de vaisseaux de guerre forerunners. Il y eut en tout 16.087 stations Maginot construites progressivement tout au long de la Guerre du Parasite, et 247 d'entre elles furent détruites durant ce même conflit au cours de divers engagements navals. Malgré la grande portée d'action de leur champ de négation sub-spatial, ces stations étaient trop peu nombreuses pour former réellement une sphère de négation tout autour de l'empire d'Ecumène. C'est pourquoi elles furent conçues de manière à pouvoir se déplacer dans le sous-espace pour intervenir là où on aurait besoin d'elles afin de stopper les flottes du Parasite en approche, désactivant temporairement leur champ de négation le temps de leur transit vers un point d'interception.

APPARENCE :

Une station Maginot se présente sous la forme de deux pyramides à base carrée formant un losange de 15,8 kilomètres de haut et de 7,2 kilomètres de côté, avec un espace de 500 mètres entre les deux pyramides qui sont rejointes par de multiples ponts de liaison et des ascenseurs gravitationnel. L'espace médian sert principalement pour l'amarrage des vaisseaux forerunners, ce qui fait que les stations Maginot servaient également comme base navale d'attache pour l'armada d'Ecumène. La coque est faite de trois mètres d'adamantium de manière à pouvoir résister à une puissance de feu considérable.

Les armes navales qui équipent une station Maginot sont principalement des canons à antimatière, qui faisaient partie des armes les plus destructrices de l'arsenal forerunner. Elles sont situées vers le milieu de l'installation sur chacune des faces des deux pyramides, à raison de trois canons par face, ce qui donne à la station la possibilité de tirer dans n'importe quel direction ou de présenter une autre face à l'ennemi si l'une d'entre elles vient à être endommagée. Dans la plupart des affrontements standards contre le Parasite, les stations Maginot tournaient sur elle-même selon un axe vertical non seulement pour répartir le feu ennemi sur ses différentes surfaces, mais aussi pour faire feu de tous ses canons. En effet, les canons à antimatières sont particulièrement longs à recharger, aussi les solutions de tir étaient systématiquement programmées de façon à gérer au mieux ces temps de rechargement. Dans l'éventualité où de petits appareils rapides parviendraient à s'approcher suffisamment près, de très nombreuses batteries d'armes à rayon de classe 5 et de lance-torpillés à plasma sont situés à différents niveaux de la station pour intercepter ce genre de menace et ainsi éviter tout abordage ou bombardement de proximité.

L'intérieur de la station est aménagé pour abriter jusqu'à 15.000 personnes en cas de besoin, mais une cinquantaine suffit à faire fonctionner l'installation grâce à tous les systèmes automatisés ou sous contrôle d'IA, ainsi que grâce aux nombreuses sentinelles mécaniques chargées de son entretien et de sa défense contre d'éventuels abordages. Les quartiers de vie et les serres de culture permettent à la population de la station de vivre en parfaite autarcie pendant des siècles, ce qui fait que la plupart de ces stations furent de véritables foyers pour d'innombrables membres de la flotte d'Ecumène.

II.4.3. Les prométhéens

Les prométhéens étaient les meilleurs membres de la caste des guerriers forerunner et remplissaient donc le rôle d'unité d'élite au sein l'armée d'Ecumène. De ce fait, ils étaient chargés des missions les plus importantes durant la Guerre du Parasite et ont joué un rôle primordial dans nombre de batailles et opérations diverses, en particulier dans la protection des archivistes durant leur quête dans le Domaine Extérieur.

ÉQUIPEMENT :

Les Prométhéens disposaient des armes et des armures les plus avancées de la civilisation forerunner afin de pouvoir affronter le Parasite tout en ayant des chances de survie suffisamment élevées. Leur armement était aussi diversifié que redoutable, allant du simple rayon thermique capable de découper l'acier comme du beurre à l'imposant fusil à tesla, sans compter les armes de corps à corps telles que les boucliers répulsifs et les lames énergétique déphasée. Une escouade de guerriers prométhéens bien équipée était capable de retenir des hordes entières du Parasite à partir du moment où ils avaient l'avantage du terrain, mais cela n'était malheureusement pas toujours le cas.

L'armure de classe 22 des prométhéens était très reconnaissable en raison des nombreuses plaques de protection qui la recouvraient. Ces plaques étaient faites d'adamantium pur et sont associées à des micro-générateurs de gravité artificielle pour affranchir totalement leur porteur de leur poids. Cela donnait aux prométhéens une résistance inouïe en combat sans diminuer leur mobilité. Ces armures étaient également équipées de systèmes de sécurité extrêmement poussées et reliées à un système d'autodestruction afin d'empêcher le Parasite d'en prendre possession : si la biosignature du porteur venait à disparaître sans qu'il ait auparavant entré les codes de désengagement, tous les circuits électriques fondaient instantanément et cinq micro-charges explosives détruisaient l'armure de l'intérieur.



II.4.4. Les sentinelles

Développées par les forerunners au cours de la Première guerre contre le Parasite, les sentinelles sont des entités robotiques dont l'apparence varie énormément selon la fonction qu'elles remplissent. Leurs enveloppes mécanisées sont toutes animées non pas par une quelconque intelligence artificielle mais par de simples protocoles d'action très basiques afin de grandement accélérer leur production en masse dans des usines automatisées chargées de les fabriquer. De ce fait, à moins d'être contrôlées par une IA se trouvant par hasard à proximité, elles présentent en règle générale un comportement quasi instinctif et donc facilement prévisible, ce qui constitue à la fois leur principale faiblesse et leur principale force.

Il existe un très grand nombre de modèles différents parmi les sentinelles avec, pour chacun d'entre eux, des caractéristiques et donc des fonctions très variées de manière à assurer l'entretien et la défense des vestiges du domaine d'Ecumène. Nous allons vous présenter ci-dessous les modèles qui furent développés par la caste des bâtisseurs dès les premières années du conflit contre le Parasite, mais sachez que d'autres modèles apparaîtront plus tard et seront décrits dans d'autres chapitres situés plus loin dans ce livre.

SENTINELLE D'ENTRETIEN MODÈLE « CONSTRUCTOR »

- Fonction : Il s'agit là du modèle le plus largement répandu en situation normale, c'est-à-dire lorsqu'aucune menace n'a été détectée. Son rôle est de patrouiller sur une zone qui lui a été préalablement affectée durant la dernière phase de son assemblage et d'y détecter toute anomalie potentielle pour ensuite y remédier. Dans certaines situations d'urgence où de larges effectifs sont nécessaires pour accomplir une tâche, les sentinelles d'entretien des zones voisines peuvent être mises à contribution sur les ordres du moniteur ou de toute autre hiérarchie informatique à laquelle elles sont soumises.

- Apparence : Possédant à la fois une taille et une forme similaire au pistolet à plasma type 25 de l'Alliance covenant, la sentinelle de type Constructor possède une apparence relativement inoffensive, mais c'est justement cette petite taille qui lui permet de circuler à peu près n'importe où au sein des installations d'Ecumène pour en assurer la maintenance et les réparations.

- Équipement embarqué : la sentinelle d'entretien est la seule à ne pas être armée au sens propre du terme car, même si son rayon de restructuration moléculaire peut être employé comme arme improvisée pour se défendre contre une éventuelle menace en tant que réaction rapide, ses capacités offensives sont relativement faibles en comparaison avec les autres modèles de sentinelles. Ce rayon lui sert essentiellement à manipuler la matière au niveau moléculaire, que ce soit pour construire, détruire, déplacer ou modifier un objet quel que soit la matière qui le compose. Un nombre suffisant de sentinelles d'entretien peut construire absolument n'importe quelle structure terrestre ou spatiale, du moment qu'elles disposent des matières premières nécessaires.

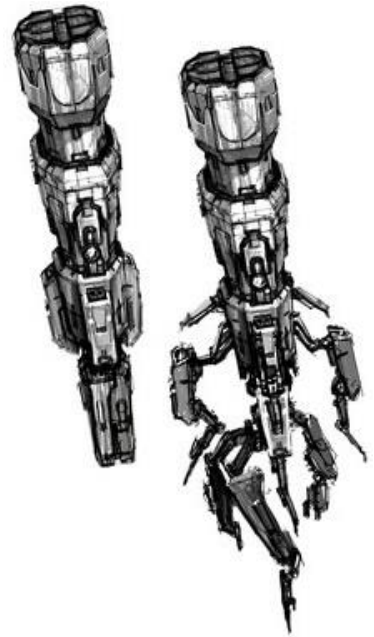


SENTINELLE MINIERE STRATOSPHERIQUE MODELE « RETRIEVER »

• **Fonction :** Aussi appelée plus simplement strato-sentinelle, ce modèle a été conçu pour creuser des lunes et des planètes entières afin d'en extraire les matières rocheuses indispensables à la construction ou l'entretien des installations forerunners auxquelles elles sont rattachées. Opérant souvent par escadrons de sept à quatorze unités, les strato-sentinelles peuvent assimiler jusqu'à la dernière molécule d'une planète et peuvent également à démanteler les épaves de vaisseau à la suite d'une bataille. En cas d'absolue nécessité, elles peuvent éventuellement utiliser leurs capacités à des fins offensives ou défensives en suivant des protocoles assez limités mais d'une redoutable efficacité. Néanmoins leur fonction ne se limite pas à la récupération de la matière mais aussi à la terraformation de mondes entiers dans le but de les rendre vivable avant que les scientifiques d'Ecumène ne viennent y implanter diverses espèces animales et végétales à la surface.

• **Apparence :** Une strato-sentinelle possède une forme de long cylindre allongée d'environ vingt mètres de long pour cinq mètres de diamètre dont la partie avant peut se déployer en une multitude de bras mécaniques équipés de rayon de restructuration moléculaire ainsi que de divers appareils de mesure. Elle ne présente pas réellement de tête à proprement parlé, mais on distingue toutefois très facilement l'avant de l'arrière une fois qu'elle est déployée. Sa taille imposante est à l'image de son rôle et il n'est donc pas rare que des sentinelles de modèle Constructor soient assignées spécifiquement à l'entretien d'une strato-sentinelle lorsque celle-ci opère dans un environnement agressif tel qu'une atmosphère d'orages ou un océan d'acide.

• **Equipement embarqué :** les strato-sentinelles sont équipées d'un modèle gigantesque de rayon de restructuration moléculaire dont la puissance est suffisante pour arracher à une planète plusieurs tonnes de roche par seconde avant d'en dissocier tous les éléments pour ensuite synthétiser des blocs de matière brute selon les besoins immédiats. La taille de ce rayon lui donne également la capacité de modifier directement l'atmosphère d'un monde pour le rendre respirable et protecteur contre les rayonnements stellaires hostiles.



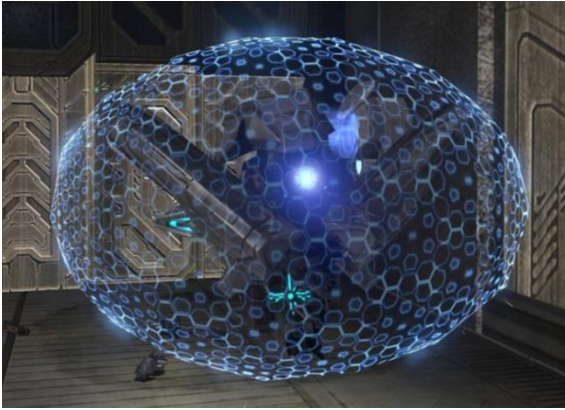
SENTINELLE DE DÉFENSE MINEURE MODELE « PROTECTOR »

• **Fonction :** Il s'agit là du modèle standard de sentinelle de patrouille présent sur les diverses installations d'Ecumène car il est extrêmement fiable et peu exigeant en terme de ressources matérielles pour être construit. A l'instar des sentinelles d'entretien, les Protectors sont assignées à la surveillance d'une zone bien délimitée mais peuvent être réquisitionnés en urgence pour la défense d'une zone voisine lorsqu'une réaction rapide est jugée nécessaire. Les différents périmètres de surveillances établis pour les Protectors se chevauchent toujours sur au moins une centaine de mètres afin de ne laisser aucune zone sans surveillance ainsi que pour faciliter la communication entre les différentes équipes lors d'une défense combinée. Ces modèles de sentinelles sont parfois également affectées à la protection d'une strato-sentinelle ou de toute autre entité ou installation forerunner mobile pour en assurer sa défense quel que soit l'endroit où elle se rend, la survie de la sentinelle Protector étant bien entendu sa dernière priorité.

• **Apparence :** Faisant environ 2,5 mètres de long sur 1,6 mètre de large et autant de haut, la sentinelle Agressor est relativement fragile comparée aux modèles de combat mais présente l'avantage de pouvoir circuler assez facilement dans la plupart des environnements sans grande difficulté. Sa coque métallique grise argentée peut encaisser une quantité non négligeable de coups ou de tirs d'armes légères, mais elle se révèle totalement inefficace dès qu'il s'agit d'armes lourdes et sa nature métallique la rend particulièrement vulnérable au plasma et autres tirs de nature énergétique. Elle ne possède pas de pattes mécaniques et se déplace donc uniquement par modules anti-gravité pour pouvoir évoluer aussi bien dans les airs que dans

l'espace, cela afin de patrouiller plus efficacement dans les milieux ouverts en surveillant son périmètre à plusieurs centaines de mètres d'altitude.

• **Equipement embarqué :** La sentinelle Protector est équipée comme unique armement d'un rayon laser d'intensité moyenne de couleur rouge-orange. Cette arme est particulièrement efficace contre les cibles organiques et les boucliers énergétiques, ce qui est adapté pour faire face aux menaces de faible niveau et en particulier les brèches de confinement mineures du Parasite. Lorsque cet armement est jugé insuffisant pour faire face aux menaces détectées dans le périmètre d'un Protector, les usines de sentinelles se mettent alors à produire des modèles plus coûteux en termes de ressources mais disposant d'armement bien mieux adaptés.



SENTINELLE DE DÉFENSE MAJEURE MODÈLE «AGRESSOR»

- **Fonction :** contrairement aux modèles précédents, la sentinelle modèle Agressor n'est jamais affectée à une zone précise et peut donc agir sur tout le territoire de l'installation dont elle dépend. En règle générale, et tout particulièrement sur les Halos, un ou plusieurs contingents d'Agressor sont gardés en mode veille dans des entrepôts spécialement adaptés pour disposer d'une force d'intervention rapide relativement puissante en cas de besoin. Mieux armées que leurs petites sœurs Protectors mais aussi mieux protégées, ces sentinelles constituent des unités de défense très agressives et impitoyables que l'on pourrait aisément comparer au système immunitaire d'un corps vivant.

- **Apparence :** De taille similaire au Protector, l'Agressor s'en distingue néanmoins très facilement grâce à une coque dorée qui est la seule différence visible entre ces deux modèles tant qu'ils ne sont pas en situation de combat. Cette coque n'est nullement plus résistante que

celle du Protector et ne présente qu'un intérêt purement hiérarchique pour permettre aux membres d'Ecumène de différencier les deux catégories de sentinelles de défense pour en anticiper les réactions.

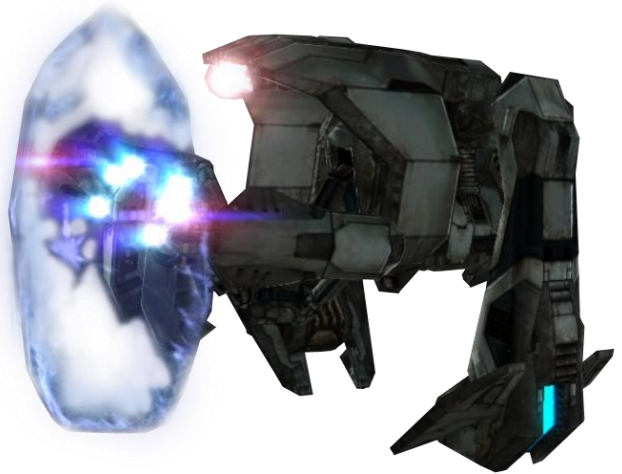
- **Équipement embarqué :** Il y a deux différences majeures d'armement entre les sentinelles de défense mineures et majeures qui font que le second modèle est sensiblement plus coûteux à produire. Tout d'abord, le rayon laser offensif est de plus haute intensité et nécessite donc une alimentation plus importante ainsi que des matériaux résistants à des températures bien plus élevées. De couleur bleu-blanc, il peut traverser aisément les armures légères et découper des obstacles faiblement blindés, voir même perforer la carapace d'un char ou la coque d'un petit vaisseau pour atteindre ses systèmes les plus vitaux. La seconde différence est qu'il s'agit d'un des rares modèles de sentinelles à disposer d'un bouclier énergétique complet, c'est-à-dire qui l'entoure entièrement pour encaisser les attaques quelles qu'en puisse être l'origine. Bien que de puissance modeste, ce bouclier est néanmoins plus résistant que la moyenne des modèles de l'Alliance covenante et se rapproche plus de ceux des combattants spartans de l'UNSC, ce qui fait des sentinelles Agressor des adversaires non seulement bien armées mais particulièrement résistantes lors d'un combat.

SENTINELLE DE COMBAT MODÈLE « EXECUTOR »

- **Fonction :** Clairement conçues pour les larges batailles et les engagements militaires de grande taille, les sentinelles Executor sont des adversaires redoutables qui ont pour simple mission d'anéantir purement et simplement toute présence ennemie dans le périmètre de l'installation dont ils dépendent. Premier modèle de combat développé par Ecumène au début de la guerre contre le Parasite, l'Executor était initialement destiné uniquement aux combats dans l'espace en avançant suivant une formation défensive avant de broyer les petits appareils et les coques des plus gros vaisseaux avec leurs puissantes pinces. Mais la situation dramatique des engagements au sol ont conduit les forerunners à déployer ce modèle de sentinelle à la surface de plusieurs planètes où il se révéla particulièrement efficace contre les larges groupes et les véhicules ennemis. Depuis, chaque installation dispose des schémas d'assemblage du modèle Executor afin d'y faire appel lorsque le niveau de menace atteint une certaine valeur.

- **Apparence :** Assez massifs, l'Executor s'apparente à un scarabée géant aux pattes retombant vers le sol, car ces pattes ne lui servent pas à marcher mais à broyer tout objet suffisamment gros qui se trouve à sa portée. Ses deux écrans énergétiques de front et ses "yeux" particulièrement lumineux renforcent son côté agressif. Étrangement, c'est le premier modèle de combat qui puisse être morphologiquement comparé avec des espèces organiques connues, ce qui a tendance à donner l'impression qu'il est plus intelligent ou plus rusé que les modèles inférieurs alors qu'il dispose des mêmes capacités de calcul et d'adaptabilité sur le terrain. En réalité c'est la grande diversité de son armement et la taille de ses bras mécaniques qui lui donnent nettement plus de possibilités d'action qu'il emploie en fonction de la situation pour palier à chaque menace qui se présente à lui, ce qui donne au final l'impression d'une plus grande intelligence de combat. Il n'en reste pas moins qu'un Executor est un adversaire redoutable qui peut faire face à un grand nombre d'ennemis et, s'il est correctement escorté par des modèles Protector ou Agressor, il peut mener des offensives aussi efficaces que violentes.

- **Équipement embarqué :** Bien que pouvant facilement l'équiper d'un bouclier énergétique complet, les scientifiques militaires d'Ecumène ont décidé de privilégier la défense frontale en installant deux écrans énergétiques l'un à côté de l'autre pour protéger l'avant de l'Executor pour augmenter sa résistance contre l'armement naval des vaisseaux capturés par le Parasite. Il est donc nécessaire de rassembler une puissance de feu colossale pour espérer affaiblir ces écrans de protection si l'on ne peut pas le contourner pour attaquer sous d'autres angles, ce qui explique pourquoi lors des grandes batailles les Executor se rassemblent en vastes nombres pour avancer en formation serrée vers l'ennemi. Dans ce genre de situation, ce modèle de sentinelle arrive presque toujours à atteindre sa cible. En dehors de cela, l'Executor est équipé de deux mitrailleuses à rayon sur sa face avant et d'un module lance-torpille à plasma sur son dos qui peut atteindre des cibles à 360 degrés.

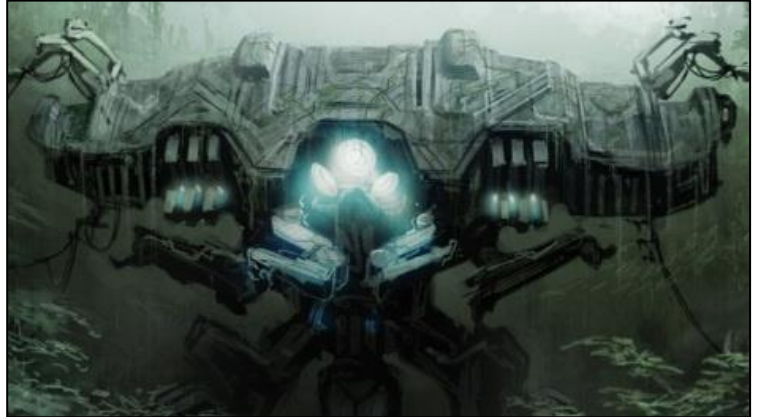


SENTINELLE DE COMBAT MODELE « GARDIAN »

• **Fonction :** A l'origine prévue comme une simple plate-forme mobile de terraformation, ce modèle a été lourdement transformé pour devenir le modèle de sentinelle de combat le plus imposant qui ait jamais été conçu par les scientifiques militaires d'Ecumène, ces derniers souhaitant doter leurs armées robotiques d'éléments capables de se défendre seuls contre une quantité phénoménale d'ennemis. On peut comparer les sentinelles Guardian aux cuirassés des flottes de combat, dont le rôle principal est d'être à la fois les plus résistants et les mieux armés de tous. Sur ces deux points là, le Guardian est sans aucun doute le summum de l'armement robotique forerunner et remplit donc parfaitement ce rôle. Conçues principalement pour le combat spatial aux côtés de bâtiments de guerre, ces sentinelles de combat lourdes constituaient généralement le fer de lance de toute opération offensive. Aujourd'hui on retrouve très peu de ces modèles depuis la fin de la guerre contre le Parasite, mais quelques exemplaires sont encore conservés en état de veille sur certaines installations et mondes forerunner de grande importance, attendant d'être réveillés pour anéantir toute menace qui se présentera à eux.

• **Apparence :** Le modèle Guardian est le plus grand qui existe à ce jour et peut aisément être pris pour un vaisseau forerunner léger par un observateur étranger, mais sa nature de sentinelle automatisée ressort généralement assez vite dès qu'il commence à se déplacer car ses mouvements assez vifs seraient particulièrement désagréables pour tout équipage qui se trouverait à l'intérieur. Il s'agit du modèle le plus lourdement blindé mais il est tout de même capable de se déplacer très rapidement malgré son poids et sa taille, parfois en pulvérisant les obstacles qui se trouvent sur sa route la plus directe.

• **Équipement embarqué :** Les yeux du modèle Guardian abritent un rayon désintégrateur de très haute puissance et qui constitue son armement principal en situation de combat, que ce soit pour abattre ses proies ou se frayer un chemin à travers presque n'importe quel obstacle. Son dos et son ventre abritent chacun deux batteries de lance-torpilles à plasma similaires à ceux embarqués sur les modèles Executors de façon à couvrir absolument tous les angles d'attaque potentiels et ainsi s'assurer une défense en apparence parfaite. Il est protégé par un puissant bouclier énergétique équivalent à ceux installés sur les vaisseaux forerunners pour lui permettre de se jeter au cœur même des combats pour y causer le maximum de dégâts mais aussi pour attirer le feu ennemi et ainsi permettre aux sentinelles de modèles inférieurs d'opérer plus librement sur les flancs et l'arrière de la formation. Mais son meilleur atout est le puissant générateur d'impulsions électromagnétiques qui lui permettent de désactiver à peu près n'importe quelle technologie non protégée dans un rayon de deux à trois kilomètres.



SENTINELLE DE RECUPERATION MODELE « GATHERER »

• **Fonction :** Développé durant la Première Guerre contre le Parasite, ce modèle de sentinelle a reçu pour unique mission la récupération et l'entreposage d'échantillons vivants de chaque espèce animale et végétale non répertoriée qu'elle rencontre. L'unique usine d'assemblage de sentinelles Gatherer se situe sur l'Arche, et les différentes unités construites furent réparties dans les différentes flottes des archivistes afin de les assister dans leur tâche extrêmement importante pour le destin de la galaxie. Chaque sentinelle Gatherer était commandée directement par l'archiviste de la flotte sur laquelle elle se trouvait ou, à défaut, les membres de sa garde prométhéenne. Afin de connaître à tout moment quelles races étaient répertoriées ou non par la civilisation forerunner, ces sentinelles disposaient d'un moyen de communication direct avec la salle des Index située sur l'Arche, et constituaient donc en elle-même un répertoire complet des codes génétiques de toutes les espèces recensées par la civilisation d'Ecumène à cette époque. Depuis le départ des forerunners, les sentinelles Gatherer ont été placées en mode veille sur l'Arche elle-même, toutefois il faut noter que plusieurs centaines d'entre elles ne sont jamais revenues de leur périlleuse mission. Et malgré le fait que la plupart aient simplement été détruites par le Parasite au cours du conflit, il est possible que certaines soient encore actives et dissimulées dans les recoins de quelques planètes et installations forerunners particulières...

• **Apparence :** La sentinelle Gatherer fait une dizaine de mètres de haut et se caractérise par sept tentacules métalliques pouvant s'allonger jusqu'à une trentaine de mètres, se terminant par de puissantes pinces. Sa tête présente trois yeux brillant d'un rouge vif et son corps assez massif peut se déplacer soit dans les airs au moyen d'un générateur anti-gravité, soit sur quatre puissantes pattes mécaniques.

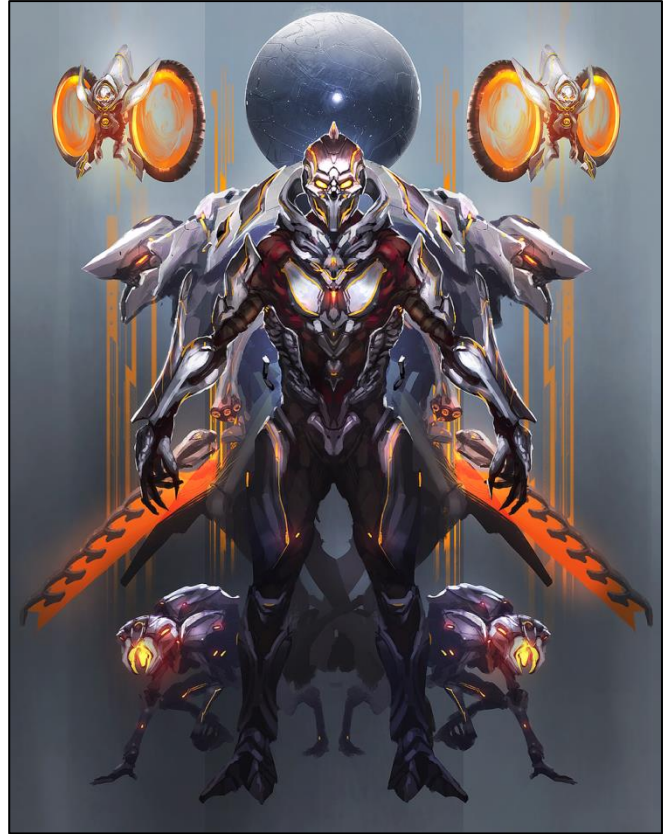
• **Équipement embarqué :** Chacune des pinces d'une sentinelle Gatherer est équipée de divers appareils servant à manipuler, droguer ou analyser les « échantillons » qu'elle récupère, ainsi que de lasers de défense d'intensité moyenne pour découper des obstacles ou éliminer d'éventuelles menaces légères. A l'arrière de son dos se trouve une micro-usine de fabrication disposant d'une réserve de matière, et dont le seul rôle est d'assembler des caissons d'isolement aux tailles adaptées individuellement pour chaque échantillon qu'elle capture. Ses yeux disposent de visions spectrales extrêmement sensibles, mais aussi d'un puissant rayon destructeur capable de percer le blindage d'un cuirassé en moins d'une seconde, cela afin de pouvoir faire face aux menaces les plus importantes qu'elle pourrait rencontrer au cours de ses explorations.

II.4.5. Les sentinelles prométhéennes

Les sentinelles prométhéennes sont des unités de combat robotiques autonomes conçues pour opérer aux côtés des meilleurs membres de la caste des guerriers, les prométhéens. En raison de ce rattachement à des soldats d'infanterie mais aussi du fait que leur fonction se limite à l'offensive pure contre le Parasite, ces sentinelles sont pour la plupart lourdement mécanisées afin d'avoir un mode de déplacement terrestre, cela grâce à des jambes articulées imitant celles du domaine animal à la perfection. Autrefois rassemblées en vastes armées capables de défendre une planète pendant des décennies contre l'infestation, elles ont été dispersées sur les principales installations forerunners après que ces derniers aient quitté la galaxie, devenant les plus puissants gardiens de leurs vestiges.

En raison de leur immense valeur stratégique, les sentinelles prométhéennes ne sont réactivées qu'en cas de grave menace contre les installations dont elles ont la garde. Mais lorsqu'elles entrent en action, elles sont relativement libres d'agir comme bon leur semble pour régler le problème qui se présente, seul un moniteur ou un forerunner étant capables de leur donner des ordres. Par contre, elles peuvent commander d'autres modèles de sentinelles pour appuyer leurs offensives ou servir de diversion, aucun prix n'étant trop élevé pour endiguer les crises qui ont justifié leur réveil.

Il existe trois modèles différents de sentinelles prométhéennes, chacune ayant son rôle et ses caractéristiques uniques que nous allons étudier ci-dessous :



LES VEILLEURS

Parmi les trois modèles de sentinelles prométhéennes, les veilleurs sont ceux qui ressemblent le plus aux sentinelles standards : flottant dans les airs grâce à deux générateurs anti-grav disposés de part et d'autre de leur corps, ils ne sont armés que de pistolets à particule car leur principale fonction n'est pas le combat mais le soutien. En effet, les veilleurs sont équipés d'écrans de lumière qu'ils peuvent déployer devant les forerunners et chevaliers prométhéens afin de les protéger d'attaques trop puissantes, ainsi que d'un manipulateur de matière qui leur sert à interagir avec leur environnement jusqu'à une distance d'environ sept mètres. L'usage le plus fréquent de ce manipulateur est d'écarter les explosifs lancés contre eux ou les entités qu'ils

doivent protéger, généralement en renvoyant lesdits explosifs à leur expéditeur, mais ils peuvent l'employer également pour dévier la trajectoire d'une roquette ou faire tomber une barrière de protection ennemie si nécessaire. Un veilleur est protégé par un bouclier énergétique léger car il constitue une cible relativement facile qui ne se soucie guère de sa survie par rapport à celle des forerunners et autres sentinelles prométhéennes.

LES RAMPANTS

Fabriqués en masse, les rampants forment le gros des effectifs des sentinelles prométhéennes mais ne représentent qu'un indice de menace limité en raison de leur grande fragilité, une faiblesse qu'ils compensent par leur grande agilité et vitesse de déplacement. Utilisés principalement comme éclaireurs et unités de harcèlement, ce sont des sentinelles programmées avec une intelligence animale très développée qui augmente sensiblement leur instinct de survie en combat, mais jamais au détriment de la vie d'un prométhéen ou d'une sentinelle de type chevalier. Ils portent une arme de tir montée sur pivot au milieu de leur dos afin de pouvoir tirer tout en se déplaçant à quatre pattes, leur intelligence artificielle intégrée compensant parfaitement les mouvements pour une précision maximum. L'arme intégrée est le plus souvent un simple pistolet à particule ou un éradicateur (cf. [chap. II.4.6](#)), mais certains rampants sont parfois équipés de fusil forerunner, voir même de fusil binaire, de manière à éliminer leurs cibles à longue distance.



LES CHEVALIERS

Lorsqu'un guerrier forerunner était trop gravement blessé pour continuer à se battre ou qu'il était infecté par le Parasite, il pouvait décider de subir une « sublimation », qui constitue en une digitalisation de son esprit pour être ensuite transféré dans un corps cybernétique de combat. On peut le comparer au procédé de création des IA humaines par transformation du réseau neuronal d'un cerveau en matrice informatique, à la différence que l'esprit même du sujet survie pour devenir la conscience de l'IA. L'individu conserve ses souvenirs, sa personnalité et ses facultés d'autrefois pour exister dans un corps qui ne ressent ni la douleur ni la fatigue. C'est ainsi que furent créés les sentinelles prométhéennes de classe Chevalier.

Ces formidables combattants se situent juste en-dessous des forerunners et de leurs héritiers humains dans les protocoles de protection des autres sentinelles, ce qui veut dire qu'en l'absence de ces deux races, un chevalier prométhéen pourra compter sur l'intégralité des unités de combat robotiques forerunners présentes sur place. Leurs esprits digitalisés sont capables d'effectuer un nombre colossal d'opérations simultanément, leur puissance de calcul et de réflexion dépassant celui des meilleures Intelligences Artificielles avancées humaines. Et bien qu'ils soient capables d'effectuer des piratages informatiques sur la plupart des technologies des autres races, ils ne se risquent cependant pas à s'engager dans un duel avec un IA avancée même s'ils pourraient probablement la vaincre assez facilement. On suppose qu'ils ne sont pas particulièrement à l'aise pour interagir avec les entités artificielles en raison de la trahison de Medican Bias.

Un chevalier prométhéen dispose de nombreuses technologies très avancées, même pour les forerunners, afin d'être une machine de guerre à l'efficacité inégalée. Nous allons en résumer ici les principales :

- Vision prométhéenne : Grâce à leur parfaite compréhension des phénomènes de propagation des ondes énergétiques, les forerunners sont parvenus à mettre au point des systèmes de perception avancés dépassant tout ce que l'humanité ou les covenants pouvaient imaginer. Cette

technologie est capable de visualiser l'intégralité des objets jusqu'à une centaine de mètres, pour ensuite identifier ces objets grâce aux énormes banques de données et capacités d'analyse informatiques qui sont intégrées au système. Ainsi, les chevaliers sont capables de repérer leurs ennemis en identifiant leur race, leur équipement, leur armement et même leurs faiblesses corporelles de chaque individu.

- Générateur de saut individuel : que ce soit pour lancer des attaques éclaires contre leurs ennemis ou se replier efficacement dès que la situation devient dangereuse, un chevalier prométhéen est capable d'effectuer une micro-transition sub-spatiale grâce à cette technologie. La plupart des installations forerunners disposent d'une grille de téléportation qui facilite considérablement l'utilisation de ce dispositif, leur permettant de se déplacer instantanément sur toute son étendue, mais dans d'autres environnements ou si cette grille vient à être mise hors service, la distance de saut est comprise entre dix et trois cent mètres seulement.

- Dispositif de transfert : cette technologie est celle qui permet à un chevalier prométhéen d'être virtuellement immortel, son esprit digitalisé étant instantanément transféré vers la plus proche unité de stockage lorsque son corps est détruit. Il est impossible d'empêcher ce transfert, même avec les plus puissants brouilleurs humains ou covenants connus, ce qui signifie que la seule manière d'empêcher définitivement un chevalier de nuire est de l'empêcher de se transférer dans un nouveau corps. Ces enveloppes robotiques étant néanmoins considérablement complexes et coûteuses en termes de ressources, elles ne sont produites qu'en cas de nécessité et seuls les chevaliers les plus importants disposent d'un corps de rechange directement disponible.



II.4.6. Armes forerunners

LAME DE LUMIERE Z-070 :

La technologie de lumière physique s'est montrée si efficace pour éliminer les cibles organiques qu'une série d'armes de corps à corps furent mises au point bien avant la guerre contre le Parasite. Equipée principalement sur les sentinelles prométhéennes de type chevalier, cette lame est capable de découper presque n'importe quelle matière tandis que les cibles organiques sont systématiquement désintégrées par l'intense chaleur dégagée.



PISTOLET A PARTICULES Z-110 :

Equipé essentiellement sur les sentinelles prométhéennes de type veilleurs et rampants, le pistolet à particule Z-110 est rarement porté par les chevaliers à moins d'être utilisé comme arme secondaire. Il est cependant très dangereux de sous-estimer cet objet, tout particulièrement à très faible distance, car les charges de lumière solide qu'il tire sont déjà d'une efficacité bien supérieure à la majorité des munitions employées par les humains ou les covenants, et son redoutable tir chargé est assez puissant pour réduire un adversaire en cendre si celui-ci vient à s'approcher trop près.



ÉRADICATEUR Z-130 :

La grande polyvalence de l'éradicateur Z-130 fait qu'elle est l'arme principale utilisée par les rampants et chevaliers prométhéens de bas niveau. Tirant des charges de lumières solides plus faibles que les autres armes forerunners basées sur cette technologie, il compense néanmoins par une cadence de tir très importante pour cribler ses cibles de nombreux projectiles en un instant.



RÉPERCUTEUR Z-180 :

Conçu sur un principe étrangement similaire à celui des fusils à pompe humains, cette arme fait partie des outils de destruction les plus efficaces qui furent employés par les troupes forerunners contre le Parasite. En effet, une seule de ses charges à dispersion de lumière solide peut désintégrer presque n'importe quelle cible organique se trouvant à moins de neuf mètres de distance, une puissance de feu que les chevaliers prométhéens savaient utiliser à bon escient par l'utilisation de leurs téléporteurs personnels.



FUSIL FORERUNNER LEGER Z-250 :

Portée par les tireurs d'élite rampants et les chevaliers d'élite, le fusil forerunner léger Z-250 est avant tout une arme de précision faite pour perforer les points vitaux de ses cibles et ainsi les éliminer sans provoquer leur désintégration complète. Elle fut grandement négligée durant la guerre contre le Parasite mais continue d'équiper une partie des sentinelles prométhéennes pour leur offrir des capacités offensives à longue distance lorsqu'il n'y a pas assez de fusils binaires disponibles.



CANON INCENDIAIRE Z-390 :

Fait pour pulvériser rapidement des groupes compacts de cibles organiques, le canon incendiaire Z-390 tire des particules ionisées en concentrations suffisantes pour provoquer de mortelles explosions énergétiques dès qu'elles rencontrent un obstacle, vaporisant à peu près n'importe quel type de matériau conventionnel et faisant fondre les meilleurs blindage avec une facilité déconcertante.



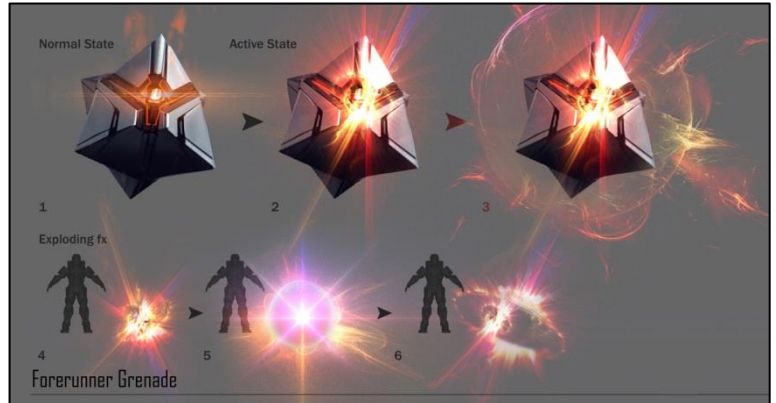
FUSIL BINAIRE Z-750 :

Sans doute l'arme la plus redoutable de l'arsenal forerunner, ce fusil de précision est une sentence de mort quasi immédiate sur n'importe quelle cible qu'il vient à toucher. Chacun de ses tirs délivre un flot cohérent de particules ionisées dont la charge énergétique est suffisante pour perforer les meilleures armures avant de désintégrer le corps de la cible en un instant, ce qui peut avoir un effet dévastateur sur l'esprit des ennemis assistant à cette violente disparition. Néanmoins le fusil binaire présente deux défauts majeurs : la grande taille de ses munitions qui ne permettent que deux tirs par chargeur, et le temps de refroidissement du canon avant chaque nouveau tir.



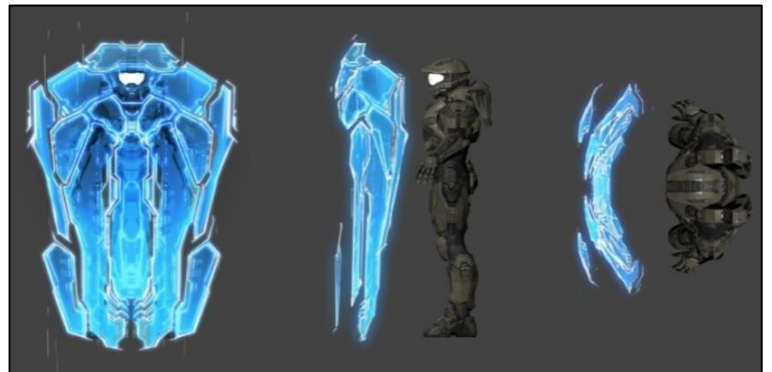
GRENADE A IMPULSION Z-040 :

Unique grenade à main connu dans l'arsenal forerunner, cet objet n'est pas un explosif à proprement parler car, au lieu de chercher à provoquer des dégâts par déflagration, elle crée un champ d'ionisation sphérique faisant deux mètres de diamètre et à l'intérieur de laquelle tout objet est immédiatement désintégré. Pour maximiser son effet, la grenade à impulsion possède un dispositif antigravité qui lui permet de se soulever à un mètre au-dessus du sol juste avant la création du champ d'ionisation qui, en plus, dégage de puissantes ondes électromagnétiques pouvant perturber ou endommager les appareils non protégés.



ECRAN DE LUMIERE

Cette technologie de protection a été développée par les forerunners initialement pour permettre à leurs équipes scientifiques d'observer certains phénomènes physiques très dangereux ou de contenir les réactions en chaînes de procédés industriels, mais fut adaptée par le corps des prométhéens afin d'apporter à leurs troupes la plus solide défense possible. Ce système crée un écran de lumière physique totalement impénétrable, mais qui ne peut être maintenu que durant une période limitée avant de devoir se recharger.



VISION PROMETHEENNE

Grâce à leur parfaite compréhension des phénomènes de propagation des ondes énergétiques, les forerunners sont parvenus à mettre au point des systèmes de perception avancés dépassant tout ce que l'humanité ou les covenants pouvaient imaginer. Cette technologie est capable de visualiser l'intégralité des objets qui se situent entre 0 et 100 mètres environ, pour ensuite identifier ces objets grâce aux énormes banques de données et capacités d'analyse informatiques qui sont intégrées au système. Ainsi, les sentinelles prométhéennes équipées de ce système sont capables de repérer leurs ennemis en identifiant leur race, leur équipement, leur armement et même leurs faiblesses corporelles individuelles. Cela va jusqu'à leur permettre de savoir par exemple que votre tibia a subi une fracture récente et donc qu'il peut être plus facilement brisé pour vous priver de mouvements...



PARTIE 3 : L'HUMANITÉ

Créée par les Précurseurs durant l'époque où ces derniers régnaient sur la Voie Lactée, la race humaine occupe une position de première importance dans l'univers de Halo. En effet, non seulement elle a réussi à devenir aujourd'hui une civilisation capable de s'opposer à l'Alliance covenante, ou au moins de lui résister, mais aussi son chemin d'évolution biologique très similaire à celui des forerunner fait d'elle la première candidate à la succession d'Ecumène dans le cadre du Cycle de Réclamation. Malheureusement, bien qu'ayant déjà découvert plusieurs installations forerunners dont la quasi-totalité est classée secret défense et par conséquent totalement inconnue du public, l'humanité n'a pas la moindre idée du formidable destin qui lui a été confié par les forerunners avant que ces derniers ne quittent notre galaxie. De plus, les recherches secrètes menées sur les quelques structures découvertes à ce jour n'ont presque rien donné en raison de la grande méconnaissance de la technologie forerunner ainsi que du faible temps écoulé depuis le début des recherches.

Néanmoins, à l'instar des sangheilis avant leur rencontre avec les san'shyuums, l'humanité est parvenue à accomplir d'énormes progrès scientifiques entre le XX^{ème} et le XXVI^{ème} siècle, bien qu'elle soit encore très largement dépassée par les covenants et que la guerre contre l'Alliance soit par conséquent en sa défaveur. Mais que ce soit par orgueil ou par naïveté, la nature humaine fait que l'humanité reste convaincue de sa propre puissance en tant que civilisation et compte bien tout faire pour assurer sa place au milieu des étoiles. Ayant colonisé plusieurs centaines de planètes à travers la région du bras d'Orion autour de la Terre, l'humanité s'est forgé un empire interstellaire puissant basé sur une administration tentaculaire, mais déchiré par d'incessantes luttes indépendantistes.



En effet, malgré les efforts des dirigeants de la Terre pour maintenir en place une nation unique, de nombreuses colonies pensent que leur situation serait nettement meilleure si elles étaient autonomes et cela depuis les premiers temps de la conquête spatiale. La plupart du temps, cela se résume à une tension plus ou moins forte dans les relations avec les autorités gouvernementales, cependant plusieurs organisations terroristes ou paramilitaires se sont créées au cours de l'histoire humaine pour défendre ces idéaux de manières plus ou moins violentes, allant des simples attentats à la bombe jusqu'aux guerres indépendantistes ravageant des planètes entières. Cette constante lutte contre ces différents mouvements que les forces loyalistes rassemblent sous la désignation de **rebelles** présente la plus grande faiblesse de l'humanité, mais aussi la raison principale de sa survie face aux armées de l'Alliance.

Car en vérité, si le gouvernement unifié de la Terre n'avait pas pris certaines mesures spéciales pour lutter contre les soulèvements indépendantistes, l'humanité n'aurait strictement aucune chance d'échapper à l'anéantissement total contre les covenants...

III.1. L'U.E.G. ET L'U.N.S.C

L'U.E.G. (United Earth Gouvernement)

Le siège de l'UEG, situé dans la ville de New York sur Terre, est un grand bâtiment ovale s'élevant à plus d'une centaine de mètres de hauts et long de plus de huit cent mètres. La moitié de son espace interne est occupé par une immense salle semi-circulaire où se réunissent les gouverneurs des différentes régions de la Terre, qui correspondent très exactement aux anciens pays existant avant la fondation de l'UEG. La chambre est donc composée en tout de 193 gouverneurs, auxquels se rajoutent neuf ministres, un président et un vice-président.

Les gouverneurs sont réélus tous les cinq ans par vote de la population de leur région, ce qui fait que les habitants des colonies ne peuvent pas voter pour les élections des membres de l'UEG. Les ministres, quant à eux, sont élus juste après les gouverneurs mais par vote des gouverneurs eux-mêmes et non pas de la population terrienne. Pour finir, le président de l'UEG n'est élu que tous les sept ans par vote de toute la population de la Terre, avec impossibilité d'être élu plus de deux fois de suite. Une fois élu, le président désigne lui-même son vice-président qui a pour rôle de le remplacer lorsque cela est nécessaire et donc de servir de représentant direct lors de visites ou réunions officielles où le président n'est pas lui-même présent.

Etant donné la faible importance que possède l'UEG durant la guerre humano-covenant à partir de 2526 et la déclaration de l'état d'urgence qui donna les pleins pouvoirs à l'UNSC, nous ne nous attarderons pas plus sur cette organisation.



L'U.N.S.C. (United Nation Space Command)

Au départ simple branche militaire de l'UEG chargée de protéger le système Sol, l'UNSC est devenue en 2526 l'unique organisation gouvernementale de l'empire humain suite aux premiers contacts avec l'Alliance covenant qui força l'instauration de la loi martiale. Mais en dépit ou plutôt en raison de sa puissance et de son autorité, l'UNSC est loin d'être très populaire parmi certaines populations et en particulier celles des colonies extérieures qui estiment être exploitées pour le seul bien-être des colonies intérieures et de la Terre. Cette faction n'en reste pas moins la principale, sinon la seule, qui ait les moyens de s'opposer aux covenants et à leur croisade religieuse d'extermination de l'humanité. C'est pourquoi malgré la haine que leur voue la majorité des habitants des colonies extérieures, ces derniers se sentent souvent obligés de supporter cet état de fait pour se sentir protégés.

Comptant parmi ses troupes d'innombrables soldats professionnels bien entraînés et bien équipés, soutenus par une logistique puissante et alimentée par des usines de production dont le nombre a été démultiplié depuis le début de la Grande Guerre, l'UNSC représente la plus puissante faction militaire humaine à ce jour. Ses branches spéciales comportent également des unités d'élite telles que les ODST ou les célèbres combattants spartans, ainsi qu'une section de renseignement avancé nommée l'ONI dont les agents tirent les ficelles dans l'ombre. Mais malgré tous ces moyens, l'UNSC est en grande difficulté dans la guerre contre les covenants, en particulier sur le plan naval où ses vaisseaux sont totalement dépassés d'un point de vue technologique. Ne voulant pas perdre la confiance déjà fragile de la population, l'UNSC est donc forcé d'utiliser massivement des méthodes de propagande et de manipulation des informations afin de faire croire que la victoire est proche contre l'envahisseur extraterrestre.

Chaque colonie humaine se doit de respecter les lois instaurées par l'UEG et, depuis l'instauration de la loi martiale, par l'UNSC également. Nul ne peut ignorer son influence et son autorité sous peine d'être considéré comme un sympathisant de la rébellion. La

crise sans précédent que traverse l'humanité appelle à des mesures désespérée, sévères et intransigeantes, même si cela doit créer des mécontents car l'enjeu n'est rien de moins que la survie de l'humanité toute entière.

III.1.1. Concepts militaires génériques

Avant de décrire en détail chacune des branches de l'UNICOM et de la NAVCOM, il est préférable de présenter ici quelques éléments génériques que nous rencontrons dans plusieurs organismes à la fois et qu'il serait donc assez gênant de rappeler à chaque fois.

L'alphabet phonétique militaire de l'UNSC :

De nombreux éléments que nous rencontrerons par la suite utilisent le concept d'alphabet phonétique : pour éviter toute confusion dans un message, un code ou une appellation, chaque lettre de l'alphabet est remplacée par un mot complet dont la première lettre correspond (exemple : *Foxtrot* pour la lettre F). Certaines expressions militaires utilisent donc ces lettres pour transmettre un code ou un ordre (exemple : *Oscar Mike* correspond aux lettres O et M pour dire « *On the Move* », soit « *en route* » en français). Dans l'univers de Halo, l'exemple le plus connu d'utilisation de cet alphabet est celui des spartans, qui sont souvent désignés individuellement sous le code Sierra suivi de leur matricule personnel (exemple : *sierra-117*).

Cet alphabet phonétique militaire de l'UNSC est hérité de celui de l'OTAN du XXème siècle et se compose tel qu'indiqué dans le tableau ci-contre.

A	Alpha
B	Bravo
C	Charlie
D	Delta
E	Echo
F	Foxtrot
G	Golf
H	Hotel
I	India
J	Juliet
K	Kilo
L	Lima
M	Mike

N	November
O	Oscar
P	Papa
Q	Quebec
R	Romeo
S	Sierra
T	Tango
U	Uniform
V	Victor
W	Wiskey
X	Xray
Y	Yankee
Z	Zulu

Les grades militaires des forces terrestres (UNICOM) :

Comme beaucoup de choses, la hiérarchie militaire de l'UNSC est grandement héritée de celle de l'armée des Etats-Unis d'Amérique et se présente de la façon suivante :

Catégorie	Code d'identification	Grade
Senior officer	O11	General of the Army
Officier	O10	General
	O9	Lieutenant-General
	O8	Major-General
	O7	Brigadier General
	O6	Colonel
	O5	Lieutenant-Colonel
	O4	Major
	O3	Captaine
	O2	First lieutenant
Engagé	O1	Second lieutenant
	E9	Sergeant Major
	E8	Master Sergeant / First Sergeant
	E7	Sergeant First Class
	E6	Staff Sergeant
	E5	Sergeant
	E4	Corporal / Specialist
	E3	Private First Class
	E2	Private (upper half)
	E1	Private (lower half)



Formations militaires des forces terrestres (UNICOM) :

La structure des forces terrestres de l'UNSC ressemble étroitement à celle du corps des marines américains du XXIe siècle. Cette organisation a maintes fois prouvé son efficacité sur des terrains très variés. Voici une liste des différentes formations pouvant être présentes sur le champ de bataille.

Fireteam : Trois soldats commandés par un caporal au minimum. Une fireteam est désignée par l'identifiant de son escouade d'origine et par une lettre de l'alphabet phonétique militaire allant jusqu'à Charlie. Exemple : Fireteam 3-Bravo.

Escouade : Trois fireteam (12 soldats) commandées par un sergent (au minimum). Chaque escouade porte un numéro en fonction de son peloton. Exemple : 3^{ème} escouade.

Peloton : Trois escouades (39 soldats) plus une escouade de commandement, dirigées par un premier ou second lieutenant assisté d'un Sergeant First Class. Un peloton est désigné par un numéro en fonction de sa compagnie. Exemple : 1^{er} peloton.

Compagnie : Quatre pelotons (208 soldats) et une escouade de commandement, commandés par un capitaine assisté d'un First Sergeant. Une compagnie est désignée par une lettre de l'alphabet phonétique militaire (à la seule exception de "Lima") en fonction de son régiment.

Bataillon : Trois compagnies d'infanterie, une compagnie lourde (884 soldats) et une compagnie de commandement et de soutien pour l'UNSC Army Infantry ou trois compagnies blindés, une compagnie d'infanterie motorisés et une compagnie de

commandement et de soutien pour l'UNSC Army Armored Corps, commandés par un Captain ou un Major et secondé par un Sergeant Major. Un bataillon est désigné par un chiffre en fonction de son régiment. Exemple : 2^{ème} Bataillon.

Régiment : Trois bataillon d'infanterie ou motorisés (en fonction du corps d'armée) (3315 soldats) et une compagnie de commandement et de soutien, commandé par un colonel ou un lieutenant-colonel secondé par un Command Sergeant Major. Un régiment porte un numéro unique dans tout l'UNSC, exemple : 18^e régiment d'infanterie.

Division : Trois régiments d'infanterie, un régiment d'artillerie, un régiment blindé, un bataillon de soutien (ingénieurs principalement), un bataillon motorisé de reconnaissance (environ 20 000 soldats) et une compagnie de commandement et de soutien. Une division est commandée par un major-général secondé de trop d'officiers subalternes pour qu'on en fasse la liste. Chaque division est montée temporairement et reçoit alors un numéro unique. Exemple : 20^{ème} division d'infanterie.



Les grades militaires des forces navales (NAVCOM) :

L'organisation de la Navy ressemble énormément à celle de la marine américaine du XXI^{ème} siècle même si quelques différences due à la taille du terrain à couvrir et l'importance des effectifs ont fait varier de nombreux paramètres.

Catégorie	Code d'identification	Grade
Senior officer	O11	Admiral of the Navy
Officier	O10	Admiral
	O9	Vice Admiral
	O8	Rear Admiral (upper half)
	O7	Rear Admiral (lower half)
	O6	Captain
	O5	Commander
	O4	Lieutenant commander
	O3	Lieutenant
	O2	Enseigne junior
	O1	Enseigne
Engagé	E9	Master Chief Petty Officer
	E8	Senior Chief Petty Officer
	E7	N/A
	E6	Petty Officer First Class
	E5	Petty Officer Second Class
	E4	Petty Officer Third Class
	E3	Matelot
	E2	Apprenti matelot
	E1	Recrue

Niveaux d'alerte de l'UNSC

Le type de réponse que les troupes de l'UNSC sont autorisés à mobiliser face à une situation d'urgence dépend du niveau d'alerte qui est en place sur le moment et qui porte le nom de **REDCON** pour **Readiness Condition** (« condition de préparation » en français) et que l'on peut comparer aux niveaux d'alerte DEFCON employés par les U.S.A. avant la création de l'U.E.G. Il existe 5 niveaux de REDCON qui déterminent les conditions d'engagement militaires autorisés, et les forces de l'UNSC réalisent régulièrement des exercices de simulation afin de tester le niveau de préparation des troupes. Ci-dessous se trouvent les informations essentielles concernant le système REDCON :

Niveau	Nom d'exercice	Protocoles	Couleur
REDCON 5	ICE DAWN	Préparation normale en temps de paix. Aucune intervention militaire autorisée. Les troupes doivent uniquement s'entraîner et maintenir leur matériel en état.	Bleu
REDCON 4	OUTLAW RIDE	Limitation des permissions de soldats ; vérifications renforcées du matériel et des troupes ; mobilisation accrue des services de renseignement ; augmentation des contrôles de sécurité militaires et civils.	Vert
REDCON 3	PEACE WALKER	Mobilisation partielle de l'armée pour participer au maintien de l'ordre ; alerte de la population civile ; blocus orbital ; préparation à une évacuation d'urgence.	Jaune
REDCON 2	PAGED CLOCK	Mobilisation totale des troupes ; pré-activation des armes atomiques ; évacuation des civils dans la zone menacée par tous les moyens.	Rouge
REDCON 1	STAR DOWN	Etat de guerre totale ; utilisation des armes atomiques autorisé ; ce niveau d'alerte est systématiquement activé en cas de présence covenante.	Blanc

Important : chaque colonie du domaine de l'U.E.G. peut avoir un niveau de REDCON différent selon la situation stratégique à laquelle elle doit faire face.

Les secteurs militaires

Les noms de secteurs indiqués sur la carte galactique mise en page 14 correspondent à la désignation civile de ces mêmes secteurs. L'armée, et donc par extension l'UNSC, utilise des chiffres pour les désigner plus aisément. Les secteurs ainsi nommés sont appelés "secteurs de FLEETCOM" puisqu'ils correspondent à une zone d'opération pour des flottes précises assignées à leur protection.

Désignation militaire	Désignation civile	Commandement	Planète-capitale
Secteur 0	Système Sol	Comité de Sûreté de l'UNSC	La Terre
Secteur 1	La Ceinture Solaire	HIGHCOM (CENTCOM 1)	Reach
Secteur 2	Les Quadrants Jumeaux	CENTCOM 2	Sorenis
Secteur 3	L'Amas de Farrow	CENTCOM 3	Crystal
Secteur 4	L'Amas de Cadwell	CENTCOM 4	Jericho VII
Secteur 5	Le Quadrant d'Enesse	CENTCOM 5	Phalanx
Secteur 6	L'amas de Cassiopé	CENTCOM 6	Miridem
Secteur 7	Le Halo Miroitant	CENTCOM 7	Astérion
Secteur 8	Le Quadrant Sombre	CENTCOM 8	Forseti
Secteur 9	La Bordure Extérieure Occidentale	CENTCOM 9	Draco III
Secteur 10	La Bordure Extérieure Orientale	CENTCOM 10	Conrad's Point

Le vocabulaire militaire :

Les forces militaires de l'UNSC emploient une grande liste d'acronymes afin de faciliter les conversations radios et de permettre une conversation simple et rapide sur le terrain. Voici une liste des plus utilisées au sein des forces armées :

AAA : *Anti-Aircraft Artillery* – équivalent de DCA : Défense Contre Avion.

AA : *Anti-Aircraft* – Antiaérien.

ASAP : *As Soon As Possible* – Aussi rapidement que possible.

AT : *Anti-Tank* – Antichar.

BluFor : *Blue Forces* – Forces bleues, forces alliées.

EO : *Executive Officer* – Officier en second.

ETA : *Estimated Time of Arrival* – Estimation du temps d'arrivée.

EVA : *Extra-Vehicular Activity* – Opération dans une zone sans force de gravité.

FMJ : *Full Metal Jacket* – Chemisage intégralement métallisé (utilisé pour désigner une balle blindée).

FNG : *Fucking New Guy* – Putain de nouveau (utilisé pour désigner les recrues et les nouveaux engagés).

FUBAR : *Fucked Up Beyond All Recognition/Any Repair/All Reason* – Foutu au-delà de toute possibilité/réparation/raison (note : bien que ce ne soit pas là un acronyme officiel, c'est un juron fréquemment employé dans le jargon militaire)

IFF : *Indicator Friend or Foe* – Indicateur ami/ennemi.

MP : *Military Police* – Police militaire.

NCO : *Non-Commissioned Officer* – Sous-officier.

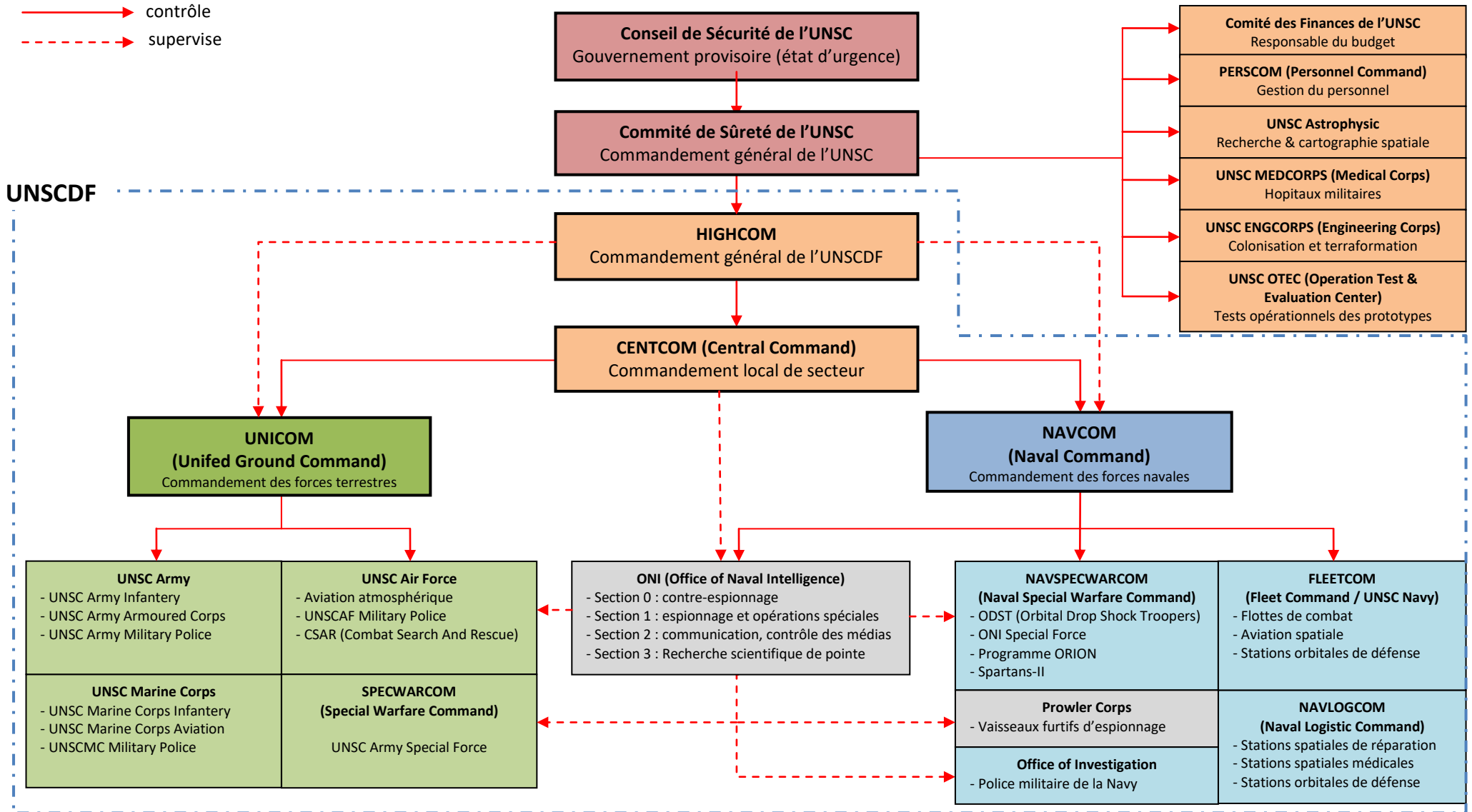
OpFor : *Opposing Force* – Forces d'opposition, forces ennemies.

SitRep : *Situation Report* – Rapport de situation.

SOG : *Special Operation Group* – Groupe d'opérations Spéciales.

SpecOps : *Special Operations/Operatives* – Opération Spéciales / Forces Spéciales.

III.1.2. Organisation générale de l'UNSC



La principale branche de l'UNSC est l'UNSCDF (United Nation Space Command Defense Force), qui gère la totalité des ressources militaires de cette organisation gargantuesque. Cependant, il existe de multiples petites branches annexes se chargeant d'autres tâches souvent triviales. Les plus connues du grand public sont sûrement le **Department of Commercial Shipping** (qui gère les flux des vaisseaux marchands et de leurs cargaisons) et l'**UNSC Symphony Orchestra**, mais il en existe cependant bien d'autres chargés de gérer par exemple les forces de polices coloniales, les milices créées par l'UNSC, etc. Toutefois, nous nous concentrerons essentiellement sur les branches de l'UNSCDF, qui sont devenues les plus importantes depuis le premier contact avec l'Alliance et le début de la guerre humano-covenante.

Le Conseil de Sécurité de l'UNSC : et organisme est, comme son nom peut le faire penser, l'héritier du conseil de sécurité des Nations Unies qui fut dissout lors de la création de l'UEG en 2087. La constitution de cette dernière prévoyait cependant sa possible réapparition en cas de force majeure, lorsque la loi martiale serait déclarée et le pouvoir confié aux militaires afin de gérer une crise particulièrement grave. Les personnes qui avaient rédigé cette constitution pensaient sûrement que cela n'arriverait jamais mais elles avaient tort : aujourd'hui, depuis le 13 avril 2525, ce conseil assure le rôle de gouvernement provisoire et est présidé par l'amiral de flotte **Lord Terrence Hood**. Dans son rôle de gouvernement provisoire, il n'a pas un contrôle direct sur l'armée, du moins d'un point de vue théorique puisque la plupart de ses membres font aussi partie du Comité de Sûreté de l'UNSC. Le conseil de sécurité se réunit au sein de l'UNSC HIGHCOM Facility Bravo-6 à Sydney, sur Terre.

Le Comité de Sûreté de l'UNSC : Ce comité représente l'état-major de l'UNSC, le conseil qui est en charge de toutes les opérations - militaires ou non - de cet organisme tentaculaire. Avant le premier contact avec l'Alliance, il conseillait le président de l'UEG et son gouvernement sur les décisions à prendre concernant les opérations militaires et civiles placées sous la juridiction de ce comité. Aujourd'hui, il dirige la stratégie d'ensemble de défense de l'espace humain et est censé conseiller le Conseil de Sécurité de l'UNSC tant que ce dernier occupe la position de gouvernement provisoire. Toutefois, dans la précipitation de la formation de ce dernier, de nombreux membres du comité de sûreté sont également membre du conseil de sécurité, ce qui fait que ce rôle est surtout symbolique. Le comité est aussi chargé de mener la défense du secteur 0 de FLEETCOM, plus connus sous le nom de système Sol. Le comité de sûreté est présidé par le Fleet Admiral **Lord Terrence Hood** secondé le Vice-Admiral **Danforth Whitcomb**, commandant en chef des forces navales. Le comité possède aussi des représentants de chaque corps d'armée et chaque subdivision de l'UNSC ainsi qu'un officier de liaison avec l'ONI qui, en raison de sa nature, est légèrement plus indépendante. Ce comité siège au sous-sol de la base UNSC HIGHCOM Facility Bravo-6, à Sydney, sur Terre.

HIGHCOM : Cet acronyme désigne le High Command, ou le haut commandement de l'UNSCDF. Il s'assure que la force de défense de l'UNSC suit bien les directives fixées par les instances dirigeantes de l'organisation. Il s'occupe donc de créer les stratégies pouvant accomplir au mieux les décisions des instances précédemment citées et confie leurs applications aux différentes branches sous son commandement. C'est aussi lui qui a en charge la défense, et depuis peu, l'administration du secteur de la ceinture solaire. HIGHCOM possède six départements distincts représentés par un officier au sein d'un conseil de direction qui rend ses comptes directement au Comité de Sûreté, ces sept départements représentant les organisations qui seront citées ci-après dans ce même chapitre (à l'exception notable des CENTCOM). HIGHCOM possède son quartier général au sein du complexe *UNSC HIGHCOM Armory Omega*, sur la colonie de Reach.

CENTCOM : Les CENTCOM, ou Central Command, sont les relais de HIGHCOM au sein des différents secteurs de l'espace humains n'ayant pas d'autres commandements, à savoir les secteurs 2 à 9. Les CENTCOM siègent au sein des planètes capitales de secteur et y assure les fonctions qui était dédiée aux gouvernements civils. Chaque CENTCOM possède des représentants de chaque corps d'armée d'UNICOM et de NAVCOM à savoir : l'UNSC Army, l'UNSC Marine Corps, l'UNSC Air Force, le SpecWarCom, FLEETCOM, le NavLogCom, le NavSpecWarCom et enfin l'ONI. Généralement les CENTCOM sont dirigés par l'officier représentant FLEETCOM même si certaines exceptions sont à noter.

PERSCOM : PERSCOM désigne le Personnel Command, c'est cette division administrative qui gère les promotions, les affectations et les transferts au sein de l'UNSC Defense Force. C'est aussi cette organisation qui se charge de rédiger, compiler et conserver les curriculum vitae de chaque membre de cette force de défense.

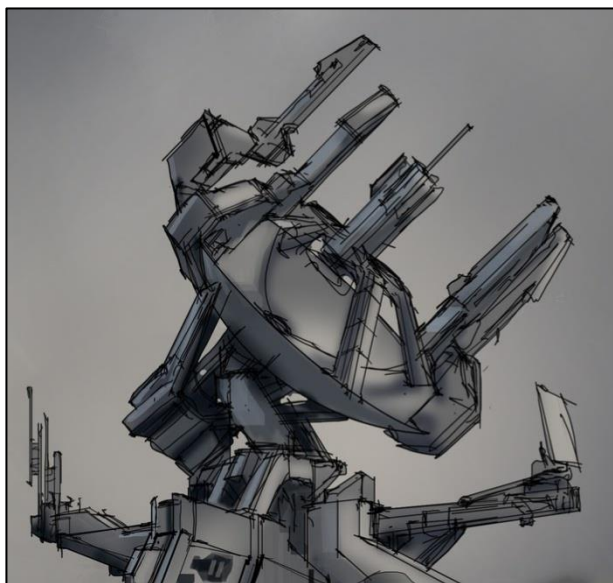
UNSC Astrophysics : Le département d'astrophysique de l'UNSC est l'organisme chargé de créer les cartes stellaires de l'espace exploré par l'UNSC. Les scientifiques le composant s'occupent aussi de recenser, d'analyser et d'expliquer tous les phénomènes spatiaux connus et rencontrés par l'UNSC dans l'espace. Ils sont aussi responsables de la publication de l'*Astrophysic Journal*, une revue très utile pour les pilotes et capitaines spatiaux.

MEDCORPS : L'UNSC Medical Corps est la division responsable des soins prodigués au sein des hôpitaux militaires ainsi que de la recherche médicale. Les militaires de cette branche suivent le même schéma hiérarchique que l'UNSC Army, sauf que leur spécialité est indiquée par la désignation "corpsman" au début de leur grade. Le dernier rôle de cet organisme est de spécifier sur la nature sur chaque substance naturelle ou artificielle connue de l'humanité et ainsi décider s'il s'agit d'une drogue ou d'un traitement médical autorisé ou non par l'UNSC.

ENGCORPS : L'Engineering Corps est l'organisme de l'UNSC chargé de surveiller les planètes éventuellement colonisables et de réaliser cette colonisation le moment venu. Les ingénieurs de cette division possèdent aussi sous leur commandement quelques ressources confiées par l'UNSC Marine Corps chargées de défendre les colons jusqu'à que la colonie acquière suffisamment de stabilité pour avoir ses propres forces de maintien de l'ordre.

UNSCOTEC : L'UNSC Operational Test and Evaluation Center est la division qui s'occupe de statuer sur les projets d'armements proposés ou créés par l'UNSC. Ces membres s'occupent donc planifier les tests opérationnels de ces nouveaux équipements afin de constater s'il existe ou non un danger pour les personnes les utilisant ainsi que pour savoir si oui ou non cet équipement sera utilisé par l'UNSC.

III.1.3. Les fréquences de communications humaines



Il existe, comme pour toute armée, un réseau de communication pour l'UNSC indispensable à la coordination des troupes. Ce réseau est divisé en canaux de communication selon leurs fonctions et demande un équipement plus ou moins important pour être capté. Tout le réseau COM transite cependant le plus souvent par le même réseau satellitaire, disposé dans plusieurs régions parfois inhabitées. Les flux d'informations transitent par le sous-espace à très grande vitesse (8,47 années-lumière par heure) du lieu de départ vers celui d'arrivée. La plupart des canaux COM permettent l'échange de données multimédias sous toutes ses formes tandis que certains n'autorisent que la communication audio. Nous vous décrivons brièvement ci-dessous chacun d'entre eux :

- **HighCOM** : Canal le plus imposant et le plus important, permettant une communication direct entre les différents CENTCOM (Central Command) de chaque planète de l'empire humain, dont le plus important : celui de Reach, ainsi qu'avec le Conseil de sécurité. C'est le canal, avec FleetCOM-1, codé avec les meilleurs algorithmes de cryptage de tout l'UEG. Son utilisation sert pour les rapports de chaque commandement avec Reach, transmis ensuite par un autre réseau aux services compétents, tombant presque systématiquement dans les mains de l'ONI au passage. Ce sont également ces canaux qui transmettent les ordres directs du haut-commandement, dont ceux

des affectations de régiments. Néanmoins il reste assez rare que le haut-commandement décide en réunion des affectations, rôle aux différents généraux et amiraux communiquant alors par l'intermédiaire des canaux Fleet-COM.

- **FleetCOM-1** : Canal militaire le plus imposant et important de l'UNSC et la Navy, FleetCOM-1 n'a d'égal que le canal HighCOM. Sa principale fonction concerne les ordres de mouvements, d'affectations et autre des plus grandes flottes de la Navy. C'est ainsi les amiraux et commandants de flotte qui utilisent ce canal, bien qu'assez rarement mettant plutôt à profit le canal FleetCOM-3.

La principale fonction de ce canal, et qui a fait qu'avant le contact humano-covenant de 2525 il était surnommé le « canal mort », reste qu'il sert à prévenir l'UNSC en cas d'attaque majeure d'une planète débordant complètement ses défenses, appelant alors à l'aide tous les vaisseaux de la Navy se trouvant à proximité (dans un rayon de cinq heures de voyage jusqu'à la position attaquée). Un vaisseau de la Navy doit cependant recevoir l'ordre de son commandant de flotte direct pour se rendre à la zone des combats. Tout navire se trouvant plus loin ne peut se déplacer vers la zone de combat, ceci à cause, notamment, du fait que les batailles spatiales avec les covenants durent très peu de temps.

Durant la Grande Guerre, ce canal s'est avéré beaucoup plus utilisé qu'auparavant, les flottes de l'Empire Covenant dépassant bien trop souvent les défenses d'une planète.

- **FleetCOM-2** : Canal ayant la même fonction que le canal FleetCOM-3, mais celui-ci est uniquement réservé pour les vaisseaux et membres de l'ONI, avec contact direct des grands directeurs de section, des huiles, et plus généralement de toute la chaîne de commandement de l'ONI. Les diverses priorités permettent un échelonnement des communications à différents niveaux et différents opérateurs selon leur importance.

- **FleetCOM-3** : Le canal de commandement de toute la Navy, d'une portée ne dépassant pas un système solaire. Lorsqu'il s'agit de donner des ordres à plus d'une flotte, c'est ce canal qui est le plus souvent utilisé. C'est un canal de commandement inter-flottes d'un même système solaire, les communications générales entre vaisseaux d'une même flotte utilisant de préférence le canal un cran en-dessous : FleetCOM-4.

- **FleetCOM-4** : Canal de communication de flotte, FleetCOM-4 possède un réglage spécial permettant à plusieurs flottes d'utiliser ce même canal sans pour autant que les communications soient croisées. Ceci grâce à un système de cryptage/décryptage spécifique : si un vaisseau ne possède pas ce système de cryptage/décryptage spécifique à chaque flotte, les communications seront inaudibles pour l'oreille humaine du fait qu'elles seront transformées en ultra-son. Cela permet ainsi des communications multiples sur le même canal. Ce système est néanmoins coûteux, et nécessitant un système adapté non miniaturisables, rendant ce système unique à la Navy et aux vaisseaux privés de l'ONI.

- **FleetCOM-5** : Canal de communication à courte portée uniquement audio, utilisé par des escouades, des gardes... c'est le réseau d'un vaisseau, servant à transmettre des ordres ou des rapports directement à la passerelle ou depuis la passerelle. C'est le réseau d'un vaisseau, et il n'a pas plus de portée que la taille du vaisseau, dépendant entièrement des émetteurs disposés en son sein.

- **FleetCOM 6** : C'est le canal des communications de l'UEG et de tous ses organismes affiliés de près ou de loin, avec différents niveaux de cryptage. C'est celui qui est le plus souvent utilisé, intégralement crypté. Il est aussi surnommé « GovCOM », pour « Government Communication ». C'est le réseau privé de l'UEG.

- **FleetCOM 7** : Canal de communication surnommé également par le grand public « DotCOM », du fait que ce canal est utilisé par ordre d'importance par la Terre et l'UEG, puis les différents gouvernements planétaires, leur gouvernement, les sociétés et services public puis ensuite les sociétés privées. Viennent seulement après les habitants des colonies intérieures puis juste derrière les habitants des colonies extérieures. Ce dernier cas rajoutant au mécontentement des rebelles.

FleetCOM-7 reste tout de même très peu utilisé par les gouvernements de l'UEG, sauf pour les quelques sites disponibles à l'attention du grand public, préférant FleetCOM-6 pour les communications internes. « DotCOM » est ainsi en quelque sorte l'internet d'il y a cinq cents ans, en version extra-planétaire.

- **SatCOM** : Canal planétaire à usage uniquement militaire. Il se sert des satellites pour relayer les communications, et peut même transmettre l'information à un bâtiment de la Navy qui peut à son tour relayer l'information vers un autre vaisseau en-dehors de l'orbite de la planète ou même une autre planète du système. En pratique, c'est donc le canal de communication de flottes à armées terrestres, servant à la coordination et à l'évacuation lors des combats perdu.

- **SquadCOM-1** : Canal à moyenne portée uniquement audio, permettant la communication entre la section de commandement et toute la compagnie commandée. Utilisé pour transmettre les ordres de missions, les affectations et positions etc... Étant donné qu'une compagnie est très rarement séparée de façon à mettre hors de portée radio par ce canal, il trouve très souvent son utilité pour la section de commandement d'une compagnie.

Un système spécial pour ce canal : au 1 de « SquadCOM-1 » se rajoute un chiffre allant de 1 à 12, signifiant le nombre de la compagnie dans le bataillon. Pour la compagnie Bravo, cela donnerait donc : SquadCOM-12. Pour la douzième compagnie d'un bataillon, cela donnerait SquadCOM-112.

SquadCOM 1 seul s'applique à tout le bataillon, ce sont généralement les seules sections de commandements de compagnies qui utilise SquadCOM-1. Si plusieurs bataillons viennent à être au même endroit, SquadCOM-1 fait office de canal de commandement pour tous les bataillons, leurs sections de commandement se réunissant souvent ensemble.

- **SquadCOM-2** : Canal de communication à moyenne portée uniquement audio, le SquadCOM-2 concerne le premier peloton d'un régiment, et ainsi de suite. Cela peut aller jusqu'à SquadCOM-6 ou plus pour certaines compagnies composées de plus de quatre pelotons.

Comme pour SquadCOM-1, on rajoute un chiffre à la suite allant de 1 au nombre d'escouades présentes dans un peloton. Pour la troisième escouade du deuxième peloton, cela donnerait le canal SquadCOM33. Lors d'un mélange de plusieurs bataillons et/ou compagnies, il peut y avoir beaucoup de communication dans un canal, mais étant séparés par escouade, cela se limite en général à quatre ou cinq escouade par canal.

- **TacCOM** : Canal à courte portée non-audio mais multimédias, utilisable à la fois par communicateur et radio longue portée, son utilité est multiple puisque servant autant aux sections de commandement qu'aux escouades, ou de lien pour partager l'information de l'un à l'autre. Canal spécial également, car celui-ci ne sert pas aux communications vocales, mais aux partages de données entre un observateur (satellite ou éclaireur) et un analyste ou demandeur d'information. Ce canal demande ainsi pour être utilisé un communicateur ou une radio longue portée, mais également un système d'affichage comme une visière tactique ou un ordinateur (connexion entre les deux périphériques nécessaire).

Le canal TacCOM sert ainsi au transfert d'images, de vidéos, de carte de terrain, de positions à rejoindre etc... Les chefs de sections et d'escouades disposent en général de visière tactique (miniature dans le cas d'un chef d'escouade pour une question d'économie) pour connaître les positions à rejoindre. Il est cependant évidemment nécessaire pour l'utiliser de disposer d'un observateur.

- **TeamCOM** : Canal à très courte portée (100 mètres) uniquement audio, il est utilisé pour les escouades et groupes de combat pour communiquer sans gêner les autres sur des canaux de plus grande importance et portée. Il n'y a cependant qu'un seul canal TeamCOM, le rendant inutilisable lorsque plusieurs escouades, voir beaucoup plus, sont réunis au même endroit avec des objectifs différents. C'est donc un canal essentiellement utilisé par des équipes d'infiltrations ou lors de missions spéciales.

- **E-BAND** : Canal d'urgence, utilisé seulement et uniquement en cas d'absence de tous les autres canaux civil ou militaire. Ce canal est non-codé, il sert très rarement même dans une situation où son usage est permis du fait que même les covenants peuvent écouter et donc repérer leurs utilisateurs. Les quelques fois où ce canal sert, ses utilisateurs parlèrent dans des langages codés, tel le morse. Utiliser ce canal sans autorisation est passible de prison ferme ou de passage en cour martiale pour les militaires.

III.1.4. L'UNSC Army

This We'll Defend – Ce que nous défendrons.
Devise de l'UNSC Army.

L'UNSC Army est la principale force de combat terrestre de l'United Nation Space Command Defense Force (UNSCDF), et de ce fait les soldats de ce corps d'armée assurent plusieurs rôles. En effet se sont eux qui doivent, dans les premiers temps d'une invasion, combattre et vaincre les forces ennemies, mais ils se contentent bien souvent de les retenir car généralement la force d'invasion les dépasse très largement d'un point de vue technologique et parfois même sur le plan numérique. Durant ce même laps de temps, elle assure aussi l'évacuation des civils directement menacés. Les forces locales de l'UNSC Army doivent ainsi tenir leurs positions et, si possible, gagner du terrain face aux forces de l'Alliance, ce qui fait de ces soldats la pierre angulaire de la défense humaine. Une fois les renforts arrivés, généralement des soldats du corps des marines, les forces de combat de l'UNSC Army les appuie au combat. Si un conflit venait à s'enliser ou si des renforts supplémentaires étaient requis, se sont encore une fois les soldats de l'UNSC Army mais cette fois d'un monde voisin qui seraient mobilisés pour amener de larges effectifs de contre-offensive. Les membres de l'UNSC Army ont, certes, reçu un entraînement beaucoup moins poussé que celui des marines mais sont tout de même de grand héros de part toutes les tâches qu'ils ont à affronter. De plus, ils disposent d'une force sur laquelle les Marines ne peuvent compter : leurs puissants régiments blindés.



Vivre et s'engager dans l'UNSC Army : Les conditions de vie dans l'UNSC Army sont bien plus agréables que celles que vivent les marines, l'autre corps d'infanterie principal de l'UNSC, principalement en raison du fait que ses troupes sont toujours rattachées à une planète et non à une flotte patrouillant sans cesse l'espace. Les soldats de cette armée régulière ont donc beaucoup plus souvent tendance à fonder une famille sur le monde où ils sont basés et sont beaucoup plus proches de la population civile que les autres corps d'armée de l'UNSC.

L'autre grande différence entre l'Army et le corps des marines vient du type de soutien logistique dont leurs membres bénéficient : les premiers disposent d'énormes moyens logistiques terrestres rattachés à UNICOM tandis que les seconds dépendent énormément des moyens de leur flotte d'attachement sur ce plan. Ce soutien logistique conséquent est d'autant plus une nécessité pour l'Army compte tenu des blindés et autres véhicules à déplacer, ces derniers deviendraient bien vite inutiles sans moyen d'acheminement, d'approvisionnement et d'entretien approprié. Le rôle des officiers de l'Army est donc le plus souvent de s'assurer que l'approvisionnement arrive bien à temps et au bon endroit. Les soldats et sous-officiers, eux, suivent une formation de deux mois où ils apprennent l'essentiel de la vie dans l'armée tel que les protocoles, le maniement des différentes armes et véhicules. Les meilleurs d'entre eux peuvent ensuite suivre un stage de spécialisation de durée variable pour devenir pilotes de véhicules terrestres divers et variés ou ingénieurs voire même médecins de campagne ou infirmiers.

Équipement réglementaire : les membres de l'UNSC Army portent le plus souvent une armure de combat standard et sont équipés des armes les plus basiques produites par l'UNSC. Parmi celles-ci on trouve le fusil d'assaut MA37 qui équipe une grande partie des soldats de ce corps, le fusil de précision DMR pour les tireurs de chaque peloton et pour les plus chanceux le fusil de sniper SRS99-AM. Au niveau des armes lourdes et spéciales, l'équipement ne change pas vraiment comparé à celui des marines puisqu'il varie en fonction de la mission et de la disponibilité du ravitaillement. Les armes de poing les plus couramment utilisées sont le M6A et M6B mais certains militaires chanceux adoptent aussi le M6C plus couramment utilisé par les marines. Les officiers utilisent quant à eux le très fiable M6G même si certains, ceux mobilisés sur le front, aiment y ajouter d'autres armes antipersonnel plus efficaces. Les pilotes de véhicule et autres spécialistes utilisent la plupart du temps qu'une simple arme de poing mais les plus prudents n'hésitent pas à embarquer des pistolets mitrailleurs ou des fusils à pompe dans leur habitacle.

Relations avec les autres corps d'armées : L'UNSC Army ne jouit pas de relations particulièrement privilégiées avec les autres corps de l'UNSC. En effet la plupart de ces derniers, les ODS tout particulièrement, les sous-estiment et les considèrent comme des planqués jouissant d'une très bonne logistique et ne manquant de rien. L'UNSC Army opérant souvent seule, elle n'a pas forcément l'habitude de coopérer avec d'autres forces de l'UNSC, sauf peut-être l'Air Force mais cela n'entraîne aucune relation particulière de ce corps avec les autres.

Les corps d'armées de l'Army : L'UNSC Army possède deux corps d'armés dont le rôle est bien distinct : l'UNSC Army Infantry et l'UNSC Army Armored Corps.

L'UNSC Army Infantry rassemble les régiments d'infanterie qui composent l'essentiel de la force de frappe de l'UNSC Army. L'UNSC Armored Corps est composé des régiments blindés qui font la force de l'Army sur le terrain, du blindé d'artillerie au simple VAB.

Rôle : L'UNSC Army joue principalement le rôle de première force défensive à la surface d'une planète, en conjonction avec les éventuelles forces de l'UNSC Marine Corps présentes. La plupart des installations civiles, lors d'une bataille, sont sous la protection de l'UNSC Army. Lorsqu'elle participe à une attaque, elle est le plus souvent utilisée pour les objectifs secondaires ou pour appuyer les forces de l'UNSC Marine Corps avec leurs blindés ou leurs hommes.

Stratégies courantes :

- Défense des installations civiles : Étant donné les stratégies agressives de l'Alliance et des rebelles, les forces de l'UNSC Army sont surtout employées dans un rôle défensif. Leur stratégie consiste à se déployer sur les voies d'accès principales menant aux objectifs à défendre pour empêcher l'ennemi de les atteindre. Elle intercepte alors les convois et forces offensives ennemies en approche, ces dernières se cognant à un rideau défensif établi d'avance. Les forces de l'UNSC Army emploient donc pour cela de nombreux techniciens spécialisés dans la fortification de positions-clés. Une fois les civils évacués, les forces militaires reculent dans l'ordre, retenant encore les forces ennemies sur leurs positions quand cela est possible ou par des embuscades pour retarder leur progression le cas échéant.

- Attaque importante d'objectif prioritaire : L'attaque d'objectifs prioritaires se fait toujours avec le corps des marines auquel les forces de l'Army apportent leur soutien et qui constituent le fer de lance de la plupart des attaques coordonnées de l'UNSC. La stratégie généralement employée est une attaque rapide sur plusieurs fronts à l'aide d'infanterie aéroportée par des navettes Pélicans et les régiments blindés, l'objectif étant d'ouvrir une brèche pour les soldats du corps des marines. Une fois le rideau défensif ennemi brisé, les forces de l'UNSC Army se redéployent pour empêcher d'éventuels renforts ennemis d'approcher ou de les déborder sur les flancs tandis que les marines continuent leur progression vers l'objectif.

- Attaque d'objectif secondaire : Lorsque l'UNSC parvient à retourner la situation à son avantage les forces de l'UNSC Army sont employées pour prendre possession d'objectifs jugés secondaires. Ces attaques sont relativement rapides : les premières forces arrivent généralement par voie aérienne, débarquent et établissent un avant-poste au plus proche de la zone de combat pour permettre à de plus larges renforts d'être envoyés. Une fois la position d'avant-poste prise aux mains de l'ennemi et éventuellement fortifiée, l'UNSC Army lance son offensive avec ses renforts. Basé sur un assaut blindé, l'attaque vise dans un premier temps à réduire les défenses antiaériennes ennemies pour permettre à l'UNSC Air Force de déployer renfort et soutien aérien. Une fois ceci fait, les forces blindées et d'infanterie continuent leur progression, les défenses les plus importantes étant balayées par des tirs d'artillerie ou via un bombardement de l'Air Force tandis que les plus petites installations défensives sont engagées par un petit contingent, bientôt rejoints par des forces d'infanterie qui s'empare le plus rapidement possible des lieux, facilitant la défense de l'objectif une fois celui-ci pris.



III.1.5. L'UNSC Special Warfare Command

De Oppresso Liber – Libérons les opprimés. Devise du SpecWarCom

L'élite des forces spéciales est rassemblée sous l'égide de la Navy et plus précisément sous l'autorité du NavSpecWarCom (Naval Special Warfare Command). Cependant, même si le Special Warfare Command est moins connu, il n'en reste pas moins une composante importante d'UNICOM et par extension de l'UNSC. Ses forces composent le prestigieux corps d'armée de l'UNSC Army Special Force, qui est en quelque sorte l'héritage des célèbres bérets verts américains du XXI^e siècle, et forment une force d'infanterie légère extrêmement efficace sur le terrain. Ces soldats s'occupent donc des missions de reconnaissance, des embuscades et des attaques d'objectif importants en effectifs réduits. UNICOM se révélerait bien peu efficace face à la machine de guerre infernale qu'est l'Alliance s'il ne disposait pas de ces forces. En effet la Navy et ses forces spéciales plus connues, et donc plus redoutées, ne sont pas toujours disponibles ou prêtes à collaborer avec les forces terrestres. Les forces spéciales d'UNICOM tiennent donc un important tableau de chasse mais malgré leur entraînement les pertes sont très importantes depuis le début de la guerre humano-covenant, car aucun soldat ne peut lutter face un vaisseau interstellaire et le combat contre l'Alliance n'est tout simplement pas équitable. Malgré tout, les hommes du Special Warfare Command accomplissent leur devoir jusqu'au bout, quitte à perdre la vie. Ils savent que les covenants n'épargneront personne, alors, autant mourir les armes à la main.

Vivre et s'engager dans le SpecWarCom : La vie des forces spéciales d'UNICOM est très dure. En effet, ces hommes et ces femmes ne disposent pas de l'approvisionnement qui caractérise leurs collègues de la Navy. Les hommes de l'UNSC Army Special Force sont employés pour reconnaître le terrain avant les offensives, abattre les officiers ennemis, effectuer des embuscades mortelles ou pour attaquer des positions stratégiques et se replier avant que l'ennemi n'est le temps de réagir. Ces soldats forment des unités d'infanterie légère très efficaces et, lors des combats, ils sont lâchés en pleine nature, loin des contraintes rigide du commandement. Ils harcèlent ainsi les forces ennemies au sein même des territoires qu'elles pensent avoir entièrement conquis, tuant leurs officiers et harcelant leurs convois de ravitaillement. Ils restent toutefois en contact limité avec leur commandement lorsque cela est possible sans trahir leur position, afin de recevoir des missions capitales visant à affaiblir l'effort de guerre ennemi. Malheureusement cette méthode d'opération a beaucoup de désavantages, le premier étant la logistique, les forces spéciales de l'Army devant se débrouiller avec ce qu'elles ont. Toutefois le plus gros inconvénient est la difficulté qu'ont les officiers à extraire ces troupes, qui sont la plupart du temps condamnées à mourir vitrifiées avec la planète qu'elles défendaient. Il très rare de s'engager directement dans l'UNSC Army Special Force : ce sont généralement des soldats expérimentés qui la rejoignent, la plupart venant bien évidemment de l'UNSC Army. Les soldats d'autres corps peuvent toutefois les rejoindre, en particulier les éclaireurs des marines pour qui une telle affectation est tout simplement un rêve.

Équipement réglementaire : Il n'y a pas vraiment d'équipement réglementaire dans le SpecWarCom, les membres de l'UNSC Army Special Force étant libres de s'équiper comme ils veulent. Toutefois on peut citer une certaine préférence pour les armes silencieuses et de précision comme le fusil DMR, les différents fusils de tireur d'élite ou les armes légères faciles d'entretien comme le MA5K. Les hommes et femmes de ce corps d'armée préfèrent d'ailleurs s'équiper d'armures légères qui répondent mieux à leurs besoins tactiques sur le théâtre des opérations. Effectivement quand on considère leur rôle sur le terrain et les missions qui leur sont confiés, on comprend que le matériel nécessitant un entretien minimum est très apprécié. Les spécialistes s'équipent toutefois de toutes les armes qu'ils jugent nécessaires en fonction des paramètres de mission.

Les corps d'armées : Le Special Warfare Command ne comporte qu'un seul corps d'armée, l'UNSC Army Special Force.

Relations avec les autres corps d'armées : Les forces spéciales d'UNICOM ne jouissent d'aucune relation particulière avec tel ou tel corps d'armée, ces forces préférant opérer seules avec leurs propres moyens. Elles sont toutefois hautement respectées par la plupart des autres corps de l'UNSC pour leurs prouesses martiales qui assurément sauvées nombre de vie et pour leur sens du devoir et du sacrifice.

Rôle : Dans les stratégies de guerre face à l'Alliance, les forces du SpecWarCom jouent le rôle qui était autrefois dévolu aux forces d'infanterie légère. Elles sont ainsi lâchées derrières les lignes ennemis avec le maximum de renseignement qu'on a pu rassembler et ont pour tâche de mener la vie dure aux forces terrestres ennemies. Ces soldats sont donc des experts du sabotage, de la furtivité et surtout de la débrouille. Leur tâche consiste généralement à saboter les points de ravitaillement ennemis, rassembler des renseignements en vue d'offensives ou tout simplement tendre des embuscades aux forces ennemies sur un territoire qu'elles pensent sécurisés. Lesdits ennemis en viennent rapidement à chasser les ombres lorsque des équipes du SpecWarCom sont sur le terrain.

Stratégies courantes : Étant donné leur liberté d'action et leur rôle, il n'existe pas vraiment de stratégies concernant les forces spéciales d'UNICOM. On leur donne uniquement des objectifs à accomplir, généralement relativement vague, en laissant ensuite les officiers aviser et/ou improviser sur le terrain. Les officiers de ce corps sont donc généralement très expérimentés.

III.1.6. L'UNSC Marine Corps

Semper Fidelis – Toujours fidèle. Devise de l'UNSC Marine Corps

L'UNSC Marine Corps est l'un des principaux corps d'armée de l'UNSCDF. Ayant subi un entraînement au combat très poussé, ses soldats sont l'une des forces de combat les plus efficaces de l'espace humain et, aussi bien dans la lutte contre l'insurrection que dans le cadre de la guerre humano-covenant, ils sont surtout employés comme force de réaction et d'intervention rapide. Ce rôle fait que le corps des marines est le plus indépendant parmi ceux de l'UNICOM d'un point de vue stratégique, cependant ils sont grandement dépendants des vaisseaux de la Navy indispensables pour le transport et le débarquement de leurs troupes. Les marines de l'UNSC sont entraînés pour être capables de quasiment mener une bataille seuls sans presque aucun soutien, loin derrière les lignes ennemies pour accomplir leur mission quoi qu'il en coûte. L'UNSC Marine Corps possède ainsi l'une des meilleures infanteries humaines, une aviation de soutien au sol très efficace et quelques bataillons motorisés indépendants, mais en raison de cette versatilité, les forces spécialisées des marines que sont son aviation et ses bataillons motorisés manquent de l'efficacité des corps d'armée plus spécialisés comme ceux de l'UNSC Army ou de l'UNSC Air Force.

Cependant, bien utilisée, une force de frappe des marines peut faire des dégâts considérables à l'ennemi jusqu'à l'arrivée de la prochaine vague de renfort ou jusqu'à que les civils soient évacués. Les garnisons du corps des marines sont ainsi situées sur des planètes bien précises. La plupart des colonies intérieures possèdent une petite force des marines et les planètes capitales de chaque secteur peuvent concentrer une grande partie des marines de l'UNSC puisqu'elles sont le siège des flottes locales et que des vaisseaux sont alors toujours disponibles pour les débarquer aux quatre coins de l'espace humain. Les marines de l'UNSC excellent donc dans une guerre de mouvement rapide, utilisant leur infanterie pour prendre rapidement les objectifs qui leur sont confiés avec le soutien de leur aviation et même de leurs rares blindés dans le cas où les défenses ennemies seraient trop importantes. Sans l'UNSC Marine Corps, les factions rebelles auraient déjà renversé l'autorité de la Terre sur de nombreuses planètes et la guerre contre l'Alliance serait presque désespérée.



Vivre et s'engager dans l'UNSC Marine Corps : Les marines forment un corps de légende extrêmement fier de sa réputation. On présente souvent l'intense camaraderie qui règne entre soldats mais, en vérité, ce qui prédomine et qui fait l'excellence des marines est avant tout leur discipline à toute épreuve. En effet, la discipline y est très stricte et maintenue par des sous-officiers très à cheval sur le règlement, suivant le protocole à la lettre et punissant sévèrement le moindre écart pour maintenir l'image d'excellence de leur unité. Les marines sont donc prompts à obéir aux ordres de la hiérarchie et leur professionnalisme fait d'eux l'une des meilleures forces terrestres de l'UNSC. Sur le terrain, le rôle de force de réaction rapide dévolue aux marines fait qu'ils n'ont parfois pas le temps de créer de véritables lignes d'approvisionnement ou de soutien. Ainsi les marines ont l'habitude de combattre sans aucun soutien ou presque, ce qui en fait une force très autonome, une chose dont les officiers ont bien besoin dans cette guerre contre les covenants. La formation des hommes de l'UNSC Marine Corps est relativement rapide, deux mois et demi de formation pour les soldats et sous-officiers de l'infanterie. Les plus doués ou ceux faisant montre d'une certaine maîtrise/volonté dans un domaine peuvent recevoir un stage de spécialisation. Les membres du Marine Corps Aviation ainsi que les officiers, qu'ils soient de l'infanterie ou du corps aérien, eux, suivent une formation de deux ans avec un éventuel stage de spécialisation pour les plus méritants.

Équipement réglementaire : L'arme qui caractérise le plus le corps des marines est sans conteste le fusil d'assaut MA5B, fusil que le corps n'a jamais véritablement remplacé étant donné ses incroyables caractéristiques faisant de lui un fusil véritablement multifonction. Sinon, les marines ont l'habitude d'utiliser les armes correspondant le mieux à la situation, ce qui se traduit par une très grande variété d'équipement différents, du fusil de sniper SRS-99 S2-AM au lance-roquette M41. Les officiers et membres spécialisés du corps des marines contrastent fortement avec ceux des autres corps puisque n'hésitant pas à s'équiper d'armures et d'armes de combat efficaces. Bien évidemment, tous les marines s'équipent eux-aussi d'armures de combat, n'hésitant pas à choisir des modèles légers ou lourds selon qu'il faut privilégier la mobilité et la discrétion ou la protection face au feu ennemi.

Corps d'armées : L'UNSC Marine Corps est divisé en deux corps d'armée principaux, l'*UNSC Marine Corps Infantry* rassemblant les rares véhicules blindés (généralement des VBL ou des VAB), les véhicules légers (par exemple les réputés Warthog) mais surtout l'infanterie d'élite que sont les marines. Le deuxième corps d'armée est l'*UNSC Marine Corps Aviation* qui possède quelques aéronefs, de soutien au sol principalement, comme des Hornet ou des aéronefs de transport comme les emblématiques Pélicans.

Relations avec les autres corps d'armée : Le corps des marines entretient de très bonne relation avec la Navy, cela étant de toute façon indispensable pour son rôle de force d'intervention rapide. Cependant cela n'empêche pas les marines de détester les vaisseaux et tout particulièrement de se retrouver dedans lors d'une bataille spatiale. Ces bonnes relations permettent aussi aux marines de recevoir plus facilement le soutien de la Navy lors de leurs opérations, que ce soit un soutien logistique ou un bombardement effectué par ses chasseurs ou ses vaisseaux en orbite. Ce point est très important pour les marines qui tiennent donc à préserver leurs relations avec les forces navales de l'UNSC.

En revanche, ils haïssent les forces spéciales de la Navy, tout particulièrement les ODST. En effet, les marines se considèrent comme un corps d'élite et donc tout à fait capables de remplir les missions destinées aux ODST. Ces derniers ont souvent l'habitude de rabaisser les marines et de se donner plus d'importance, un comportement qui agace de nombreux soldats du corps. Ces relations tendues font que le commandement évite à tout prix de faire collaborer ces deux unités, mais les aléas de la guerre font que parfois il s'y retrouve obligé. Certains officiers peu scrupuleux jouent aussi sur ces relations pour que chaque homme se batte du mieux qu'il peut sur le terrain en les opposant les uns aux autres au niveau des "résultats".

Rôle : L'UNSC Marine Corps est la force de réaction rapide de l'UNSC Defense Force, ce qui amène ses membres à souvent être mobilisés aux quatre coins de l'espace humain. Les marines sont généralement les premières troupes à être acheminés vers une zone d'opération. Ils sont alors débarqués sur la planète en question et commencent quasiment immédiatement leur attaque dans le but de venir en aide aux forces de défenses locales généralement dépassées. Il arrive cependant que les marines soient déployés lors d'opérations défensives mais c'est généralement en dernier recours : pour protéger des installations prioritaire ou lorsqu'il ne reste personne d'autre. Ce rôle fait que les forces des marines sont le plus souvent postées en garnison sur les mondes-capitales ou sur les planètes des colonies intérieures, là où sont postées les flottes et cela afin de pouvoir intervenir rapidement. Ils gardent cependant assez rarement une affectation fixe, étant acheminés le plus souvent sur les planètes où le besoin se fait sentir et ils y installent alors leurs nouveaux quartiers.

Stratégies courantes :

- **Débarquement sur une zone de combat :** lorsque les ODST ne sont pas disponibles, les marines sont débarqués depuis les vaisseaux de la Navy pour composer la première force d'intervention offensive. Une fois la zone d'atterrissage sécurisée, les soldats mettent rapidement en place une base avancée en plaçant de nombreuses défenses de périmètres avant de se préparer pour la suite des opérations. Généralement celle-ci consiste à attaquer les positions adverses pour assister des forces alliées ou pour récupérer des positions tombées aux mains de l'ennemi. Cette situation fait souvent que la force de frappe se retrouve rapidement dispersée et en sous-nombre face à leurs ennemis. C'est ici que l'entraînement supérieur des marines entre en compte puisqu'ils sont tout à fait capable de faire face à ce genre de situation avec un soutien minimal voir quasi-nul.

- **Attaque d'objectifs prioritaires :** Les marines sont souvent désignés pour les attaques nécessitant plus que la force brute ou pour prendre les objectifs jouant un rôle important dans la bataille en cours. Pour cela, ils sont généralement débarqués par voie aérienne via des navettes Pélicans avec quelques blindés ou véhicules légers. Ces derniers sont utilisés pour la reconnaissance de la zone d'opération ou pour engager rapidement le combat avec les forces ennemies les plus proches tandis que les blindés sont intelligemment utilisés pour se retrouver juste là où on a besoin de leur puissance de feu. Les marines poursuivent ensuite leur progression en commençant tout d'abord à affaiblir le moral ennemi grâce à des tireurs d'élite, des bombardements et des mitraillages au sol faits par les VTOL des marines. Les troupes terrestres se lancent ensuite à l'assaut sur plusieurs points du dispositif ennemi afin d'isoler leurs adversaires en plusieurs groupes séparés et pour finalement les vaincre avec un minimum de pertes.

- **Défense d'installations prioritaires :** En défense, les marines illustrent bien le célèbre dicton : la meilleure défense c'est l'attaque. Ainsi lors d'opérations défensives, les marines commencent par engager l'ennemi avec de nombreuses embuscades et raids préventifs afin d'engager les combats suffisamment loin de leur objectif pour qu'il soit protégé. Lorsque les marines sont déployés dans des centres de populations, ils utilisent l'architecture urbaine à bon escient pour engager l'ennemi dans des tirs croisés avant d'engager une bataille plus conventionnelle pour l'achever.



III.1.7. L'UNSC Air Force

No one comes close – Personne ne s'approche. Devise de l'UNSC Air Force

Depuis l'invention de l'aviation, le contrôle des airs a toujours été un facteur essentiel dans une guerre. C'est pourquoi, malgré l'apparition des vaisseaux de la Navy, l'aviation joue toujours un grand rôle dans la stratégie de l'UNSC. Ainsi tous les grands champs de batailles ont connus l'intervention de l'Air Force dont les appareils décollent depuis des bases aériennes au sol ou des vaisseaux de la Navy dans de plus rares cas. Malheureusement, la technologie avancée des Covenants leur donne un très grand avantage tactique que même les pilotes les plus chevronnés ont parfois du mal à vaincre. L'UNSC Air Force profite par contre de sa spécialisation durant les combats atmosphérique, l'Alliance envoyant le plus souvent des pilotes de chasseurs spatiaux qui ne sont pas forcément à l'aise une fois dans l'atmosphère d'une planète. L'UNSC profite donc de cet avantage dès qu'il le peut, ce qui fait que les as de l'Air Force sont généralement les pilotes les plus médaillés de tous l'UNSC, bien devant ceux de la Navy. La diversité des appareils, jouant chacun leur rôle, aide aussi ces pilotes chevronnés car l'Alliance se contente, elle, d'appareil généraliste choisis pour leur polyvalence. Ainsi, dans les mains d'un officier compétent, l'UNSC Air Force est un outil puissant. Leur principale faiblesse réside dans la nécessité de disposer de bases terrestres pour le ravitaillement et le soutien car même si des vaisseaux de la Navy peuvent les transporter, les appareils atmosphériques ne peuvent pas opérer en-dehors de l'atmosphère d'une planète. En revanche, la Navy peut difficilement jouer le rôle de l'Air Force, ses appareils étant trop rapides ou peu maniables dans l'atmosphère quand ils peuvent y pénétrer. Cependant la plupart des engagements ont montré qu'une utilisation intelligente de la Navy et de l'Air Force en atmosphère peut renverser le cours de n'importe quelle bataille.



S'engager et vivre dans l'UNSC Air Force : La vie dans l'Air Force est plutôt agréable, surtout pour les pilotes de ce corps d'armée, car les techniciens et membres des équipes CSAR reçoivent un emploi du temps généralement bien plus chargés. Les pilotes, hors opérations, n'ont ainsi que leurs entraînements quotidiens plutôt variés, tandis que les deux autres spécialités sont généralement en train de réparer leurs appareils ou de sauver des pilotes abattus, tout cela en dehors de leurs propres entraînements. Les pilotes jouissent d'un autre avantage de poids au niveau de leur salaire, plutôt élevé en comparaison de la plupart des autres employés de l'UNSC tout corps d'armée confondus. Ceci se comprend facilement quand on voit le temps de formation d'un pilote qui se compte en années, trois ans exactement. Cette durée d'entraînement est exactement la même pour les officiers, peu importe leur spécialisation. En revanche pour les hommes du rang et les sous-officiers, le temps de formation est très variable. Ainsi les mécaniciens et autres spécialisations suivent une formation de treize mois dont la seulement la moitié est dédiée à leur spécialisation. Les membres des équipes CSAR, eux, suivent la même formation que les membres du corps des marines soit deux mois en camps d'entraînement militaire.

Équipement réglementaire habituel : La plupart des membres de l'Air Force utilisent les simples armes de poings que sont les pistolets M6A et M6B. La plupart ne porte pas d'armure car ils ne se rendent que peu sur le terrain. Les seules exceptions sont les équipes CSAR qui, de par leur rôle, se doivent d'être bien armés et protégés, portant la même armure que les membres de l'Army avec seulement des insignes différentes. Leurs armes sont très variées comme il convient à toute unité terrestre. Les pilotes les plus prudents portent aussi leurs armures et embarquent avec des armes un peu plus puissantes dans leurs cockpits comme des pistolets mitrailleurs au cas où ils seraient amenés à s'éjecter au milieu d'une zone de conflit.

Les CSAR : CSAR est l'acronyme de **C**ombat, **S**earch **A**nd **R**escue. Il s'agit en fait des équipes terrestres de l'UNSC Air Force qui s'occupent de la surveillance des bases de cette dernière, de récupérer les pilotes abattus et de secourir les forces terrestres qui ont besoin d'une évacuation aérienne. Leurs rôles sont donc très divers et même si les CSAR sont moins nombreux et moins connus que les marines, ils restent une unité qui a fait ses preuves sur le champ de bataille. On trouve aussi de nombreux CSAR embarqués sur des VTOL comme des hornet en tant que tireur d'élite pour couvrir leurs camarades "rampants" pour reprendre leur expression.

Relations avec les autres corps d'armée : L'UNSC Air Force entretient de très bonnes relations avec la plupart des autres corps d'armées de l'UNSC, du moins avec leurs officiers car beaucoup des membres d'UNICOM, les fantassins surtout, ont tendance à râler contre les pilotes qui commettent parfois des tirs alliés involontaires, principalement lors des bombardements. Cependant le soutien des pilotes est toujours apprécié lors des situations difficiles ou pour le transport des troupes de l'Army qui ne disposent pas de leurs propres forces aériennes, contrairement aux marines. La plupart des forces terrestres apprécient aussi la rapidité des renforts et des évacuations effectuées par l'Air Force. Ce corps entretient aussi de très bonnes relations avec la Navy de par leurs opérations conjointes relativement courantes. C'est donc l'un des rares corps de l'UNSC unanimement respecté, ou tout du moins, plus ou moins respecté.

Rôle : L'UNSC Air Force est présente sur presque toutes les batailles impliquant une intervention terrestre armée. Ses pilotes ont bien souvent la charge de libérer l'espace aérien de l'aviation ennemie tout en fournissant un appui au sol pour permettre aux troupes, bien souvent des soldats de l'Army, d'avancer. Leur rôle dans une bataille est ainsi bien plus important qu'on ne pourrait l'imaginer aux premiers abords. De plus, c'est eux qui se chargent entièrement du transport aérien de toutes les troupes à l'exception des marines.

Stratégies courantes :

- Défense de zone aérienne : face à la stratégie ultra-agressive des forces de l'Alliance, et l'aide presque systématique de sa propre aviation, l'Air Force est devenue un élément essentiel dans n'importe quelle stratégie de tout bon commandant qui se respecte. Ce sont les pilotes de l'Air Force qui ont la charge de protéger les soldats des banshees ennemis, quand ce n'est pas carrément les chasseurs spatiaux qui viennent y mettre du leur. C'est souvent par groupes de combat que les pilotes se répartissent l'ensemble du périmètre aérien à sécuriser en le patrouillant, prêt à attaquer l'ennemi au moment où il pointerait le bout de son nez.
- Appui et évacuation aérien(ne) : bien souvent, l'aide des pilotes de l'Air Force permet de libérer les troupes au sol d'une situation épineuse. C'est pourquoi il arrive fréquemment que des petits véhicules comme des Hornets appuient les soldats depuis les hauteurs, que ce soit avec leurs armes ou en fournissant une position idéale pour les tireurs d'élites. Les forces aériennes interviennent aussi pour sortir les soldats de l'UNSC de nombre de situations tout aussi épineuses. Dans ces rôles, les CSAR jouent forcément un rôle important.
- Offensive aérienne : il est courant pour les pilotes de mener des opérations d'attaque à l'aide de leur appareils. Ces offensives sont très variables en taille mais sont toutes organisées en étroite collaboration avec les forces terrestres. Ainsi une offensive aérienne peut précéder un assaut terrestre, détruisant ses défenses pour les troupes au sol et réduisant la menace aérienne. Cependant le plus souvent les deux se produisent en même temps, les aéronefs de l'Air Force fournissant une couverture aux forces terrestres et s'occupent des aéronefs ennemis afin de garantir une relative sécurité pour les hommes au sol. Lors de ces missions l'Air Force utilise tout type d'aéronefs, des drones, des bombardiers, etc.
- Libérer l'espace aérien pour effectuer un bombardement massif : cette stratégie est très courante lors de la guerre contre l'Alliance. Elle consiste à détruire ou à occuper toutes les forces aériennes covenantes pour dégager la voie aux bombardiers. Lorsque les forces ennemies sont suffisamment peu nombreuses, la priorité va à leur destruction, mais lors d'un engagement plus important les officiers utilisent surtout leurs chasseurs comme appâts qui éloignent ou tout du moins gardent occuper les chasseurs ennemis afin de libérer la voie aux bombardiers. Une fois la voie aérienne à peu près libre, les bombardiers effectuent leur mission et rentrent à leur base suivis par les chasseurs pour aller se ravitailler.

Les formations de l'UNSC Air Force :

Aile : Formation de deux appareils (un appareil principal et un ailier), commandée par un Staff Sergeant au minimum. Une aile est désignée par le nom de code du pilote principal par exemple : l'aile Boomer.

Escadrille : Formation de trois ailes et d'une aile de commandement (soit 8 appareils en tout), commandée par un Lieutenant (first ou second). Une escadrille est désignée par une lettre de l'alphabet international de l'OTAN dépendant de son groupement d'appartenance, par exemple : l'escadrille Alpha.

Escadron : Formation de deux escadrilles et d'une escadrille de commandement (soit 24 appareils en tout), commandée par un Captain. Un escadron est numéroté en fonction du groupement auquel il appartient, par exemple : 1er Escadron.

Escadre : Formation de quatre escadrons et d'une escadrille de commandement (volant assez rarement, l'officier reste le plus souvent au sol) soit 104 appareils et commandée par un Major. Chaque escadre reçoit un nom particulier en fonction de son rôle : escadre de chasseur, de bombardiers, de soutien au sol, de reconnaissance ou de transport et est numéroté en fonction de son régiment aérien. Exemple : 3e Escadre de chasseurs.

Régiment aérien : Formation de quatre escadres différentes, variant en fonction de la spécialisation du régiment et d'une escadrille de commandement même si l'officier a tendance à rester au sol (soit 424 appareils). Cette formation est commandée par un Colonel ou un Lieutenant-Colonel et affectée à une base aérienne et dépend donc d'elle pour son entretien. Elle est désignée par un numéro unique dans tout l'UNSC, exemple : 4e régiment aérien des marines.

Air Wing : Formation de deux régiments aériens et d'un groupe de techniciens spécialisés du même corps d'armée, commandé par un groupe de commandement et de coordination au sol dirigé par un Major General au minimum. Chaque Air Wing est désigné par un numéro unique dans tout l'UNSC, cependant cette formation est montée temporairement le temps d'une campagne. Exemple : 8e Air Wing.

III.1.8. L'UNSC FLEETCOM

Non sibi sed patriae – Pas pour soi mais pour la patrie. Devise de FLEETCOM.

L'organisation de l'UNSC connue sous le nom de FLEETCOM est l'une des plus importantes des forces armées humaines. En effet celle-ci prend en charge une grande majorité des forces navales de l'humanité. Ce sont ces forces navales qui forment la première et la dernière ligne de défense de chaque colonie ainsi que le seul moyen de transporter renforts et réfugiés dans une relative sécurité à travers l'espace de l'UEG plongé dans la guerre. Ainsi cette organisation, plus communément nommée **UNSC Navy**, se retrouve au centre des combats les plus difficiles et sûrement les plus importants face aux armadas de l'Alliance, les combats spatiaux. En effet la technologie militaire de l'UNSC est clairement inférieure à celle de l'Alliance, ce qui fait que les vaisseaux humains doivent être au moins trois fois supérieurs en nombre pour ne serait-ce qu'espérer remporter une victoire, et encore, une victoire à la Pyrrhus. Malheureusement pour eux, les forces de l'Alliance en plus de leur être supérieures technologiquement, leur sont aussi supérieures numériquement. Les engagements spatiaux se terminent donc bien trop souvent sur la défaite plus ou moins inévitable des forces humaines et la perte de l'essentiel de leurs forces même si le travail acharné de la section 2 de l'Office of Naval Intelligence parvient à cacher cela. De ce fait, les hommes et les femmes de la Navy sont de véritables héros, conscients du prix qu'ils doivent payer pour protéger les civils et repousser l'Alliance à chaque engagement. L'ensemble des soldats de FLEETCOM du simple matelot à l'amiral sait qu'un jour il devra faire le sacrifice ultime, le sacrifice de sa vie, pour permettre un petit répit aux forces en surface, pour permettre à plusieurs centaines de civils de survivre. C'est cette acceptation stoïque du prix à payer pour sauver l'humanité qui caractérise le mieux les hommes et les femmes de FLEETCOM. Cependant l'amirauté ne peut se permettre de sacrifier plus d'hommes ou de vaisseaux que nécessaire devant les effectifs impressionnants de l'Alliance et chaque engagement est donc un combat acharné qui se finit malheureusement bien trop souvent par le repli des quelques forces humaines survivantes. La Navy n'en reste pas moins une institution absolument nécessaire pour la défense de toutes les colonies, car sans elle les renforts n'arriveraient jamais sur place et les forces terrestres se retrouveraient être les proies faciles du génocide organisé par les forces covenantes.



S'engager et vivre dans la Navy : Vivre à bord des vaisseaux et des stations de la Navy demande une certaine habitude car la vie n'y est pas forcément facile. Il faut en effet avoir l'habitude de l'air recyclé des vaisseaux, bien différent de celui de la Terre ou de ses colonies, surtout qu'il n'est pas forcément très rare que les ingénieurs fassent quelques erreurs en initialisant ou en entretenant le système de recyclage ou de filtration. Il y a cependant une différence bien plus importante avec la vie terrestre en ce qui concerne la gravité qui, étant artificielle sur les vaisseaux, se révèle légèrement plus faible que sur une planète, en sachant qu'elle a tendance à être désactivée lors des combats pour économiser de l'énergie ou mise hors de fonction par l'ennemi suite aux tirs reçus par le vaisseau. De plus, des exercices sont couramment mis en œuvre et bien souvent à l'insu de l'équipage, la rude discipline appliquée n'ayant rien à envier à celle des marines. Cette discipline et ces exercices sont cependant absolument nécessaires comme certaines recrues l'apprennent à leurs dépens, car quand l'on sait que le moindre tir ennemi pourrait causer une dépressurisation de nombre de compartiments, la rapidité à enfile une combinaison de survie ou tout du moins un masque à oxygène est vitale. La mort par asphyxie est l'une des pires craintes des membres d'équipage et malheureusement il n'y a pas que l'ennemi qui pourrait leur infliger cette horrible fin : l'incendie étant la pire crainte des officiers, ces derniers n'hésitent pas à dépressuriser plusieurs compartiment pour éviter sa propagation.

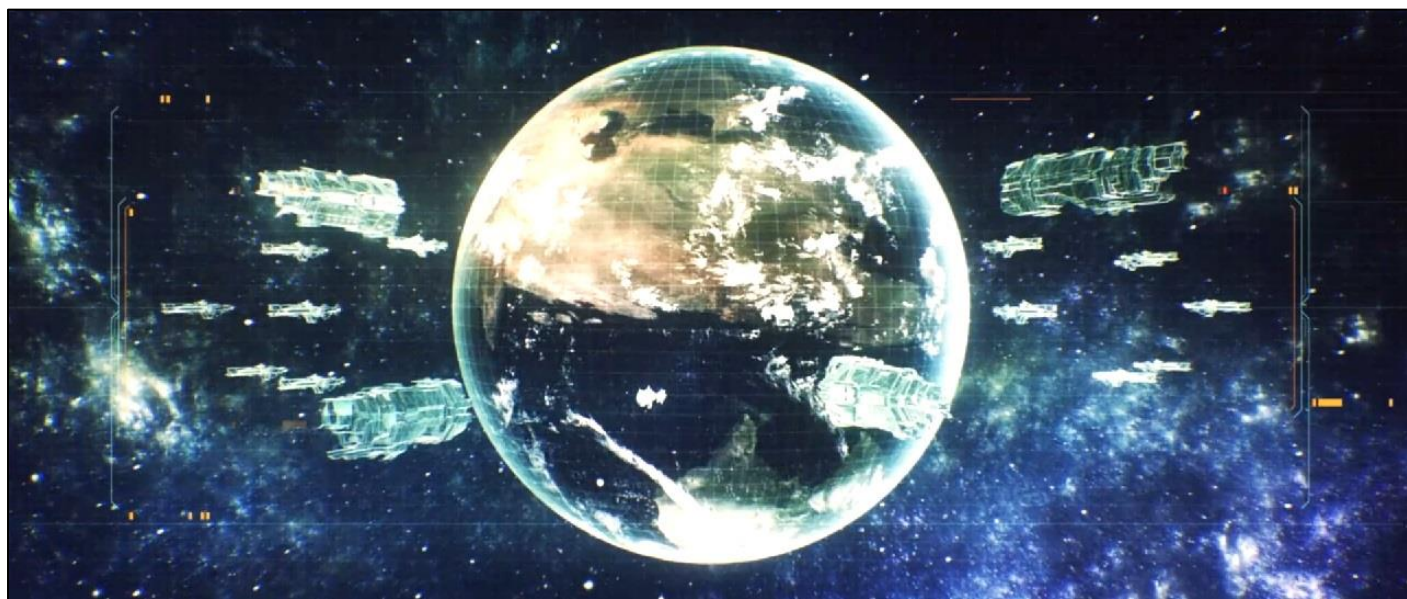
La vie quotidienne à bord des vaisseaux n'est pas forcément plus agréable car entre les exercices improvisés et les long travaux à effectuer, l'équipage n'a droit qu'à quelques rares moments libres qui sont généralement pris pour se reposer dans une couchette qu'on partage à tour de rôle entre deux ou trois personnes -dans certains des plus petits vaisseaux- ou à manger l'étrange nourriture sans goût servie dans les différents mess d'équipage. Malgré tout ça, la Navy manque rarement de personnel, tout du moins au début de cette guerre, cela est sûrement dû à un salaire bien plus élevé comparé aux forces d'infanterie accompagnés de très belles primes de missions, ce qui vu la durée de ces dernières (six mois au maximum) n'est pas du tout étonnant. A l'instar de nombreux autres corps d'armée, la formation des matelots est plutôt courte, dans l'ordre de trois à quatre mois en fonction de la spécialisation. Celle des sous-officiers et des officiers de carrière est par contre beaucoup plus longue et demande nettement plus de qualifications. La Navy part en effet du principe que les officiers doivent pouvoir réaliser presque toutes les tâches de leurs matelots aussi bien qu'eux, ce qui a pour effet une très longue formation durant au minimum un an pour les sous-officiers et de deux à trois ans pour les officiers. Évidemment la Navy n'interdit pas aux plus brillants de ses éléments de passer les échelons, ce qui se traduit par des stages d'un mois ou deux entre chaque échelon, ainsi entrer par la petite porte permet aux matelots d'espérer avoir un jour le commandement de leur navire même si la voie est truffée d'embûches. C'est comme ça que plusieurs des meilleurs officiers ont vu le jour.

Équipement réglementaire habituel : La plupart des membres d'équipage et des sous-officiers portent l'uniforme classique de la Navy et, à bord, les armures sont plutôt rares même si les pilotes en opération et les quelques consultants au sol en portent une. L'armement consiste généralement en une simple arme de poing, le plus souvent un pistolet M6 modèle A ou B, mais ceux ayant tendance à se rendre souvent à la surface ou les équipes de sécurité n'hésitent pas à prendre le modèle C accompagné d'armes généralement compactes ou très efficaces à portée rapprochée comme les pistolets mitrailleurs M7 ou différents modèles de fusils à pompe. Les officiers ont un équipement beaucoup plus varié mais le classique magnum M6D est généralement de mise. Certains officiers n'hésitent d'ailleurs pas à investir dans du matériel supplémentaire et plus efficace n'étant, la plupart du temps, pas fournis par la Navy.

Rivalités et cohabitation forcée avec l'ONI : L'ONI (Office of Naval Intelligence) était jusqu'au XXII^{ème} siècle une partie intégrante des forces navales humaines et a donc suivie l'ascension de celle-ci vers les étoiles. En effet, l'ONI était alors le service de renseignement des forces navales uniquement et collaborait avec d'autres agences chargées aussi de la collecte d'informations. Ce furent les Guerres Interplanétaires qui changèrent cette composante, donnant à l'ONI beaucoup plus d'indépendance et, au bout de quelques années, l'ONI finit par absorber en son sein la plupart des autres agences, qui sont désormais appelées section, et donc devenir l'unique service de renseignement de l'UNSC et par extension de l'UEG. Les officiers de la Navy, maintenant FLEETCOM, ne pardonnèrent pas ce qu'ils considèrent comme une trahison puisque sans elle jamais l'ONI n'aurait pu, à ce point, tirer son épingle du jeu. Cette rivalité est encore visible aujourd'hui de par la haine que vouent la plupart des équipages à ces "barbouzes". Malheureusement pour les deux organismes, ils sont forcés de collaborer entre eux et de manière assez importante puisque l'ONI a gardé son rôle de renseignement naval en plus de celui qu'elle a pris en absorbant les autres agences. Ainsi, il y a toujours un ou plusieurs responsables de l'ONI à bord d'un navire de la flotte humaine et les corvettes de type Prowlers possèdent un équipage de l'ONI qui doit faire face à ses deux commandements antagonistes, puisque tous sont rattachés au sein d'une flotte de FLEETCOM. L'origine de ces équipages et les secrets qu'ils gardent font qu'ils ne sont d'ailleurs pas très appréciés au sein de la flotte. Quoi qu'il en soit, en raison de la guerre humano-covenant qui fait rage, les deux organisations ont intérêt à souvent trouver des terrains d'ententes si elles veulent permettre à l'humanité de survivre.

Les relations avec les forces spéciales et les marines : d'un autre côté, la Navy s'entend généralement plutôt bien avec les forces spéciales de l'UNSC et les Marines dont elle se charge du transport et, plus souvent qu'on ne le croit, de leur couverture aérienne. FLEETCOM entretient également de bonnes relations avec les forces spéciales de la Navy comme les ODST dont elle se charge aussi de leur envoi sur zone d'opération par le biais des baies de nacelles HEV (Human Entry Vehicul) dont sont équipés ses vaisseaux. Les relations qu'entretiennent les ODST et la Navy sont donc essentielles au bon fonctionnement de ces premiers, ce qui leur permet une très bonne collaboration même lorsque les équipes d'ODST sont aux ordres de l'ONI. Les marines dépendent de la Navy pour le transport, pour le déploiement et pour le soutien aérien lourd, ce qui explique les bonnes relations qu'entretiennent marines et Navy.

Rôle : Le rôle de FLEETCOM est principalement de protéger l'orbite des planètes contre les attaques covenantes ou, plus rarement, des raids rebelles. Malheureusement on ne peut pas poster de flotte sur toutes les colonies humaines et les vaisseaux les plus légers de la flotte effectuent donc de nombreuses patrouilles dans tous l'espace humain. Dans le cas où une colonie se retrouverait prise d'assaut, le vaisseau de patrouille doit alerter l'amirauté qui affectera alors d'autres appareils pour défendre la colonie, ces derniers transportant généralement une force de frappe des marines afin de soutenir les forces miliciennes et/ou de défense locales.

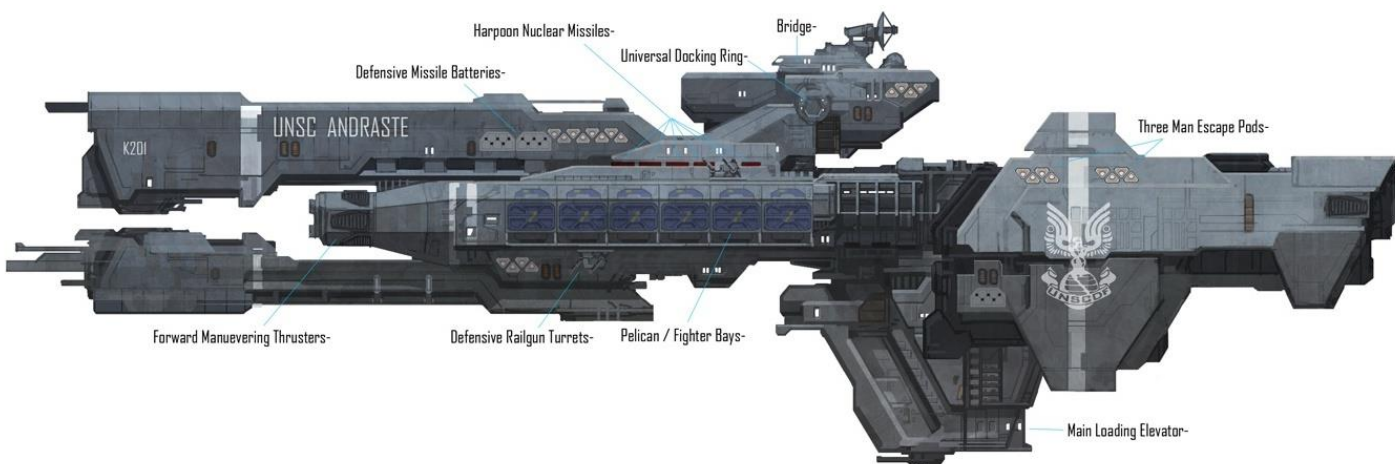


Stratégies courantes :

- **Engagement spatial mineur** : lors d'un engagement spatial mineur, opposant donc assez peu de vaisseau ennemis et de l'UNSC, la Navy opte pour une stratégie de combat directe basée sur la vitesse et la tentative d'esquive des projectiles en se servant de tout ce qu'ils ont à disposition pour éviter le coup fatal. Les CAM (Canon à Accélération Magnétique) sont assez peu utilisés dans de telles situations, les vaisseaux devant bouger rapidement pour éviter que le ou les vaisseaux ennemis puissent ouvrir le feu sur leur position. Les officiers les plus compétents utilisent parfois un vaisseau comme appât -une frégate généralement- se tenant immobile pour amener le(s) vaisseau(x) ennemi(s) à s'immobiliser afin de faire feu. Un ou plusieurs vaisseaux interviennent ensuite, l'idéal étant que ce soit des croiseurs mais des destroyers font aussi l'affaire et peuvent parfois être plus utiles en raison de leur meilleure manœuvrabilité. Ces vaisseaux sortent généralement de l'ombre d'une lune ou d'un planétoïde quelconque ou peuvent profiter d'une projection gravitationnelle pour se mettre rapidement en position et ouvrir le feu sur l'ennemi. Dans le cas où l'officier en charge ne peut détruire immédiatement ces vaisseaux, il tente généralement de les immobiliser pour les finir à portée rapprochée, là où les plus grosses armes navales ne peuvent plus être utilisées (dans le cas de vaisseaux de l'alliance, les torpilles à plasma ou les rayons énergétiques). Évidemment, ces techniques sont assez peu utilisées dans la guerre contre les covenants, ces derniers venant généralement en nombre et l'UNSC n'a que peu d'occasions d'engager l'ennemi à cette échelle.

- **Engagement spatial majeur** : dans le cas d'un engagement majeur, la tactique la plus employée est celle d'attirer l'ennemi dans un piège. C'est la tactique idéale qui ne peut malheureusement pas être tout le temps employée à cause de circonstances fâcheuses. La nature du piège peut être très variée, comme un champ de mines nucléaires déployées depuis un vaisseau furtif ou le fait d'attirer les bâtiments ennemis à proximité d'une étoile avant de la faire. Quoi qu'il en soit il faut forcément un appât, que ce soit une flotte en formation derrière le champ de mine ou un vaisseau important pour attirer le maximum des forces ennemie avant de déclencher le piège et de détruire les survivants. Cependant cela n'est pas toujours possible, les officiers doivent donc faire montre de la plus grande prudence en approchant des vaisseaux ennemis car même si leurs armes navales sont hors service ce n'est peut-être pas le cas de leur armement plus léger ou de leurs chasseurs qui peuvent infliger de sérieux dommages au vaisseau d'un capitaine trop confiant. Il existe de nombreux cas dans lesquelles cette stratégie est inapplicable : des renseignements erronés, l'ennemi qui repère les vaisseaux trop tôt, etc. Dans ce cas, un affrontement plus direct est préconisé en tirant une première salve au CAM et en sacrifiant des vaisseaux boucliers si nécessaire pour pouvoir ensuite tirer une nouvelle salve. Il arrivera un moment où les officiers n'auront plus de vaisseaux boucliers pour protéger leurs bâtiments les plus importants et devront alors rompre leur formation pour s'approcher au plus près des vaisseaux ennemis avant que leur guidage ne soit inopérant. C'est pourquoi l'officier en charge doit absolument garder une formation espacée, pour permettre aux vaisseaux de rompre leur formation facilement mais aussi pour dans le cas où ils devraient être détruits ne pas en emporter d'autres avec eux. Les officiers les plus pragmatiques peuvent aussi rester en formation aussi longtemps que possible afin de tirer le plus possible au CAM, mais cette technique amène à beaucoup de pertes humaines et matérielles et n'est donc pas recommandée, malheureusement parfois il n'y a pas d'autre alternative. Cette stratégie ou des variantes sont couramment employées lors des contre-attaques visant à reprendre le contrôle de l'orbite d'une planète.

- **Défense orbitale** : les opérations de défense spatiale aux alentours des colonies sont les combats les plus courantes du personnel de FLEETCOM, en particulier depuis le début de la guerre humano-covenant. La stratégie recommandée consiste à se mettre en formation suffisamment loin de la planète pour ne pas être pris au piège de sa gravité mais assez proche pour profiter de son ombre gravitationnelle qui empêche les vaisseaux ennemis de prendre la formation à revers, ce qui arrive bien trop souvent contre les covenants en raison de leurs sauts extrêmement précis dans le sous-espace. Cela n'est toutefois possible que si suffisamment de vaisseaux sont présents sur la zone de combat pour contrer l'ennemi, dans le cas inverse ils doivent contacter le commandement et ralentir la progression ennemie en attendant les renforts. Il va sans dire qu'il est rare que les vaisseaux humains puissent survivre assez longtemps contre une flotte covenant. Si des stations de défense sont en orbite, la priorité des vaisseaux est de les protéger et cela peu importe le prix ou les conséquences, les super-CAM de celles-ci pouvant en effet grandement faciliter le travail de la Navy en perforant d'un seul tir même les plus robustes bâtiments de guerre covenants – ceci à condition de toucher, bien entendu. Dans cette situation, qui est loin d'être la plus courante puisque seules les planètes les plus importantes profitent de la protection de quelques-unes de ces stations, la formation navale doit se mettre entre elles et la flotte ennemie. Il est déconseillé de rompre la formation avant d'avoir largement affaibli l'ennemi et l'usage de vaisseaux boucliers pour protéger les stations et les vaisseaux les plus importants comme les transporteurs et les croiseurs est une nécessité. Sinon, les stratégies applicables dépendent de la taille des forces en présences et s'inspirent de celles d'un engagement majeur puisque les vaisseaux ne doivent en aucun cas laisser l'ennemi s'approcher trop près de la planète.



Les formations de l'UNSC FLEETCOM :

Equipe : une équipe est un petit groupe de personnel de taille variable commandé par un Petty Officer (E5). Chaque équipe est spécialisée dans une tâche particulière que ce soit l'entretien du réacteur ou des chasseurs ou même tout simplement le nettoyage du vaisseau. Les équipes sont donc un groupe spécialisé ayant évidemment les mêmes horaires de ronde et étant relevée lorsque ses membres se retrouvent en pause, c'est donc plus une division utilitaire qu'administrative. Il n'y a pas de réelle façon d'identifier une équipe, on appelle simplement l'officier responsable quand on a besoin d'elle pour une tâche spécifique et elle n'est composée que de simple membres d'équipage.

Branche : une branche rassemble toutes les équipes spécialisées dans une tâche bien précise à bord d'un même vaisseau. Elle est commandée et représentée devant l'officier supérieur du navire par un Master Chief Petty Officer (E9) que l'on nomme également « chef de branche ». Bien sûr, la taille d'une branche varie d'un vaisseau à l'autre, que ce soit par les dimensions du vaisseau ou par son rôle (par exemple il y aura nettement plus d'artilleurs sur un croiseur de combat que sur un vaisseau-hôpital). Cette division du personnel est elle aussi plus utilitaire qu'autre chose puisqu'un capitaine ne va pas chercher à savoir quelle équipe est debout à telle heure, ni à savoir si il faut ou pas réveiller plus d'homme pour une tâche. Il dit ce qu'il veut à ses officiers de pont qui relaye l'information au chef de branche qui fait ensuite le nécessaire. Tout comme les équipes il n'y a pas de réel code pour nommer les branches.

Escadrille : l'escadrille est un rassemblement de chasseurs spatiaux sous l'autorité d'un Petty Officer dans la plupart des cas. Les escadrilles rassemblent uniquement des chasseurs d'un même type ou tout du moins possédant un armement équivalent, ainsi les plus courantes sont les escadrilles d'interception ou d'attaque. Les escadrilles se composent de huit appareils et de leurs équipages, soit le nombre minimal de chasseurs qu'une frégate peut emporter (quand elle le peut, bien évidemment). Les escadrilles portent un numéro d'identification unique au sein de leur flotte et, généralement, possèdent également un surnom qui n'a rien d'officiel, exemple : 3^{ème} escadrille, "les tigres volants".

Escadron : un escadron représente toutes les escadrilles d'un même vaisseau ou, dans les plus grands comme les transporteurs ou les super-transporteurs, ce sont des rassemblements de quatre escadrilles. En résumé un escadron rassemble quatre escadrilles au maximum au sein d'un même vaisseau. Cette formation est commandée par un Lieutenant ou un Lieutenant Junior, parfois même un Enseigne dans de rares cas, qui prend alors le commandement de l'escadrille la plus expérimentée. Chaque escadron porte un numéro unique dans tout l'espace contrôlé par l'UNSC qui lui sert d'identifiant, par exemple le 378^{ème} escadron.

Flotte : On parle de flotte à partir du moment où plusieurs vaisseaux sont placés ensembles sous le commandement absolu d'un officier dont le grade doit être au moins celui de Rear Admiral. Le nombre et la nature de ces vaisseaux peut grandement varier en fonction du rôle que doit tenir la flotte, mais elle doit obligatoirement compter un vaisseau capital (cf. [annexe 2](#)) afin d'en faire le vaisseau-amiral qui, comme son nom l'indique, est le bâtiment depuis lequel l'officier commandant dirige l'ensemble de la formation. Chaque flotte est désignée par un numéro unique dans l'UNSC (exemple : la 16^{ème} flotte), mais certaines flottes spéciales ou importantes reçoivent plutôt un nom, comme par exemple la *Home Fleet* chargée exclusivement de la défense du système Sol.

Groupe : Afin de coordonner efficacement leur flotte, les amiraux ont pour habitude de diviser leurs effectifs en plusieurs sous-ensembles de vaisseaux qui auront chacun un officier commandant, dont le grade doit être au moins celui de Capitaine et que l'on nomme alors « chef de groupe ». Il n'existe pas de règle précise sur la manière de nommer et d'organiser les groupes, car il s'agit d'une formation purement interne à la flotte et qui fait rarement l'objet de la moindre justification administrative, la parole de l'amiral étant incontestable quoi qu'il arrive. Il existe donc de nombreux types de groupes, certains ayant un rôle évident comme les groupes d'attaque rapide formés de frégates et de destroyers, tandis que d'autres sont faits pour garder une polyvalence d'action en regroupant des escorteurs, un ou plusieurs vaisseaux capitaux et quelques bâtiments de soutien. Chaque amiral de flotte choisit sa manière de nommer ses groupes, ce qui fait qu'on peut trouver des désignations fantaisistes comme « groupe katana » ou « groupe Hydre », mais la plupart des officiers utilisent des méthodes très classiques comme un chiffre ou une lettre, voir même un mélange des deux, l'alphabet grec étant particulièrement apprécié dans les formations militaires (alpha, bêta, gamma, etc.).

Battlegroup : un Battlegroup (ou groupe de bataille) est une formation temporaire chargée d'accomplir une mission précise et qui disparaît une fois celle-ci accomplie. Le plus souvent, il s'agit d'un petit ensemble de vaisseaux issus de la même flotte et qui s'en détachent le temps de remplir les objectifs qui leur ont été donnés, mais il arrive également que ces vaisseaux proviennent de flottes différentes. Cette deuxième situation concerne principalement les opérations organisées par le haut commandement de l'UNSC car il peut facilement donner l'ordre à plusieurs amiraux d'envoyer en un même endroit les bâtiments nécessaires. Et il arrive également, lors des opérations de très grande envergure comme les défenses planétaires ou les campagnes d'invasion, qu'un battlegroup soit formé par la fusion temporaire de plusieurs flottes. Dans ce cas, l'officier en charge est l'amiral le plus gradé ou, à grades égaux, le plus expérimenté, à moins que le contraire soit imposé par une autorité supérieure (ce fut le cas par exemple pour Preston Cole qui dirigea le Battlegroup X-Ray durant la campagne de Harvest alors qu'il n'était que vice-amiral). Un Battlegroup possède un identifiant unique dans tout l'UNSC qui peut être le nom du vaisseau de commandement ou un nom de code plus complexe.

III.1.9. L'UNSC Naval Special Warfare Command

Ready For All, Yielding To None – Prêts à tout, nous ne céderons rien.
Devise des forces spéciales de la Navy.



Le Naval Special Warfare Command dirige les forces spéciales de la Navy qui sont sans doute les meilleurs soldats de tous l'UNSC. En effet, cette institution rassemble sous son commandement les ODS.T. (Orbital Drop Shock Troopers) ainsi que les forces d'intervention et de reconnaissance de l'ONI. Chacune de ces unités a accompli des actes héroïques, ses troupes étant constituées de combattants parfaitement entraînés et impitoyables. Ces hommes et ces femmes sont donc des soldats professionnels et loyaux envers l'UNSC. En effet très peu ont trahi leur commandement dans l'histoire de l'UNSC, ce qui fait qu'ils sont toujours destinés aux missions les plus difficiles ou les plus délicates. Ils jouissent aussi d'une réputation inégalable et même ceux qui ne les apprécient guère se doivent de reconnaître leur compétence et leur professionnalisme. Tous les soldats de ce corps font preuve d'un immense courage sur le champ de bataille et combattent dans les conditions les plus difficiles. Ils sont donc sûrement les plus grands héros de l'humanité en ces temps troublés, se rendant sur tous les théâtres d'opérations importants et luttant contre des ennemis implacables sans réel soutien. Si l'humanité peut être sauvée, ce sera par les membres de ce corps d'élite.

Rejoindre et vivre dans le Naval Special Warfare Command : La vie dans ce corps d'armée d'élite est plutôt difficile, les permissions étant relativement rares. Le quotidien en opération n'est pas forcément plus reluisant, le soutien logistique étant quasi-nul une fois la mission débutée avec des ennemis généralement plus nombreux et prêts à en découdre. Telle est la vie dans les forces spéciales de NAVSPECWAR. Le salaire est certes plus important que celui des simples soldats mais reste toutefois insuffisant aux yeux du reste du monde par rapport aux risques encourus.

Cependant ce n'est pas pour l'argent que ces soldats se battent mais bien parce qu'ils sont convaincus des valeurs qu'ils défendent, du moins la plupart du temps. Ainsi, ces soldats sont souvent des personnes très motivées et toujours prêtes à accomplir leur devoir et ont d'abord été des vétérans des autres corps plus conventionnels de l'UNSC. Ils ont donc une certaine expérience du terrain avant de commencer le stage de quatre mois qui fera d'eux des soldats d'élites. Le taux d'échec à ce stage est évidemment très grand, très peu des volontaires rejoignant finalement l'une des forces du NavSpecWarCom mais ceux qui le rejoignent deviennent alors des soldats très expérimentés. Généralement, ces vétérans conservent le grade qu'ils avaient en quittant leur corps d'armée d'origine même si quelques exceptions sont à noter pour les individus les moins compétents. Il arrive quelque fois que certaines jeunes recrues extrêmement douées rejoignent le NavSpecWarCom dès le début de leur carrière, toutefois ce cas est extrêmement rare.

Équipement réglementaire : Les forces du Naval Special Warfare Command possèdent le meilleur équipement que peut fournir l'UNSC et des armes à la pointe de la technologie, cela sans tenir compte du corps d'armée même si les troupes de l'ONI sont parfois mieux loties que les ODS.T. Ces derniers utilisent bien souvent un équipement semblable à celui des marines, comme les fusils d'assaut MA5B, même si ils ont souvent accès à du matériel spécifique et plus évolué. En revanche les troupes de l'ONI n'ont pas vraiment d'équipement réglementaire, ce dernier dépendant surtout de la mission à accomplir.

Corps d'armées : Le Naval Special Warfare Command est divisé en deux autres corps : d'un côté le Naval Special Weapon qui rassemble les ODS.T. et escouades spéciales formées à l'occasion, et de l'autre le Naval Special Warfare qui a sous sa juridiction les forces d'action spéciales de l'ONI et les membres d'autres projets plus ou moins secret comme le programme ORION et, à partir de 2525, les membres du programme SPARTAN-II.

Le Naval Special Weapon : Généralement abrégé en NavSpecWep, le Naval Special Weapon est le corps du NavSpecWarCom qui est uniquement placé sous la juridiction de la NAVCOM, la Navy. Les différents régiments des Orbital Drop Shock Troopers sont rassemblés sous son commandement ainsi que les différentes escouades spéciales créées dans le cadre d'une mission ou d'une opération spécifique. Ces forces disposent donc du plein soutien de la Navy de l'UNSC et de sa capacité logistique inégalable. En revenant à ces escouades spéciales, elles ne sont placées sous l'égide du Naval Special Weapon que lorsqu'aucun de ses membres n'a de rapport de près ou de loin avec l'ONI ou ses activités, cette dernière tenant beaucoup à ses intérêts et préférant les voir mis sous le commandement du NavSpecWar.

Le Naval Special Warfare : Ce corps est légèrement moins connus que le NavSpecWep, cela est sûrement dû à son implication plus discrète dans les opérations de l'UNSC. En effet, le NavSpecWar est placé à la fois sous le commandement de l'ONI et du NavSpecWarCom. Même si ces deux entités sont au service de NAVCOM, il est de notoriété commune que l'ONI est assez libre de ses mouvements. Cependant, dans les faits, l'ONI a une plus grande main mise sur ce corps que son camarade et cela s'explique par le fait qu'une grande partie de ses programmes finissent sous le commandement de ce corps. Ainsi le NavSpecWar a sous son commandement les forces de reconnaissance et d'action spéciales de l'ONI ainsi que les célèbres membres du programme Spartan-II. Les anciens membres du programme ORION sont aussi placés sous son commandement et cela même s'ils ont été dispersés dans d'autres unités.

Des rivalités internes : Les deux corps d'armées du Naval Special Warfare Command sont bien souvent rivaux et ne s'entendent absolument pas. Cette rivalité est particulièrement vraie entre les soldats des ODST et les membres du programme Spartan-II. Cette rivalité est à la fois dû aux résultats obtenus par ces deux corps, chacun s'estimant meilleur que l'autre, mais dans le cas des ODST et des Spartan c'est aussi dû à leur passé commun, des ODST ayant été tué au cours d'un exercice avec un certain Spartan.

Fierté de l'élite : Les relations entre les forces spéciales de la Navy et les autres corps d'armées de l'UNSC sont plutôt houleuses. C'est particulièrement vrai entre les ODST et les marines : les premiers estiment que les seconds leur sont inférieurs au niveau des compétences tandis que les marines ne supportent pas l'ego démesuré des ODST. Cette dissension s'explique par le fait que les tout premiers ODST provenaient du corps des marines : la 105ème unité expéditionnaire des marines. Devant les résultats exceptionnels de ces soldats, l'amirauté a décidé d'étendre le programme ODST et de créer plusieurs autres régiments. Les ODST prétendent donc ne plus rien avoir de comparable aux marines tandis que ces derniers estiment que sans leurs sacrifices, les ODST n'auraient jamais eu leur place actuelle.

Rôle : Les forces du NavSpecWarCom sont principalement des troupes de choc chargées d'enfoncer les positions ennemies et d'ainsi affaiblir tout leur dispositif défensif. Dans cet objectif, les ODST sautent depuis l'orbite pour frapper des points précis avant de continuer leur offensive, les Spartan-II détruisent les objectifs prioritaires et les mieux défendus tandis que les forces d'actions spéciales de l'ONI s'occupent de la reconnaissance et d'amasser des renseignements sur l'ennemi, de surveiller ses mouvements et d'identifier les cibles prioritaires. Ces agents de l'ONI interviennent aussi sur les opérations les plus sensibles (particulièrement contre les rebelles) et sur celles visant à récupérer des données prioritaires ou extrêmement importantes. En tout cas, si on devait donner une doctrine à toutes ces forces se serait "la meilleure défense, c'est l'attaque".

Stratégies courantes :

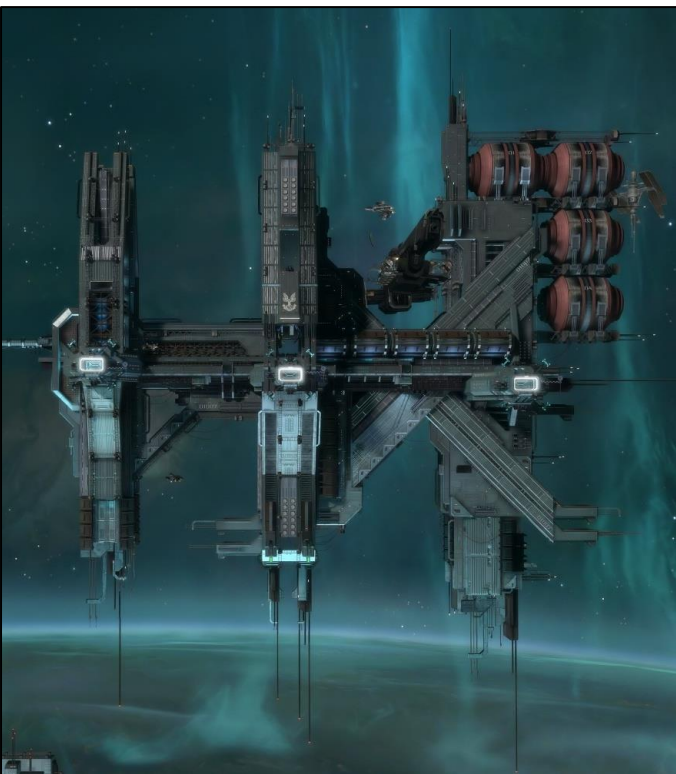
- Frappe orbitale : cette stratégie est couramment utilisée par les ODST pour frapper les points clef d'un système défensif ennemi ou pour contrer rapidement une offensive. Elle consiste en un flot de HEV (cf. [chap. IV.8.5](#)) largués depuis l'orbite par les vaisseaux de la Navy pour une intervention rapide. L'officier en charge est toujours le premier à toucher le sol afin de pouvoir rapidement réunir ses hommes et lancer l'offensive. Cette tactique est particulièrement utilisée face à des installations ou des forces disposant d'un important soutien antiaérien, les HEV étant trop petit et véloces pour être interceptés par des capteurs de visé, aussi précis soient-ils. Les ODST sabotent et détruisent ensuite ces défenses pour permettre aux marines de débarquer et de continuer l'offensive avec bien plus d'hommes. Il existe aussi une variante défensive qui consiste à larguer les ODST sur les flancs ou les arrières d'une formation ennemie pour soulager les troupes de première ligne, voir détruire totalement ladite formation. Cette stratégie est toutefois risquée et c'est pourquoi on évite de larguer ces hommes dans un terrain trop escarpés ou sur des villes mais malheureusement, quelques fois le choix n'est pas permis.



- Poing d'acier : les forces du NavSpecWarCom sont couramment utilisées comme troupes de choc pour fortifier les installations défensives prioritaires, renforcer une partie du front qui doit absolument résister ou pour mener une attaque préventive généralement dévastatrice. Le mode d'arrivée sur le champ de bataille est variable mais souvent fait par Pélican, sauf en certaines occasions par les ODST qui peuvent employer leurs modules individuels. Il arrive couramment que ces forces soient forcées d'agir sans soutien, cependant c'est sans doute dans ces situations que certains qualifieraient de désespérées que ces forces excellent le plus.

- Opérations spéciales : cette stratégie est surtout utilisée par les forces d'action spéciales et de reconnaissance de l'ONI et les Spartan, ces forces étant particulièrement habituées à agir sans des ordres bien définis et quasiment sans renseignement ni soutien logistique. Toutefois il n'est pas rare que des ODST collaborent d'une façon ou d'une autre. Ce genre de tactique dépend beaucoup de l'objectif mais fait souvent appel à des capacités d'infiltration et/ou de combat particulièrement aiguisées. Ainsi il peut s'agir de récupérer des renseignements sur l'ennemi, assassiner un ou plusieurs leaders ou préparer le sabotage d'installations particulières en prélude à une offensive plus importante.

III.1.10. L'UNSC Naval Logistic Command



Stabilis Victoria – Supportez la victoire. Devise du NavLogCom.

Le Naval Logistic Command, plus couramment appelé NavLogCom est un organisme primordial pour le bon fonctionnement de l'UNSC. En effet, ce dernier s'occupe de la maintenance de toutes sortes de stations, de bases militaires et des vaisseaux de la Navy ainsi que de leur approvisionnement en denrées, munitions et carburant. Il constitue donc en quelque sorte le cheval de trait de l'UNSC, son rôle étant beaucoup moins visible que la flotte de guerre mais loin d'être moins important.

Les ingénieurs du NavLogCom sont les remplaçants des membres du génie militaire rattachés aux armées du XX^e siècle et s'occupent donc de la mise en place des réseaux défensifs importants, des bases avancées, de la gestion des stations de réparations et de tout un tas d'autres choses. Toutefois le rôle de ce corps d'armée ne s'arrête pas à l'approvisionnement et au soutien logistique, mais aussi à l'attribution de soins médicaux dans les hôpitaux de campagnes ou les stations dévolues à ce genre de tâches. Les médecins et ingénieurs du Naval Logistic Command sont ainsi réputés pour être très compétents et l'UNSC ne pourrait pas se passer de leurs services. Ces hommes et ces femmes ne servent peut-être pas forcément en première ligne mais sont tout de même de grands héros à leur manière. Sans leur concours, la machine de guerre de l'UNSC s'écroulerait d'elle-même, les blessés ne recevraient pas les soins adaptés, les bases seraient livrées à elles-mêmes et le matériel endommagé, abandonné.

Rejoindre et vivre dans le Naval Logistic Command : La vie dans le NavLogCom est généralement assez paisible, du moins jusqu'à que ses membres soient amenés au plus près du front. Ils sont généralement logés dans de gigantesques stations spatiales, certaines étant même mobiles, et s'occupent d'un éventail de tâche incroyablement variées. Ils sont relativement bien payés et sont même généralement logés par l'UNSC sur leur lieu de travail, cependant il faut apprécier la vie en orbite et aimer avoir à changer d'affectation extrêmement souvent. En contrepartie, ce travail est généralement très gratifiant : ces hommes, bien que leur rôle soit moins connu que celui des combattants, savent que chacune de leur action permet de sauver des vies, que ce soit en établissant un solide périmètre de défense ou soignant les blessés revenus du front. Ils sont donc bien plus rarement sur le front que certains autres soldats de l'UNSC, et encore moins sur les premières lignes. Toutefois cela peut leur arriver, que ce soit en tant que soutien médical ou pour faire sauter des fortifications ennemies. Les hommes du NavLogCom sont donc très versatiles tout en étant extrêmement compétents.

Les membres du NavLogCom sont généralement des diplômés ou des vétérans d'autres corps d'armées comme ENGCRPS, MEDCRPS ou de FLEETCOM pour ne citer que les plus courants. Les volontaires diplômés suivent ensuite une formation avancée et poussée qui dure la plupart du temps huit mois, période durant laquelle ils apprennent à se servir du matériel en dotation et tout ce qui fait un bon militaire. Ils suivent aussi une formation militaire qui, certes rudimentaire, a sauvé plus d'une fois la vie d'un ingénieur ou d'un médecin du NavLogCom sur le terrain. Toutefois certaines personnes hautement spécialisées peuvent voir leur formation durer jusqu'à une année complète mais la plupart du temps les membres du NavLogCom suivent stage de formation ou de mise à niveau le long de leur carrière, pour plus de simplicité.

Équipement réglementaire : La plupart des médecins et des ingénieurs du Naval Logistic Command s'équipent avec des armures légères de classe-2 et cela même si ils ne vont que rarement au front. La raison en est simple, ces armures supportent l'ajout de matériel électronique et électromécanique qu'ils doivent porter, ce qui est utile en toute circonstance. Cependant, ceux qui se rendent souvent près du front n'hésitent pas à s'équiper d'armures moyennes de classe-4 afin de maximiser leurs chances de survie et toujours profiter des avantages apportés par l'incorporation de matériel électronique. Au niveau des armes, la plupart des membres se contentent d'armes de poing mais certains n'hésitent pas à employer des fusils d'assaut, bien souvent le modèle standard MA37.

Relations avec les autres corps d'armées : Les hommes et femmes du NavLogCom sont unanimement respectés et appréciés. La raison en est toute simple : leur venue est généralement synonyme de bonnes nouvelles tel qu'un soutien médical supplémentaire, l'installation de nouveau matériel défensif, un approvisionnement, etc. Ainsi, personne ne rechigne à assurer leur protection sur le terrain, même les marines étant prêts à jouer les « babysitteurs » (pour les citer) car ils savent que les membres de ce corps de soutien le leur rendront bien. Cette réalité fait que, sur un théâtre d'opération, les ingénieurs et les médecins du NavLogCom sont souvent sur-sollicités et les officiers sont prêts à tout pour recevoir leur approvisionnement, de nouvelles installations de défenses ou un soutien médical accru, ce qui peut amener à créer des tensions entre les différentes unités d'une formation.



Rôle : La Naval Logistic Command joue le rôle qui était dévolu aux troupes du génie au XX^{ie} siècle et par conséquent elle s'occupe non seulement de l'approvisionnement des troupes sur le terrain en fournitures aussi diverses que variées allant des provisions aux munitions, mais aussi de gérer les hôpitaux et la médecine de campagne, la gestion de cette partie de la guerre étant plus facile une fois rassemblée sous une unique tutelle. C'est ainsi que chaque force expéditionnaire dispose d'un détachement dédié du NavLogCom.

Les formations de l'UNSC NAVLOGCOM :

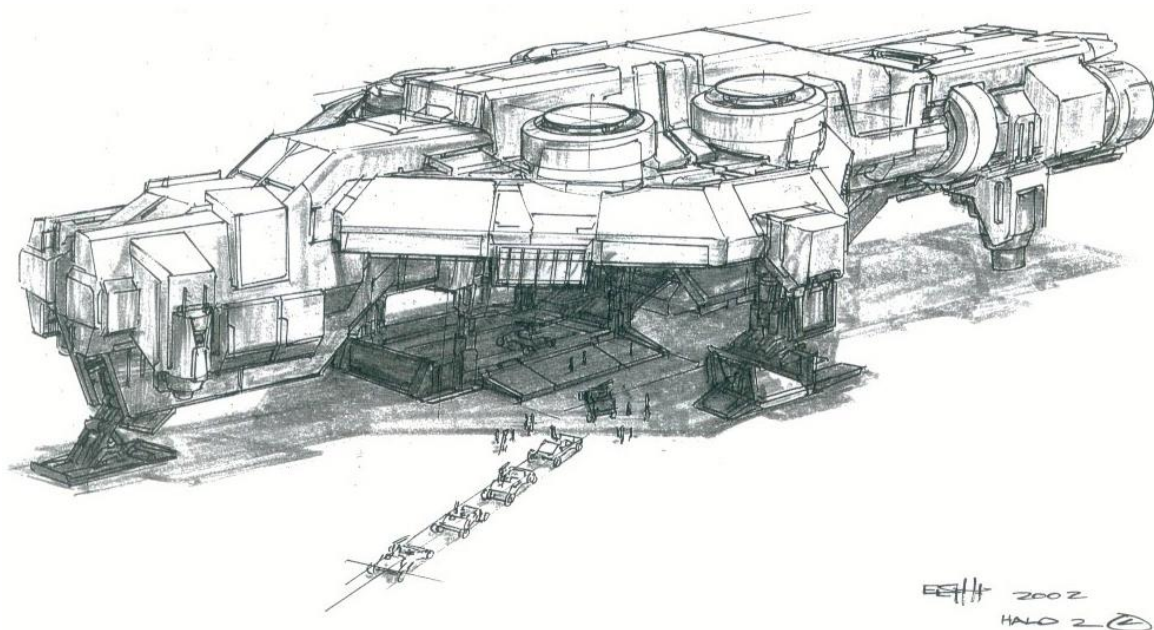
Équipe : une équipe est un groupe temporaire de quatre à douze hommes montée pour une opération spécifique sur le terrain. Chaque équipe du NAVLOGCOM est nommée selon une lettre de l'alphabet phonétique de l'UNSC en fonction du régiment dont son chef est extrait. Exemple : équipe Oméga.

Groupe : un groupe est l'équivalent d'une escouade chez UNICOM et rassemble donc douze hommes commandés par un Petty Officer Second Class. Chaque groupe est hautement spécialisé, rassemblant des médecins urgentistes, des chirurgiens, des ingénieurs spécialisé dans l'installation de bases terrestres, etc., mais ces disciplines ne sont jamais mélangées au sein d'un même groupe. Chaque groupe est nommé par un chiffre en fonction de son détachement ainsi que par sa spécialisation. Exemple : Groupe urgentiste trois.

Détachement : un détachement comporte quatre groupes, généralement de spécialisations différentes, sous les ordres d'un Commander ou d'un Lieutenant-Commander secondé par un groupe d'officiers de grade variables. Généralement un détachement est responsable d'une petite station orbitale, il peut donc arriver qu'une telle formation soit plus ou moins spécialisée. Un détachement est identifié par une lettre de l'alphabet phonétique de l'UNSC en fonction de son régiment d'appartenance. Exemple : Détachement November.

Régiment de soutien : cette formation est plus couramment appelée tout simplement régiment. Elle est placée sous le commandement d'un Captain assisté d'un groupe d'officiers de grades variables et rassemble douze détachements de spécialisations différentes. Cette formation est généralement postée sur les plus grandes stations orbitales ou sur les stations mobiles, ce qui peut l'amener à être plus ou moins spécialisée et éventuellement commandée par un officier-amiral. Chaque régiment est identifié par un chiffre unique dans tout l'espace de l'UNSC. Exemple : 352^e régiment de soutien.

Groupe logistique du NavLogCom : plus simplement appelé groupe logistique, cette formation est toujours de nature temporaire, montée uniquement pour soutenir une force expéditionnaire. Elle est donc essentiellement terrestre et se compose de deux régiments de soutien et est commandée par un Rear-Admiral secondé d'un détachement d'officiers de grades divers. Il peut également arriver qu'elle ait une station mobile sous ses ordres, mais guère plus. Chaque groupe logistique est identifié par un numéro unique dans tout l'espace de l'UNSC. Exemple : groupe logistique 5, ou 5^{ème} groupe logistique.



III.1.11. L'UNSC Office of Naval Intelligence

Semper Vigilans – Toujours vigilants. Devise de l'ONI

"Pendant que la guerre faisait rage dans les étoiles les habitants de la Terre vivaient tranquillement à leurs occupations. Tous regardaient vers le ciel le soir, tous savaient que la guerre la plus effroyable que l'humanité n'est jamais connue se jouait dans ces étoiles. Mais aucun ne savaient qu'ils perdaient. Tous se croyaient en sécurité, travaillant et dépensant leur argent la journée pour voir les infos relatant l'avancée de la guerre le soir. Leur sentiment de sécurité était maintenu par une organisation aussi connue que mystérieuse : l'Office of Naval Intelligence. Cette organisation était la première et la dernière ligne de défense de la Terre ainsi que de ses colonies. Ses agents étaient la perle de l'humanité : les meilleurs parmi les meilleurs."

Voilà ce qu'on entendrait probablement après la guerre humano-covenant on sur les agents de l'Office of Naval Intelligence, ou UNSC Military Intelligence de son nom procédural si jamais l'humanité parvenait à remporter la victoire. En effet, les agents de cette organisation mystérieuse remplissent un nombre incommensurable de tâches, prenant en charge la récolte et l'analyse de renseignement, la récupération de technologie aliens et, surtout, ils s'assuraient que la Terre et les colonies soient en sécurité. Leur sens de l'honneur et des priorités est légendaires, ces agents faisant plus de sacrifices que quiconque pour que la race humaine survive, quitte à perdre leur propre humanité. S'il en est que l'on peut considérer comme des héros, ce sont bien les agents de l'Office of Naval Intelligence : que ce soit par leur esprit, leur force ou leur logique, ils ont tous servi l'humanité au mieux de leur capacités.



Vivre dans et rejoindre l'Office of Naval Intelligence : Les agents de l'ONI sont sûrement les membres de l'UNSC les mieux payés et sont généralement de grands esprits ou des agents de talent, et ce, peu importe leur section d'appartenance. Toutefois les conditions sur le terrain peuvent être très éprouvantes lorsqu'ils ne sont pas sous couverture et qu'ils affichent clairement leur affiliation, car la plupart de leurs collaborateurs les haïssent pour l'organisation qu'ils représentent. Ce problème ne se pose pas vraiment pour les scientifiques ou les analystes de l'ONI, qui restent la plupart du temps derrière leur bureau ou, tout du moins, en relative sécurité. Toutefois, pour les plus bas gradés d'entre eux, les conditions de travail peuvent être assez contraignantes lorsqu'ils se retrouvent par exemple enterrés sous des bâtiments de haute sécurité avec plusieurs contrôles de sécurité pour seulement aller chercher un café. La vie peut donc être très dure pour un agent qui est souvent forcé de rester constamment sur ses gardes, ce qui crée bien souvent un sentiment de paranoïa constant, toutes les mesures de sécurité ne faisant rien pour arranger le tout. La plupart des agents de bureau ou de laboratoire de l'ONI sont des diplômés recrutés pour leurs bons résultats lors de leurs examens, des psychologues, spécialistes politiques et médiatiques, des scientifiques de toutes sortes. Les agents de terrain, eux, sont plus souvent des militaires et généralement des officiers ou des sous-officiers qui se sont fait remarquer par leur formation ou lors de missions et qui ensuite se voient proposer un poste au sein des services de renseignement de la Navy.

Équipement réglementaire : L'ONI n'a pas vraiment d'équipement réglementaire, l'uniforme lui-même étant rarement porté sauf par des agents de terrain en mission officielle. Au niveau des armes, la dotation dépend très souvent de la mission mais les agents se contentent généralement d'arme de poing plus ou moins indétectables comme le M6E, le M6F ou le M6K, ces derniers étant fabriqués en fibre de carbone. Ces agents portent plutôt rarement des armures personnelles, y préférant les gilets en kevlar ou pare-balles même si ces faibles protections sont quasiment inutiles face aux armes de l'Alliance.

Relations avec les autres corps d'armées : La plupart des militaires détestent, voire même haïssent, l'ONI et ses agents. La raison est simple : elle vient du secret qui entoure cette organisation, son personnel et tous les projets spéciaux qu'elle mène dans l'ombre. De plus, la fâcheuse tendance qu'ont ces agents à prendre des décisions sans les justifier en usant de leur autorité supérieure ainsi qu'à mener des enquêtes mettant en cause des individus importants y est aussi pour beaucoup. Par conséquent, les agents officiels sur le terrain doivent souvent faire face à une hostilité à peine voilée, mais la plupart s'en accommodent facilement d'une façon ou d'une autre.

L'UNSC Prowler Corps et le NavSpecWar : Bien que l'ONI ne contrôle pas directement ces deux corps d'armée, elle a énormément d'emprise sur eux et, s'ils venaient à être placés officiellement sous ses ordres, cela ne changerait que très peu la réalité des faits. Le Prowlers Corps est chargé de l'entretien et l'utilisation des différentes corvettes furtives de la Navy, surnommées les « rôdeurs », ce qu'il fait qu'elle se trouve partagée dans un contrôle commun entre l'ONI et FLEETCOM. Quant au NavSpecWar, bien qu'il soit sous le commandement de NAVCOM, la plupart de ses unités appartiennent de près ou de loin à l'ONI, cet organisme ne leur servant qu'à obtenir les ressources allouées aux forces spéciales.



Les sections de l'ONI :

L'ONI, contrairement aux autres branches de la NAVCOM ou de l'UNICOM, n'est pas divisée en corps d'armées mais en sections. Chacune de ses sections à un rôle spécifique dans l'organisation, le tout étant dirigé par un **conseil de direction** basé actuellement sur le croiseur *UNSC Point of no Return*, composé des directeurs de chacune des sections accompagné parfois d'autres officiers importants. Ce croiseur reste toujours dans l'espace profond et ne s'approche presque jamais d'un quelconque système, habité ou non, d'autres vaisseaux de l'ONI étant chargé d'assurer son approvisionnement. Concernant les différentes sections de l'ONI, voici ci-dessous leurs descriptions respectives :

- **La section 0** : cette section est presque mythique, même pour les autres agents de l'ONI. Rares sont les gens pouvant se vanter d'avoir croisé un agent de la section 0 car, généralement, ils ne le sauront jamais. Cette section s'est spécialisée dans le contre-espionnage au sein même de l'ONI afin de traquer les traîtres et agents double, aussi chaque rapport d'opération de la section 0 est étudié avec minutie et seuls les meilleurs la rejoignent. La plupart de ses agents sont infiltré dans les hautes sphères de l'armée et des services de renseignement, remplissant leur fonction avec un zèle et une discrétion absolus.

- **La section 1** : cette section est sûrement la plus connue et la plus active, du moins d'un point de vue public. En effet la plupart de ses activités sont plus ou moins officielles, ceci pour attirer l'attention des médias et de la population et cacher par sa présence le travail des autres sections. Ainsi la section 1 se charge de collecter les informations, de les classer et d'éventuellement d'y répondre en mobilisant des équipes d'agents sous son commandement pour des opérations spéciales. C'est la section employant certainement le plus de monde pour remplir toutes ces tâches, depuis l'informateur sur le terrain à l'analyste derrière son bureau.

- **La section 2** : la section 2 est chargée de la couverture des opérations de l'ONI et, en ces temps de crise, de la propagande. Elle engage ainsi de nombreux journalistes et analystes politiques ou médiatiques qui font tout pour couvrir les opérations de l'organisation et présenter une guerre où l'humanité résiste vaillamment face à l'Alliance. Ce travail a pris de plus en plus d'importance au cours de la guerre et les SPARTAN-II sont rapidement devenu la pierre de voûte de toute cette stratégie de propagande.

- **La section 3** : cette section est spécialisée dans la recherche de pointe ainsi que dans la fabrication de matériels technologique très avancé. Parfois ces matériels sont réservés à l'ONI, comme par exemple la technologie furtive des corvettes de type Prowler, tandis que d'autre sont étendues à tout l'UNSC avec, par exemple, les Intellectuelles Artificielles de dernière génération. Elle emploie donc de très nombreux scientifiques de tous les domaines possibles et imaginables, afin de toujours rester à la pointe de la technologie. Cette section est donc en quelque sorte le pôle Recherche & Développement de l'ONI et propose en de nombreuses occasions ses services à l'UNSC.

Les formations de l'ONI :

Unité : une unité est un petit groupe d'agents formé pour une mission spécifique, comme l'unité ONI Recon 111 par exemple. On peut facilement comparer cette formation à une escouade et elle n'est formée que lorsque seul un petit nombre d'agents sont nécessaires. Toutefois il n'est pas rare que les formations qui suivront créent des unités suivant leurs besoins au cours de leurs missions.

Groupe de projet : cette formation est surtout utilisée par les sections 2 et 3, lorsqu'un projet est lancé comme le programme ORION ou SPARTAN-II. Cela permet de réunir les spécialistes requis au sein d'un même groupe pour une efficacité optimale, le dirigeant de ce groupe n'a pas besoin d'un grade particulièrement élevé, cela dépend de la taille dudit groupe. Parfois il peut même s'agir de civils sous contrat comme lors du programme SPARTAN-II dirigé par le docteur Halsey.

Division : cette formation est en de nombreux points semblable à celle d'un groupe de projet mais plus souvent utilisé par la section 1. Toutefois à la différence d'un groupe de projet, il arrive qu'une division doive disposer de personnels d'une autre section comme dans l'exemple précédent où la section 3 dû de nombreuses fois apporter son concours.

Cellule : une cellule est créée temporairement lors d'une opération ou d'une situation nécessitant un grand nombre d'agents de l'ONI de nombres sections différentes agissant de concert. Chaque cellule est indépendante tant qu'elle reste dans le cadre de sa mission et peut se révéler très efficace si correctement dirigée.



IV.1.12. La loi martiale de l'UNSC

Le 27 février 2525, après le retour de l'*Héraclès*, seul vaisseau survivant du groupe de combat envoyé enquêter sur le destin de la colonie de Harvest, les hauts responsables militaires de l'UNSC comprirent que l'humanité allait mener une guerre historique contre un ennemi très largement supérieur en technologie. Il fallait prendre des mesures radicales pour espérer gagner cette guerre et c'est pourquoi l'Amiral Terrence Hood, directeur du comité de sûreté de l'UNSC à l'époque, décida qu'il était temps de consacrer la race humaine tout entière à la lutte pour sa survie. Encore fallait-il imposer son choix dans un territoire déjà traumatisé par des guerres insurrectionnelles. A cette fin, le 13 avril 2525, suite à un vote des assemblées et avec l'accord des principaux ministres, le président de l'UEG déclara en personne l'état d'urgence à l'ensemble de la population de la Terre et de ses colonies :

[...] Cette guerre réclame la mobilisation de toutes nos forces vives et de tous les citoyens des colonies. En conséquence, afin d'assurer la cohésion de notre nation, afin de protéger plus efficacement nos mondes et nos villes et afin d'assurer à la race humaine une victoire écrasante face aux avancées des barbares et en conformité avec l'article N°7 de la constitution de l'United Earth Government ainsi qu'avec l'aval de l'ensemble du corps politique. Je confie l'ensemble des pouvoirs au Conseil de Sécurité tant que la menace extra-terrestre ne sera pas défaite. [...]

Discours de Jonathan Valleck, 72ème Président de l'United Earth Government



LES LOIS DE L'ETAT D'URGENCE :

Immédiatement après la mise en place de l'état d'urgence, une série de lois se mirent en place progressivement, elles sont constituées de **lois officiels** (connues de tous) et **lois officieuses** aussi appelées aussi « **directives** » envoyées dans tous les centres militaires et installations sous contrôle direct de l'UNSC.

Article 1 :

- Sur toutes les colonies, il incombe aux forces de sécurité locales (police, SWAT, milices et forces auxiliaires) de mettre en place un couvre-feu allant de la tombée de la nuit jusqu'au lever du jour (les horaires variant selon les planètes). Tout individu se retrouvant dans les rues ou à l'extérieur d'un quelconque domicile sans une autorisation signée par les autorités compétentes sera passible d'une détention de 2 mois assortie d'une peine de 1000 Crédits.

- Pour toute sortie exceptionnelle durant le couvre-feu, une demande de la part du citoyen devra être transmise au poste de police/militaire le plus proche. Dans le cas où cette sortie est nécessaire (pour raison médicale, juridique, etc.) il faudra l'accord d'un officier compétent et le citoyen sera escorté par deux soldats au minimum.

- Le Conseil de Sécurité de l'UNSC a la possibilité d'interdire les grèves ou toutes autres formes de manifestations si cela est nécessaire pour la sécurité de la Nation.

Article 2 :

- Le Conseil de Sécurité de l'UNSC peut – par décret – prendre le contrôle de tout moyen de communications si cela est nécessaire pour la bonne conduite de la guerre.

- Le Conseil de Sécurité de l'UNSC peut – par décret – limiter le rôle des partis politiques et syndicat s'ils peuvent constituer une menace pour la stabilité de la nation.

Article 3 :

- Les trafics spatiaux (civils, particuliers et marchands) emprunteront les voies de circulation données par le Ministère des Transports afin d'éviter toute capture par les forces covenantes. Tout vaisseau repéré hors des voies officielles sera réquisitionné et son équipage sera sanctionné par une peine pouvant aller de une à dix années de prison. Si le vaisseau refuse l'abordage par les troupes de la Navy, le capitaine en charge des forces de l'UNSC présentes sur place est autorisé à faire usage de la force.

Article 4 :

- Le conseil de sécurité peut – par décret – placer les infrastructures économiques jugées importante pour l'effort de guerre sous la tutelle directe des autorités gouvernementales et/ou militaires. Il en sera de même pour tous les salariés de l'installation ou domaine concerné.

DIRECTIVE PC-05783 : A tout le personnel des forces de sécurité et forces militaires d'UNICOM. Au cours du couvre-feu, il sera demandé de mettre en place un système de quadrillage des villes (et localités en zone rurale). Il est préconisé d'équiper les soldats de caméras thermique pour toute discrétion et de les appuyer par des Hélicoptères équipés d'équipement de guerre électronique et ou d'installation radar. Toute fréquence jugée suspecte fera objet d'une investigation

DIRECTIVE PC-06824 : A tout le personnel des forces de sécurité et forces militaires de l'UNSCDF. En cas de présence covenante confirmée à l'intérieur d'un système colonisé, il est impératif de déclencher le plan d'urgence code WINTER CONTINGENCY pour l'évacuation des civils, la mise en place de défenses militaires appropriées et la protection absolue de toutes les données sensibles. Les preuves tangibles d'une présence covenante sont les suivantes et sont à transmettre au commandement local dans les plus brefs délais :

- Interception de communication covenante contenant le nom ou les coordonnées stellaires exactes d'une colonie de l'UNSC,
- Découverte d'une preuve physique évidente d'activité covenante (contact visuel de troupes ou vaisseaux, matériel abandonné, résidus et/ou dégâts provoqués par l'utilisation d'une arme à plasma),
- Détection de multiples transitions sous-espaces intersystème (point de sortie et point d'entrée situés dans le même système solaire),
- Engagement contre des forces covenantes.

DIRECTIVE GAMMA-07648PCC-2525: A tous le personnel de l'ONI, section 1. Toute personne suspectée d'être liée de près ou de loin à l'insurrection fera objet d'une surveillance rapprochée et discrète. En cas d'éléments confirmant cette hypothèse, l'individu pourra être arrêté pour menace à la sécurité de la nation sans avoir à donner d'autre justification aux forces de sécurité locales. Il pourra être détenu indéfiniment jusqu'à preuve de sa culpabilité ou de son innocence au travers d'un interrogatoire pouvant ignorer les lois de protection de l'individu.

DIRECTIVE SIERRA-07623PCC-2525: A tous le personnel de l'ONI, section 1 et 2. Les Intellectuelles Artificielles utilisées dans la gestion de centres de population civils doivent à présent intégrer un programme de surveillance accrue de l'ensemble de la population. Il sera demandé aux municipalités et localités de tripler le nombre de dispositifs de surveillance dans les lieux publics afin d'offrir à ces IA les moyens d'accumuler et d'analyser le plus de données possible sur la population civile.

LE COUVRE-FEU :

Sur toutes les planètes placées sous l'autorité de l'UNSC, il est interdit aux citoyens de quitter leur domicile après 19h30 (heure locale), ce qui permet de limiter grandement les possibilités d'action des groupuscules indépendantistes et de protéger les institutions gouvernementales. Seules les personnes disposant d'autorisations officielles peuvent passer outre le couvre-feu dans la limite de temps et d'espace qui leur a été attribué (voir plus bas le fonctionnement des pass). A 19h15, des lumières rouges se mettent à clignoter dans les rues pour indiquer que le couvre-feu débutera dans un quart d'heure et les citoyens doivent alors retourner dans leurs habitations au plus vite. Lorsque le couvre-feu débute, ces mêmes lumières restent allumées en continue jusqu'à 6h30.

Patrouilles : Durant toute la durée du couvre-feu, des patrouilles sont organisées à travers les différents centres de population. Le plus souvent composées de membres des forces de l'ordre local, ces patrouilles peuvent également être effectuées par des soldats de l'UNSC pour les villes les plus importantes ou les sites à haute valeur stratégique. Dans les deux cas, leurs membres sont équipés d'armes non létales en plus de leurs armes de service, mais aussi d'appareils de détection nocturne ou infrarouge pour détecter aisément toute personne qui passerait outre le couvre-feu. Ces patrouilles sont souvent pédestres avec parfois l'appui de chiens spécialement entraînés pour traquer et immobiliser les indisciplinés, mais peuvent également être motorisées (véhicule de police, jeep militaire, etc.) ou aéroportée par hélicoptère.

Checkpoints : Selon la taille de la zone d'habitation concernée, celle-ci est divisée en un nombre variable de secteurs qui sont numérotés. Toutes les voies d'accès permettant de passer d'un secteur à un autre sont sécurisées par des points de contrôle (*checkpoints* en anglais) qui sont des barrages militaires plus ou moins fortifiés. Les troupes placées là sont équipées de scanners et d'accès aux bases de données centrales afin de vérifier les autorisations de chaque individu et pour fouiller méticuleusement les véhicules qui transitent.

Pass : pour être autorisé à circuler durant le couvre-feu, il faut déposer une demande de pass auprès de l'administration locale en donnant un justificatif valable (le plus souvent des heures de travail nocturne). Chaque pass est nominatif, c'est-à-dire qu'il ne peut être utilisé que par un seul individu bien défini. De plus, il peut être limité de deux façons : en ne donnant le droit de circuler que dans des secteurs bien spécifiques, et en délimitant une plage d'heure précise où l'individu peut sortir de chez lui. Il existe néanmoins des pass de « plein-droit » qui donne accès à tous les secteurs de la ville à n'importe quelle heure, mais ils sont généralement réservés aux personnalités politiques ou affiliées aux autorités militaires de l'UNSC.

LE PROTOCOLE COLE :

Après étude des différents affrontements qui ont eu lieu contre les covenants dans les colonies extérieures et la façon dont l'ennemi est parvenu à découvrir les coordonnées stellaires des mondes attaqués, l'amiral Cole présenta devant le Conseil de Sécurité une proposition de loi visant à ralentir la progression de l'ennemi et ainsi gagner du temps pour mettre au point une contre-offensive efficace. Elle fut mise en application le 27 février 2525 et consiste en cinq articles transmis à l'ensemble du personnel de l'UNSC sous la forme de la communication suivante :

Transmission prioritaire de l'UNSC

Code de cryptage : rouge

Clé publique : fichier/lumière primaire/

De : UNSC/FleetCom H.T.Ward

A : TOUT LE PERSONNEL DE L'UNSC

Objet : Ordre Général 098831 A-1 (Protocole Cole)

Classification : RÉSERVÉE (directive BGX)

/début de fichier/

Le Protocole Cole

Afin de préserver la Terre et ses colonies, les vaisseaux et stations de l'UNSC ne doivent pas être capturés en possession de données de navigation intactes qui pourraient conduire les forces covenantes vers des centres de population civils et humains.

Dans tous les cas où des forces covenantes seraient détectées :

1. Activer l'effacement sélectif des bases de données de tous les réseaux d'information planétaires ou présentes à bord de vaisseaux.

2. Initier une triple vérification pour s'assurer que toutes les données ont bien été effacées et que toutes les sauvegardes ont été neutralisées.

3. Exécuter les programmes de destruction de données virales. (téléchargement à l'adresse UNSC://COLE_PROTOCOLE/DestructViral/fev.091).

4. En cas de fuite face aux forces covenantes, tous les vaisseaux doivent pénétrer dans le sous-espace avec des vecteurs de trajectoires aléatoires NON dirigés vers la Terre, ses colonies ou tout autre centre de population humain.

5. En cas de capture par les forces covenantes, tous les vaisseaux de l'UNSC DOIVENT s'autodétruire.

Toute violation de cette directive sera considérée comme un acte de TRAHISON et conformément aux Articles de Loi Militaire JAG 845-P et JAG 7556-L, ces violations sont passibles de réclusion à perpétuité ou d'exécution.

/fin de fichier/

LA JUSTICE MILITAIRE :

Dans le cadre de l'état d'urgence, toutes les affaires de justice sont actuellement traitées par des instances militaires au lieu des juridictions de droit commun pour assurer le maintien de l'ordre sur le domaine de la Terre et de ses colonies. Il existe trois catégories de cours militaires traitant chacune des catégories différentes d'affaires judiciaires :

Les Cours martiales :

- **Juridiction :** ce type de tribunal militaire traite les affaires de crimes commis par des soldats ou des officiers de l'UNSC, quel que soit la gravité de ces crimes. Il juge donc aussi bien les infractions aux lois civiles communes (vol, contrebande, viol, etc.) que celles aux lois militaires (couardise, désobéissance/offense à un supérieur hiérarchique, etc.), du moment que l'accusé est un membre de l'armée de l'UNSC. Potentiellement, les cours martiales peuvent également juger les soldats et officiers d'armées ennemies reconnues comme telles, mais pour l'instant aucun mouvement séparatiste n'entre dans ces critères et c'est pourquoi les prisonniers rebelles sont jugés par les tribunaux militaires (avant tout pour que ces jugements puissent être diffusés par les médias). En théorie, il serait possible de faire juger des prisonniers covenants devant une cour martiale, cependant aucun officier ou haut responsable alien n'a été capturé en vie.

- **Composition :** habituellement, une cour martiale est composée d'un juge, d'un procureur, un avocat de la défense et éventuellement un jury composé d'un nombre variable d'officiers ou de soldats du rang selon le grade de l'accusé. Le juge doit, lorsque c'est possible, être un officier ayant au moins le grade de lieutenant-colonel.

- **Déroulement :** pour les crimes perpétrés sur le théâtre d'opérations militaires, la grande majorité des cours martiales sont accomplies directement sur place en réunissant rapidement le personnel nécessaire pour accomplir le jugement. Cela est particulièrement le cas sur les vaisseaux de l'UNSC Navy. Cependant pour les affaires extrêmement graves ou particulièrement complexes qui demandent plusieurs jours d'analyse et de débat, l'accusé est mis aux arrêts pour être conduit sur la Terre ou l'une de ses colonies afin qu'une cour martiale exceptionnelle y soit réunie, généralement en mobilisant de hauts membres de l'UNSC et plus spécialement de l'ONI.

Les Tribunaux militaires :

- **Juridiction :** ce deuxième type de cour militaire a pour mission de juger les membres de forces adverses capturés, et se distingue des cours martiales dans le sens où l'accusé est un ennemi de l'UNSC. Il s'agit donc essentiellement d'un système inquisitorial car c'est un jugement fait par l'UNSC à partir de charges apportées par l'UNSC (au travers de la section 1 de l'ONI), dont la sentence est décidée par des membres de l'UNSC contre un membre d'une faction ennemie. Actuellement, cela concerne

essentiellement les membres de mouvements séparatistes et leurs sympathisants, aucun membre des races covenants n'ayant fait l'objet d'un tribunal militaire jusqu'à présent.

- **Composition :** un tribunal militaire est quasi identique à celui d'une cour martiale, à la seule différence que l'accusé ne peut pas bénéficier d'un avocat de la défense et doit donc se défendre lui-même.
- **Déroulement :** de la même façon que pour les cours martiales, les tribunaux militaires peuvent être assemblés soit directement sur le théâtre des opérations, soit plus tard sur la Terre ou l'une de ses colonies dans un cadre plus officiel et parfois avec une couverture médiatique. Cela dépend avant tout du grade de l'accusé, mais aussi de la gravité des charges portées contre lui ainsi que de la situation sociale du moment : l'UNSC n'hésite pas à improviser des tribunaux militaires lourdement médiatisés lorsque l'opinion publique est mauvaise ou que le moral de la population est jugé trop bas.

Les Tribunaux civils :

- **Juridiction :** ce dernier type est chargé de juger toutes les affaires concernant des citoyens ayant enfreint la loi civile ou les lois inhérentes à l'état d'urgence (couvre-feu, protocole Cole, etc.). Il opère donc en dehors des conditions de guerre et de la considération des factions ennemies pour traiter tout ce qui ne concerne pas directement le déroulement de la guerre contre les covenants ou contre les mouvements séparatistes.
- **Composition :** les tribunaux civils sont identiques à ce qu'ils étaient avant d'être saisis par la justice militaire, et se composent donc d'un juge, d'un procureur, d'un avocat de la défense et d'un jury. Cependant, le juge est systématiquement un officier supérieur de la justice militaire et les jurés sont des membres de l'UNSC, mêlant officiers et soldats du rang. Le procureur peut également être issu de la justice militaire lorsqu'il s'agit d'une affaire impliquant directement l'état-nation (dégradation de bâtiments officiels, résistance aux forces de l'ordre, vol des biens gouvernementaux, etc.). L'avocat de la défense, par contre, est toujours issu d'un cabinet privé même dans le cas d'un commis d'office.
- **Déroulement :** le nombre d'affaires à traiter par les tribunaux civils oblige ces derniers à être particulièrement expéditifs dans l'analyse des dossiers et l'attribution de peine pour éviter de trop traîner sur un même cas. Il y a donc rarement plus de deux séances espacées d'une à deux semaines : la première pour établir les faits et entendre les arguments des deux partis, la deuxième pour une argumentation finale avant le jugement.

LE SYSTEME CARCÉRAL :

L'établissement de l'état d'urgence a permis aux autorités de l'UNSC de mettre en place une longue série de mesures visant à combattre l'insurrection en mettant à l'ombre tout individu considéré comme une menace pour la sécurité de la nation. Les prisons ont donc évolué pour être placées directement sous le contrôle des militaires, avec des normes de sécurité accrues, des règlements intérieurs beaucoup plus stricts, et de sales petits secrets que très peu de personnes connaissent.

Pour commencer, les anciennes prisons civiles établies sur les différentes colonies humaines ne sont plus que des centres de détention provisoires, des endroits où sont placés les détenus dans l'attente de leur transfert vers leur véritable lieu de détention : un **vaisseau pénitencier de classe Daedalus** (voir image ci-contre). Il existe actuellement une dizaine de ces bâtiments, éparpillés à travers l'espace protégé de l'UNSC, changeant périodiquement de coordonnées pour éviter d'être pris pour cibles par les flottes rebelles. D'un point de vue administratif, ils sont sous la responsabilité de la NavLogCom, mais l'autorité des capitaines de ces vaisseaux est souvent supplantée par celle d'un officier de l'ONI présent à bord de façon permanente. Chacun de ces vaisseaux est protégé par une escorte militaire composée d'une demi-douzaine de frégates, corvettes ou destroyers qui ont pour mission d'intercepter tous les intrus, détruisant purement et simplement tout appareil approchant sans présenter les codes d'autorisation. Pour des raisons de sécurité, les vaisseaux pénitenciers détiennent très peu d'armes létales à bord, le personnel de sécurité ne portant généralement que des matraques étourdissantes. En cas d'émeute grave, ce sont les vaisseaux d'escorte qui envoient sur place des forces d'intervention armées qui, le plus souvent, exécutent quelques détenus dès le début de l'affrontement pour amener les autres à se rendre.

La vie de détenu à bord d'un de ces vaisseaux est extrêmement rude, car les prisonniers ne sont protégés par absolument aucune loi : dès lors que vous êtes un prisonnier, l'UNSC peut faire absolument ce qu'il veut de vous. Les lois sur les prisonniers de guerre ne s'appliquent pas pour des séparatistes ou des aliens (dans l'éventualité où des covenants seraient capturés un jour), et l'état d'urgence autorise la « détention sans durée limite de toute personne présentant un risque à la sécurité de la nation ». Une phrase qui peut facilement être interprétée pour être valable à chaque condamné. C'est pour cela qu'aucune personne transférée sur ce genre de bâtiment n'est jamais revenue pour raconter ce qui s'y passe. Les détenus sont placés dans des cellules individuelles de très petite taille avec le strict nécessaire d'hygiène, leurs rations distribuées et évacuées par un circuit pneumatique. Ces cellules sont toutes des blocs hermétiques modulables qui peuvent, au besoin, être déplacés d'un endroit à un autre du vaisseau ou éjectés dans l'espace, faisant suffoquer l'occupant en approximativement quinze minutes. Les prisonniers sortent se promener dans des salles sécurisées par groupes de quinze deux fois par jour à des heures bien précises et, si les gardes viennent les chercher en-dehors de ces horaires, cela n'augure jamais rien de bon.

Car les vaisseaux pénitenciers font donc partie des quelques endroits où l'UNSC peut agir avec une totale liberté sans se soucier de l'opinion publique, et cela a mené à diverses dérives particulièrement malsaines initiées par l'ONI. Parmi ces dérives, on peut compter la torture physique et mentale poussée à son paroxysme, ainsi que les expérimentations médicales et psychologiques sur les détenus, voir même des essais d'armement bactériologique ou de technologies d'espionnage par l'implantation d'organes bioniques. Ces endroits sont devenus d'énormes laboratoires d'où sortent les pires inventions mises au point pour lutter contre la rébellion ou contre les covenants.



LA MILITARISATION GÉNÉRALE :

L'état d'urgence autorise l'armée de l'UNSC à réquisitionner des institutions entières et à saisir des entreprises privées pour s'en servir à des fins militaires, que ce soit pour la protection de la population ou pour renforcer sa propre puissance face à l'ennemi. Le Conseil de Sécurité a donc rapidement mis la main sur des secteurs-clés pour la sécurité et le développement des moyens militaires, tels que la recherche, l'industrie métallurgique, les chantiers navals, l'électronique, et encore bien d'autres. Aujourd'hui, près de la moitié des grandes entreprises sont aux mains des militaires, leurs conseils d'administration répondant aux injonctions du Conseil de Sécurité et/ou de l'ONI. Elles conservent une certaine liberté d'action par rapport à leur management interne, mais les objectifs sont toujours pilotés par l'armée qui définit clairement ses besoins.

Voici ci-dessous une liste non exhaustive des grandes entreprises multi-planétaires détenues par l'UNSC :

- **Asklon :** de son nom réel **AMG Transport Dynamic**, il s'agit d'une entreprise de construction de véhicules terrestres, aériens et navals, que ce soit pour les militaires ou pour les civils. Elle est célèbre essentiellement pour son modèle de jeep Warthog non-armée pour les citoyens souhaitant bénéficier des avantages technologiques d'un véhicule de l'armée.

- **Atlas Communication Corporation :** principal fournisseur de service pour les communications militaires et civile, ce qui le place en première ligne dans la manipulation et la collecte des informations pour l'ONI. Cela faisait longtemps que cette compagnie était manipulée dans l'ombre par les services de renseignement militaires, et c'est pourquoi sa militarisation s'est déroulée sans le moindre problème. Plusieurs de ses filiales ont été absorbées avec elles, comme par exemple **SiriusHub**, spécialisée dans la construction de satellites de communication et autres émetteurs-récepteurs radios embarqués sur les vaisseaux ou véhicules.

- **Chalvys Defense Solutions :** industrie d'armement certes moins importante que Misriah Armory (voir plus bas), mais qui ne connaît pas de concurrence réelle dans sa spécialité : les véhicules lourds. Créatrice des principaux chars de combats de l'UNSC tels que le Scorpion, le Rhino ou le Grizzly, cette entreprise est d'une très grande importance pour les militaires car ces véhicules constituent l'un des principaux avantages que possède l'armée humaine sur les troupes terrestres covenantes.

- **Wamer & Ives :** compagnie spécialisée dans le démantèlement spatiale, chargée de démonter les épaves de vaisseaux pour en récupérer les éléments encore fonctionnel et de recycler le reste en matière brute pour les chantiers navals. L'intérêt de l'UNSC pour cette entreprise est parfaitement compréhensible dans le sens où la Navy perd de nombreux vaisseaux dans ses affrontements contre les covenants. De plus, toutes les épaves de vaisseaux aliens récupérées sont laissées aux soins de cette entreprise qui travaille désormais en collaboration avec la section 3 de l'ONI pour en analyser les technologies avant de les démanteler.

- **Global Water Campaigne :** première entreprise d'assainissement et de distribution d'eau potable sur la Terre et ses colonies, cette entreprise est passée sous le contrôle de l'UNSC pour des raisons de sécurité interne car il s'agit d'un élément vital de la société. Les installations de cette entreprise sont toutes sous la surveillance et la protection de l'armée pour éviter toute attaque bactériologique pouvant être perpétrée par les divers mouvements séparatistes.

- **Hannibal Weapon Systems :** industrie d'armement de pointe, cette entreprise est à l'origine de nombreux équipements très avancés pour les armées de l'UNSC, notamment les systèmes de détection ou de communication, qu'ils soient portables ou embarqués, ainsi que les ordinateurs intégrés et les systèmes d'alimentation miniaturisés pour les armures. Elle a été très largement impliquée dans le développement des armures MJOLNIR.

- **Lethbridge Industrial :** grâce à son important centre de recherche, cette société possède les brevets de très nombreux équipements militaires tels que les scanners, les holopads ou les combinaisons thermo-isolantes, ce qui fait qu'elle possède le monopole de leur fabrication.

- **Misriah Armory :** première industrie d'armement humaine, à l'origine de la plupart des armes, armures, équipements, et véhicules employés par l'UNSC. Disposant de nombreux centres de production dispersés à travers les principales colonies des différents secteurs du domaine de l'UEG, c'est le premier fournisseur de matériel militaire pour l'UNSC. C'est également cette compagnie qui est responsable de la production des armures MJOLNIR des combattants spartans-II, ce qui donne une assez bonne idée de ses moyens technologiques et scientifiques.

- **Nomolos Refining :** principale industrie de raffinage des gazs et combustibles énergétiques, c'est le premier fournisseur de l'UNSC et de la plupart des grandes entreprises humaine en carburants divers. Ses installations et vaisseaux transporteurs sont toujours très lourdement protégés par les forces de l'UNSC car il s'agit d'éléments sensibles auxquels les différents mouvements rebelles cherchent continuellement à avoir accès.

- **Optican :** en tant que première industrie médicale et pharmaceutique humaine, Optican fournit la quasi-totalité du matériel de soin pour l'UNSC, de la dose de médigel au bloc opératoire complet en passant par le casque de chirurgie optique individuel qui fit sa fortune dans les années 2140. Elle fournit également les hôpitaux civils, cliniques privées et autres cabinets médicaux, mais cela ne représente pas la plus grosse partie de son chiffre d'affaire.

- **Oros Trading Compagnie :** principal constructeur de moteurs Shaw-Fujikawa, cette entreprise est passée sous le contrôle des militaires pour s'assurer le suivi complet des moyens de transit subspatiaux, principalement dans la traque des mouvements rebelles et de leurs sympathisants. Les installations de recherche d'Oros sont également très importantes car elles sont à l'origine de certains prototypes de moteurs qui pourraient permettre d'améliorer les voyages inter-systèmes.

- **Reyes-McLees Shipyards :** très importante chaîne de chantiers navals établie sur Mars et sur de nombreuses autres colonies de la Terre, cette entreprise est à l'origine de plusieurs modèles de vaisseaux militaires utilisés par l'UNSC Navy tels que le croiseur Halcyon ou le destroyer Halberd. Elle constitue un secteur clé pour la défense du domaine de l'humanité face aux covenants, car tant que le fossé technologique n'aura pas été réduit, le seul moyen de vaincre l'ennemi est de pouvoir aligner au moins trois fois plus de vaisseaux que lui. La cadence de production de ces chantiers navals a donc quintuplé depuis la déclaration de l'état d'urgence.

- **SinoViet Industrie :** cette immense entreprise opère dans plusieurs secteurs d'activités répartis dans trois divisions distinctes : *SinoViet Shipyards* est la seconde plus grande chaîne de chantiers navals humain à ce jour, *SinoViet Materials* combine à la fois les activités minières et de démantèlement des épaves de vaisseaux, et enfin *SinoViet Heavy Machinery* construit des véhicules de chantier et autres engins très lourds pour le civil (grues, camion-benne, foreuse, etc.).

- **Vervon Telecommunication :** un concurrent direct d'Atlas Communication Corporation dans le domaine civil, cette entreprise a cependant été construite de toute pièce par l'UNSC avec le concours de la section 2 de l'ONI pour donner l'illusion d'un choix des citoyens sur leur fournisseur d'accès téléphonique et Internet.

Afin de mieux connaître le domaine des colonies de l'UEG, nous vous mettons également ci-dessous la liste de grandes entreprises non militarisées :

- **BXR Industrie** : compagnie minière très implantée dans les colonies extérieures avec une spécialisation dans l'exploitation d'astéroïdes et de planètes à atmosphère irrespirables.
- **COBB Industries** : manufacture de containers, caissons étanches et autres moyens de transport de matériel.
- **Dasuss** : manufacture d'ascenseurs, systèmes de ventilations et autres équipements divers pour le bâtiment.
- **EMG (Electric Management Group)** : manufacture d'équipements électriques (câblage, relais, alternateur, etc.).
- **Energuides** : manufacture de générateurs pour les installations fonctionnant avec des sources d'alimentation énergétiques ancienne (combustible fossile, pétrole, etc.).
- **Fueder Construction** : industrie du bâtiment disposant de nombreux architectes très compétents, travaillant essentiellement dans le civil.
- **HuCiv** : constructeur automobile axé exclusivement sur le secteur civil.
- **Interstellar Solutions** : compagnie de transport marchand opérant principalement dans les colonies intérieures.
- **Intersystem News** : premier journal quotidien lu par les citoyens de l'UEG, c'est un média extrêmement important pour l'UNSC dans le cadre du contrôle des informations et de la manipulation de la population. Tout comme Atlas Communication Corporation, son organisation est depuis longtemps contrôlée dans l'ombre par les autorités militaires, mais il n'a pas été militarisé officiellement pour maintenir l'illusion d'une presse indépendante. Les hauts responsables de ce journal sont tous affiliés plus ou moins directement avec la section 2 de l'ONI et tous ses reporters sont recrutés de manière très stricte pour veiller à leur dévouement envers l'UEG et l'UNSC.
- **Jakubaitis Standard Système** : principale compagnie de construction des différents modèles de cryo-tubes utilisés sur les vaisseaux civils et militaires humains.
- **Jotun Heavy Industries** : manufacture d'équipements agricoles automatisés et semi-automatisés. Présent essentiellement dans les colonies extérieures qui fournissent l'essentiel de la production agricole de l'humanité.
- **New Branch Construction** : industrie du bâtiment plus récente que Fueder Construction et qui prend de plus en plus d'importance pour devenir un concurrent sérieux, essentiellement dans les colonies extérieures où elle bénéficie de la sympathie des populations par rapport au leader originaire de la Terre.
- **Spaceways** : principale entreprise de voyage civile dans les colonies intérieures et extérieures.
- **STARS Magazine** : journal hebdomadaire très populaire en raison de ses actualités *people*, c'est devenu un autre instrument de la manipulation médiatique par la section 2 de l'ONI.
- **Traxus Heavy Industries** : constructeur de véhicules lourds pour le civil, en particulier les camions, bus et trams, ainsi que les trains de transport opérant sur les ascenseurs orbitaux des différentes colonies humaines.
- **Vestol Corporation** : entreprise spécialisée dans les systèmes électroniques et programmes cybernétiques divers, avec une grosse activité dans les jeux vidéo et simulateurs d'entraînement pour le pilotage.

LE CONTROLE DE L'INFORMATION :

L'UNSC est assis sur une énorme poudrière en raison de la situation extrêmement dangereuse dans laquelle se trouve l'humanité : non seulement la guerre contre l'Alliance est très loin d'être gagnée, mais en plus les différents mouvements séparatistes prennent de plus en plus d'importance dans les colonies extérieures au fil des années. Il est donc indispensable de maintenir un contrôle médiatique total sur la population afin de masquer ou de déformer ces deux terribles réalités pour éviter la panique ou la révolte générale. Pour cela, le Conseil de Sécurité de l'UNSC a chargé l'ONI de remplir plusieurs fonctions vitales qui sont les suivantes :

Surveillance :

Il est impératif de pouvoir débusquer les mouvements séparatistes où qu'ils se cachent, et pour cela la section 1 de l'ONI dispose de moyens gigantesques pour collecter et analyser les informations à travers tout le domaine colonial de la Terre. Les caméras de surveillance ont envahi les centres de population tandis que les systèmes de communication transmettent en direct toutes les données qui transitent par leurs serveurs. Ces informations sont envoyées vers le plus proche centre d'étude de l'ONI, qui est généralement dissimulé sous l'identité d'une société-écran, et sont analysées par des armées d'Intelligences Artificielles « primitives » dont le rôle est de déceler le moindre indice d'activité séparatiste ou même illégale. Si un individu est suspecté d'être un activiste ou sympathisant de la rébellion grâce à un recoupement de données, les lois de l'état d'urgence autorisent l'armée à le mettre aux arrêts et à le juger au travers d'un tribunal militaire sans avoir à rendre cela public. Toutefois, il est rare qu'une arrestation soit basée uniquement sur ces analyses car les autorités militaires veulent s'assurer de garder la confiance de la population. C'est pourquoi les individus suspects font l'objet d'une surveillance renforcée pour permettre aux forces de l'ordre de le prendre en flagrant délit ou de collecter des preuves acceptables par le public.



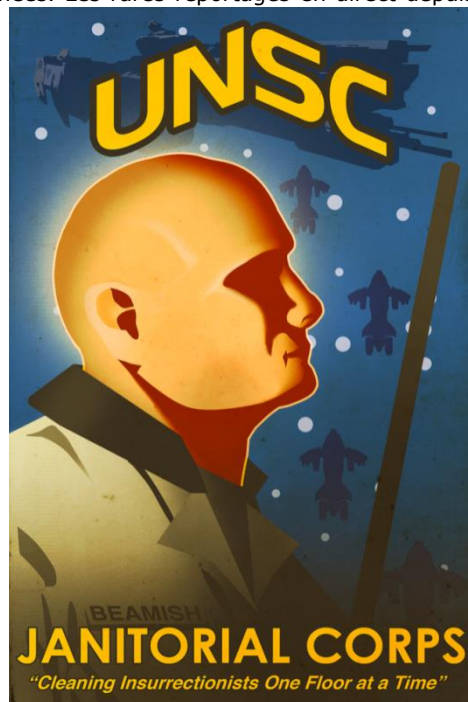
Propagande de guerre :

Tous les combattants de l'UNSC qui sont revenus d'un affrontement contre les covenants savent à quel point la guerre est violente et terriblement difficile. Mais ils ont tous reçu l'ordre de ne pas révéler cette information à des civils, et de dire au contraire que les combats se déroulent très bien afin de rassurer l'opinion publique. Cette manipulation des informations est l'œuvre de la section 2 de l'ONI, que ce soit par un conditionnement des soldats lors de leur formation ou par la menace d'un jugement en cour martiale pour violation des lois de l'état d'urgence. Mais cette propagande ne se limite pas seulement au personnel militaire : les médias de masse eux aussi sont sous le contrôle total de la section 2, qui ont placés leurs agents à la tête des grands journaux et télévisions avant de remplacer les journalistes trop intègres par des hommes de confiance.

Les reporters de guerre qui suivent le déroulement des combats contre l'Alliance (lorsqu'ils le peuvent) ont pour consigne de ne pas montrer trop ostensiblement les côtés tragiques de la guerre tels que les évacuations massives de civils, les massacres ou les planètes vitrifiées. Les rares reportages en direct depuis le front ne sont autorisés que lorsque la victoire est parfaitement assurée. Pour le reste, beaucoup de photographies sont rejetées et les autres sont souvent retouchées afin d'être embellies, tandis que les articles et commentaires de reportage sont rédigés par des agents de la section 2 qui choisissent soigneusement leurs mots pour

manipuler discrètement les pensées des lecteurs ou des téléspectateurs. Ainsi, pour la très grande majorité de la population civile, la guerre contre les covenants se déroule parfaitement bien et sera terminée d'ici quelques années.

Mais cette propagande possède un autre but caché : renforcer le sentiment patriotique des citoyens pour amener de plus en plus d'entre eux à s'engager volontairement dans l'armée de l'UNSC. Car afin de ne pas montrer ouvertement l'aspect désespéré de la situation, le Conseil de Sécurité n'a pas voulu établir la mobilisation générale et a préféré maintenir l'enrôlement volontaire à condition de le doubler d'un endoctrinement efficace des masses. Les covenants sont donc présentés comme des barbares, des sanguinaires vivant dans des sociétés arriérées et tribales où la violence est courante, unies seulement par leur désir d'extermination de l'espèce humaine. La section 2 utilise régulièrement des images où l'on voit des covenants commettre des actes de violence extrême, les plus intéressantes étant les rixes internes entre leurs propres races afin d'accentuer cet aspect de leur société. Le citoyen moyen voit alors les covenants comme des aliens stupides et divisés qui peuvent être facilement vaincus. Dès lors, l'idée de s'engager dans l'armée ne paraît pas aussi dangereux que ça l'est réellement.



Diabolisation des insurrectionnistes :

Il est vital pour l'UNSC de contrer la montée progressive des idées indépendantistes fomentées par les différentes organisations rebelles qui sévissent dans les colonies extérieures. Et pour cela, le moyen le plus efficace est de décrédibiliser ces organisations par tous les moyens possibles. Les insurrectionnistes sont donc dépeints comme des anarchistes, des inconscients ou des opportunistes qui cherchent à profiter du fait que l'humanité est en guerre pour assouvir leurs ambitions personnelles au dépend de la population. Les agents de la section 2 travaillant au sein des médias de masse sont allés jusqu'à les accuser d'être *"Un mal créer par les covenants pour fragiliser nos planètes, les plongeant dans la terreur et la confusion en vue d'une invasion massive"*. De fausses preuves furent utilisées pour associer les rebelles à l'Alliance covenante, les plus célèbres étant des photos truquées montrant des personnages clés rebelles serrant la main à des envoyés de l'alliance.

Tout est fait pour présenter les insurrectionnistes comme le plus grand mal de l'humanité, ce qui provoque deux effets importants : d'abord cela rend le citoyen hermétique (voire hostile) aux idées indépendantistes, et ensuite cela l'encourage également à dénoncer les sympathisants de l'insurrection qu'il vient à découvrir autour de lui, réduisant ainsi considérablement la liberté d'action des rebelles.

III.2. AUTRES FACTIONS HUMAINES

Il serait utopiste de penser que toutes les organisations et toutes les populations non rebelles sont, par défaut, entièrement fidèles à l'idéologie de l'UEG. L'humanité n'est pas simplement déchirée en deux camps s'affrontant pour la liberté ou la domination, car plusieurs entités visibles ou invisibles cherchent elles aussi à tirer leur épingle du jeu, parfois en travaillant pour les deux camps à la fois, rendant cet échiquier galactique encore plus complexe qu'il n'y paraît à première vue.

IMPORTANT : la plupart des factions qui sont décrites dans ce chapitre sont des éléments que notre équipe a ajoutés à l'univers de Halo pour le rendre plus riche, plus complexe et plus varié. Cependant nous comprenons que ces mêmes factions peuvent sembler inadéquates pour certains fans ou joueurs, quelle qu'en soit la raison, et c'est pourquoi nous tenons à vous préciser ici qu'elles sont **totalelement optionnelles**. Cela signifie que dans le cadre de vos créations (machinimas, fanstories, fanarts, etc.), ou dans le cadre d'aventures dans notre jeu de rôle **Halo : Héros et Hérétiques**, vous pouvez entièrement les ignorer si vous le souhaitez. Nous ne vous en tiendrons aucune rigueur, ces factions sont là pour ceux qui souhaitent les utiliser.

III.2.1. L'UMA (United Mercenary Army)

De la même façon que l'UNSC est née de l'union de toutes les armées des nations de la Terre, l'UMA est issue de la fusion de toutes les agences militaires privées existant à cette époque afin de former une organisation mercenaire unique. Car la fin des rivalités entre nations suite à la naissance de l'UEG avait fait chuté de façon dramatique le nombre de contrats proposés aux mercenaires, et ce n'est qu'en réunissant leurs ressources que les membres de cette profession pouvaient espérer survivre. Il s'agit donc de la plus importante faction paramilitaire légale de l'humanité, même après la douloureuse scission qui l'a frappé suite à l'échec de l'opération DARK SPARROW en 2496 pour donner naissance à la Brigade des Dragons, leurs principaux concurrents sur le marché des mercenaires (cf. [chap. IV.2.2](#)).



ORGANISATION :

Contrairement à l'organisation militaire ultra-strict de l'UNSC, l'UMA possède une hiérarchie extrêmement simple qui se limite à trois grades différents : **Soldat, Chef de groupe et Chef de section**.

- Comme l'indique leur grade, les soldats sont de simples combattants qui se contentent de suivre les ordres pour remplir les missions qui ont été acceptées par leurs supérieurs. Sur le terrain, ils sont répartis en différents groupes de combat commandés chacun par un unique chef de groupe auquel ils sont tenus d'obéir.

- Les chefs de groupe sont des officiers de terrain qui dirigent de petites escouades allant entre cinq et vingt soldats. Ils sont désignés par les chefs de section en raison d'actes héroïques ou de négociations très avantageuses pour l'UMA, et peuvent répondre à des contrats publics proposés par les autorités de l'UNSC lorsqu'ils ne sont pas réquisitionnés pour un contrat majeur. Il arrive cependant que certains chefs de groupe acceptent, avec la complicité des soldats sous leurs ordres, des contrats proposés par des entreprises privées ou même des rebelles pour augmenter leurs revenus.

- Les chefs de sections sont des vétérans de l'UMA qui gèrent les effectifs de mercenaires présents sur la Terre et ses colonies. Ils occupent un rôle essentiellement administratif et négocient avec les plus hautes autorités de l'UNSC pour obtenir des contrats majeurs, qui sont des missions à la fois très dangereuses et très bien payées. Bien qu'il existe des bureaux de l'UMA sur toutes les colonies-capitales de secteur, le quartier général se situe au cœur de la ville de New York sur Terre.

CONTRATS

Les principaux clients de l'UMA ont toujours été les institutions de l'UEG et en particuliers ses forces militaires lorsque ces dernières souhaitent éviter d'être impliqués directement dans un affrontement délicat. Il n'en reste pas moins que des entreprises privées ou même des particuliers souhaitant louer les services de combattants professionnels pour des raisons diverses (protection d'installation, escorte de convoi, constitution de garde personnelle, etc.). De ce fait, il existe plusieurs types de contrats que nous vous décrivons ci-dessous :

- **Les contrats militaires :** ce sont des missions de faible importance proposées par l'UNSC au travers de sites officiels, tableaux d'affichages et autres moyens de communication publics. Les primes offertes pour ces missions sont généralement très limitées (de l'ordre de 50.000 crédits en moyenne), mais 10% de la somme revient automatiquement à l'administration de l'UMA.

- **Les contrats privés :** ces contrats sont offerts par des entités autres que l'UNSC, qui peuvent être soit des entreprises privées soit de riches commanditaires indépendants. Les primes offertes sont souvent meilleures que celles des contrats militaires (75.000 crédits en moyenne) sans pour autant impliquer plus de risques, cependant les objectifs à remplir peuvent parfois être à la limite de la légalité. Tout comme pour les contrats militaires, 10% de la prime doit être versée à l'administration de l'UMA pour les frais de gestion.

- **Les contrats majeurs :** ce sont des contrats négociés entre les chefs de section de l'UMA et les officiers supérieurs de l'UNSC qui souhaitent éviter d'impliquer directement l'armée pour résoudre certains problèmes. L'enjeu de ces missions est souvent d'une grande importance pour la situation géopolitique et les primes sont d'autant plus importantes (au minimum 140.000 crédits), cependant le pourcentage qui revient à l'UMA est cette fois de 25% en raison de l'implication directe des chefs de section. Souvent, ces contrats ne sont pas diffusés sur les réseaux de communication de l'UMA mais imposés à une équipe en particulier, sélectionnée pour ses compétences hors-normes.

• **Les contrats secrets :** rien n'empêche un groupe de mercenaires de chercher des contrats totalement illégaux proposés par des factions rebelles ou des commanditaires privés parfaitement conscients de ce qu'ils demandent. Les primes offertes sont souvent très alléchantes, d'autant que comme ces missions n'apparaissent pas dans les archives de l'administration de l'UMA, aucun pourcentage de la prime n'est à déduire une fois la mission remplie. Cependant les mercenaires qui acceptent ces contrats doivent faire preuve d'une extrême prudence car les objectifs qu'on leur demande de remplir peuvent facilement leur valoir l'emprisonnement à vie ou même le peloton d'exécution.

Vivre et s'engager dans l'UMA : devenir mercenaire n'est pas aussi facile qu'on peut le penser, car l'UMA a une réputation d'excellence à défendre et c'est pourquoi ses critères de recrutement sont assez élevés sans toutefois égaler ceux des troupes d'élite de l'UNSC. Une personne a deux options pour devenir mercenaire : se présenter à l'un des bureaux de recrutement situé sur la Terre ou l'une des colonies-capitales de secteur de l'UEG, ou être recommandée par un chef d'équipe de l'UMA qui transmettra son dossier à ses supérieurs. En cas d'acceptation, la section logistique lui fournit le strict minimum pour débiter votre carrière et ensuite elle est considérée comme indépendante, pouvant accepter ou refuser n'importe quel contrat qui se présente pour assurer ses besoins grâce aux récompenses de ce mêmes contrats. Car l'UMA ne verse aucune solde à ses membres combattants, ce qui fait que certaines équipes peuvent rapidement se retrouver gravement endettées suite à une ou plusieurs opérations qui se sont mal déroulées. Il est donc absolument nécessaire pour chaque équipe de mercenaire de toujours faire de son mieux pour remplir les objectifs de ces contrats pour éventuellement toucher de généreux bonus qui leur permettront d'améliorer leur équipement ou de recruter de nouveaux membres. Ce système contribue à effectuer une sorte de sélection naturelle pour éliminer les équipes les moins compétentes qui risqueraient d'entacher la réputation de l'UMA.

Cette situation de tension financière permanente chez la plupart des groupes de combat fait que des rivalités peuvent aisément naître du fait de la concurrence interne. Il arrive parfois que deux équipes soient sur le même contrat simultanément soit parce que le client souhaite doubler ses chances, soit parce que l'une d'entre elle a décidé de doubler l'autre pour l'affaiblir et prendre l'ascendant. Beaucoup de mercenaires sont tués ou blessés durant des rixes avec des « confrères » et d'autres se décident de se retirer prématurément du service avant de mourir bêtement, de préférence après avoir réalisé un gros contrat. Les effectifs de l'UMA sont donc perpétuellement en renouvellement, toutefois il existe quelques équipes de vétérans extrêmement reconnues qui opèrent chacune dans une région différente bien délimitée avec une notion territoriale très fortement développée. Ces mercenaires d'élite évitent ainsi de s'affronter inutilement et surveillent les nouveaux arrivants pour s'assurer que personne ne leur vole la vedette sur les plus gros contrats...

III.2.2. La Brigade des Dragons, les mercenaires d'élite

"Peace with fear, victory with flames"
(La paix par l'effroi, la victoire par les flammes.)

Nature : milice privée paramilitaire

Affiliation : neutre, mercenaires

Origine : scission de l'UMA après l'échec de l'opération DARK SPARROW ayant conduit à la destruction de Far Isle (mai 2496)

Dirigeant actuel : général de brigade Garis Mathenson

Effectifs : environ 7.000 personnes

Quartier général actuel : ville de New Alexandria, colonie de Reach, système Epsilon Eridani, secteur de la ceinture Solaire

Connue de l'UNSC : oui (contrat d'alliance officielle)

Connue de l'Insurrection : oui (soutien militaire discret)

Connue de la population civile : oui

Bien qu'elle soit souvent prise par erreur pour une milice privée, la Brigade des Dragons est en réalité une armée mercenaire dont le niveau d'indépendance est relativement élevé dans la mesure où elle n'a pas été fondée par une entreprise et qu'elle possède des contrats avec plusieurs sociétés différentes. Cette armée est née d'une scission à l'intérieur de l'UMA (United Mercenary Army) suite à une opération ratée contre les forces rebelles sur la colonie de Far Isle en mai 2496, nommée Opération DARK SPARROW. Durant cette opération, les mercenaires furent pris en embuscade par l'ennemi et subirent de nombreuses pertes avant de devoir se retirer, laissant sur le terrain les corps de leurs camarades dont les coûteux équipements furent récupérés par les rebelles pour continuer le combat avec d'autant plus d'efficacité. L'officier de l'UMA ayant été chargé de la mission, le major Garis Mathenson, rejeta la faute sur l'UNSC et l'ONI qui lui avaient fourni des renseignements insuffisants ayant grandement faussé les paramètres de mission. Plusieurs autres officiers partagèrent son point de vue et l'agitation finit par être telle que le major Mathenson et ceux qui le suivaient quittèrent l'UMA pour fonder leur propre armée de mercenaires : la Brigade des Dragons. Mathenson se donna alors le grade de général de brigade pour justifier sa position de chef dans cette nouvelle armée.



Organisation et fonctionnement :

Les 304 anciens membres de l'UMA qui ont vécu à la catastrophe de l'opération DARK SPARROW sont appelés les **Rescapés** et, bien que plusieurs d'entre eux soient morts depuis, ceux qui restent sont considérés avec respect par les autres membres de la Brigade. Très peu vont encore sur le terrain pour mener à bien des contrats, la plupart étant aujourd'hui affectés à des postes de direction stratégique ou à l'étude des résultats des candidats pour s'assurer que les recruteurs n'acceptent pas n'importe qui.

Contrairement à l'UMA qui embauche et débauche ses mercenaires très facilement et avec assez peu de soins, la Brigade entretient une politique d'excellence par rapport à la qualité morale et aux capacités de ses troupes. Les épreuves que font passer les vétérans à ceux qui veulent s'engager dans la Brigade s'étalent sur plusieurs jours et portent non seulement sur les aptitudes physiques, mais aussi sur le profil psychologique des candidats ainsi que sur leur quotient intellectuel et leurs capacités de décision en situation de combat. Le taux de réussite de ces épreuves sont généralement de un pour quatorze candidats, mais ceux qui sont sélectionnés forment les meilleurs mercenaires connus à ce jour, des hommes qui n'hésitent pas à se surnommer à

juste titre les **Dragons**. Ils sont ensuite répartis en différentes escouades portant chacune un nom de code bien particulier, mais qui répondent toutes au même commandement central situé sur la colonie de Reach. Extrêmement disciplinés, unis par un sentiment fraternel commun et capables d'une grande coordination stratégique, les Dragons agissent comme une véritable armée professionnelle. Il n'est d'ailleurs pas rare que plusieurs escouades travaillent de concert dans le cadre d'un même contrat, contrairement aux mercenaires de l'UMA qui ont tendance à se battre entre eux pour décrocher les missions les mieux payées.

Grâce à la grande renommée qui entoure la Brigade des Dragons, celle-ci peut se permettre de négocier des prix nettement plus élevés que ceux obtenus par les mercenaires de l'UMA. Tout l'argent est envoyé sur un premier compte bancaire central, puis réparti également entre chaque membre de la Brigade à la fin du mois, indifféremment du grade de chacun ou des missions qu'il a accomplies. Et comme cette armée n'a pas besoin d'entretenir une colossale et inutile administration, ses revenus vont presque entièrement dans l'équipement et les soldes de ses troupes, qui sont donc toujours extrêmement bien armées. Un Dragon revêt généralement une armure lourde de grande qualité et hautement modifiée pour accueillir de multiples accessoires qui augmentent son efficacité au combat, et il porte souvent plus de trois armes sur lui, toutes hautement modifiées elles aussi. En temps de repos et durant les missions de protection, l'armure d'un Dragon est toujours peinte d'un noir total, ce qui renforce son aspect menaçant en lui donnant quelque peu l'apparence d'un ODST. L'idée est d'être le plus menaçant possible afin d'intimider l'adversaire, car « *un adversaire qui vous craint est un adversaire déjà mort* », disent les vétérans.

En raison du traumatisme sur lequel s'est fondée la Brigade, il est interdit à ses membres d'accepter des contrats provenant des autorités de l'UNSC ou d'une entité reliée à l'UNSC (entreprise militarisée, militaires retraités, indicateurs de l'ONI, etc.), sous peine de renvoi immédiat et définitif. Seuls les particuliers et les sociétés non affiliées à l'armée peuvent proposer des contrats aux Dragons, le prix étant toujours particulièrement élevé même pour les missions les plus simples. De très nombreux contrats décrochés par la Brigade consistent à protéger des lieux ou des personnes de grande importance pendant une période donnée, et plus de la moitié de ces contrats durent une année entière avant d'être renouvelés l'année suivante, ce qui assure un revenu régulier à l'organisation. Mais aucun Dragon n'est affecté sur ce genre de contrat plus de quatre semaines de suite, car s'il restait plus longtemps il risquerait de perdre en compétences, et c'est pourquoi les équipes de protections changent chaque mois pour permettre à tous les Dragons d'accomplir d'autres contrats plus agressifs, plus dangereux et beaucoup mieux payés.

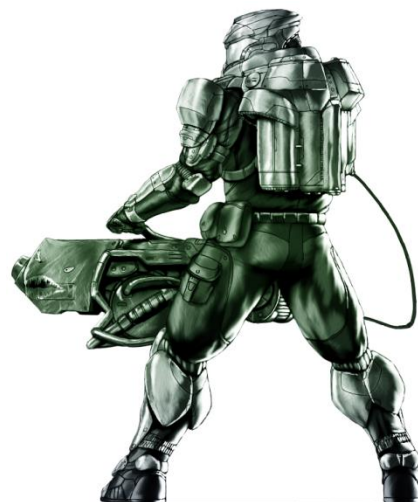
Missions et modes opératoires :

Depuis sa création, la Brigade des Dragons n'a jamais échoué à une seule de ses contrats et cela constitue un gage d'excellence en soit vis-à-vis de ses commanditaires. Il faut dire aussi que ses dirigeants n'hésitent pas à mettre plus que les moyens nécessaires lorsqu'une mission semble présenter un risque plus important que la normale. Les pertes civiles doivent toujours être réduites au minimum afin de maintenir l'image d'excellence de la Brigade. Toute mort de citoyen causée directement ou indirectement durant une opération fera l'objet de sévères sanctions pouvant aller jusqu'au renvoi définitif du coupable.

La discipline de fer des Dragons leur interdit de parler avec des civils lorsqu'ils sont en mission, à moins que cela ne serve directement leurs objectifs, mais dans ce cas c'est généralement le chef d'escouade qui établit les discussions. Cette règle fut établie pour augmenter l'image de professionnalisme de la Brigade, ce qui est bénéfique non seulement dans les relations avec le public mais aussi pour impressionner ceux qui voudraient essayer d'affronter les célèbres Dragons. Les officiers et chefs d'escouade reçoivent donc un entraînement spécial concernant la communication et la négociation, faisant d'eux les parfaits intermédiaires lorsqu'il s'agit de récupérer des renseignements, établir les règles d'un contrat ou déterminer le prix de celui-ci. Beaucoup de commanditaires apprécient tout particulièrement le soin apporté par la Brigade lorsqu'il s'agit de trouver un accord de manière calme et professionnelle.

Afin de coller avec l'image des dragons mythologiques, les soldats de la Brigade se plaisent à utiliser des munitions et grenades incendiaires durant leurs missions, et ils entretiennent également un arsenal de lance-flammes modifiés pour projeter un produit que la Brigade a fait développer spécialement pour elle : un acide mono-moléculaire capable de ronger à peu près n'importe quel matériau, même les blindages de véhicules militaires. Ce modèle de lance-flamme modifié est surnommé le **Doom Breath** (« Souffle de Ruine » en français), et il est extrêmement craint par tous ceux qui connaissent son terrifiant pouvoir de destruction, toutefois l'encombrement qu'il apporte oblige les mercenaires à le réserver uniquement à certaines opérations d'offensive lorsqu'ils peuvent compter sur un grand volume de transport.

Officiellement, la Brigade des Dragons est alliée à l'UNSC, ce qui signifie qu'elle agit toujours dans l'intérêt du gouvernement de la Terre même si elle accepte uniquement les contrats privés. Cependant la vérité est entièrement différente, car le général de brigade Mathenson n'a jamais oublié la façon dont ses hommes ont été envoyés au massacre à cause d'un secret de recherche militaire, et après plusieurs semaines de réflexion il a décidé de changer son fusil d'épaule. Cela signifie qu'en plus des contrats privés, la Brigade possède en son sein une branche secrète qui travaille régulièrement pour la rébellion et dont les membres sont nommés les **Dragons Rouges**. Ces soldats sont prêts à se sacrifier pour la cause de l'Insurrection, et à ce titre ils portent tous sur eux une charge d'acide mono-moléculaire reliée à leurs signaux biométriques, ce qui fait que si jamais ils viennent à mourir durant une mission pour les rebelles, cette charge vaporise entièrement leur corps et leur armure pour ne laisser aucun indice qui pourrait prouver l'implication de la Brigade. Ainsi, la rébellion dispose d'un soutien paramilitaire de poids qui lui permet de mener des opérations extrêmement agressives contre les forces de l'UNSC, un service que la Brigade fait payer presque cinq fois moins cher que pour un client privé.



III.2.3. L'URF (United Rebel Front)

Date de création : 2497

Fondateur : général Howards Grave, général Anno Mitsuto et général Silvia Melgano

Objectifs : Indépendance des colonies extérieures

Leaders actuels : général Howards Grave, général Anno Mitsuto et général Silvia Melgano

Indice de menace pour l'UNSC : important

Indice de menace pour l'Alliance : limitée

Le United Rebel Front est considéré comme la principale menace anti-UNSC à ce jour selon les études de l'ONI, cela en raison du fait que cette faction a été fondée par des membres de la CMA (Colonial Military Administration), l'organisme qui était chargé de défendre les colonies extérieures jusqu'en 2497 où il devint une organisation rebelle pour s'opposer aux tyrans de l'UEG. Au fil des années, l'URF a été rejoint par de nombreux mouvements rebelles jusque-là désorganisés et pauvrement équipés, gonflant encore plus ses rangs et ses moyens. Disposant d'effectifs importants et d'une flotte de combat modeste capable de se tendre d'astucieux pièges à l'UNSC Navy, l'URF n'hésite pas à se montrer agressif lorsque cela est nécessaire. Ayant remporté plusieurs victoires rapidement diminuées par les médias sous contrôle de l'ONI, ce mouvement rebelle conserve une puissance non négligeable qui pourrait un jour faire vaciller l'empire colonial de la Terre.



Fondation :

Bien que la section 2 de l'ONI ne cesse de dépeindre l'URF comme un mouvement séparatiste mal organisé et mal équipé afin de rassurer les civils des colonies intérieures, le niveau de menace réel de ce mouvement séparatiste est incontestablement le plus important de tous en raison de son origine militaire. En effet, l'URF a été formé avec les forces de l'ancienne CMA (Colonial Military Army) qui fut dissoute par l'UNSC durant les nombreuses guerres civiles ayant eu lieu dans les colonies extérieures, ce qui signifie qu'un très grand nombre de son personnel est constitué par des militaires professionnels et même des officiers supérieurs dont les compétences ne sont pas à prouver, et qu'ils disposent de moyens logistiques très importants.

La formation de l'URF se situe en 2497, lorsque l'UEG déclara que la CMA cessait d'exister et que tout son personnel et ses infrastructures faisaient alors partie de l'UNSC, en réaction aux événements de rébellion apparus en réaction à l'Incident du Callisto et dans lesquels de nombreux rebelles étaient armés de matériels de la CMA. Face à cette décision, trois généraux unirent leurs forces pour s'opposer au régime de l'UEG : le général Howard Grave de la colonie de Sorenis, le général Anno Mitsuto de Jericho VII, et le général Silvia Melgano de Draco III. Ensembles, ils réunirent une armée forte de plusieurs dizaines de milliers de soldats et d'une centaine de vaisseaux de combat, puis déclarèrent officiellement leur indépendance sécession sur la planète de Paris IV. Là, ils proposèrent à tous les hommes et les femmes de l'ancienne CMA et d'autres mouvements rebelles partageant leurs idéaux de les rejoindre pour combattre la tyrannie de l'UEG.

Ne comptant pas laisser à cette désertion massive le temps de grandir, l'UNSC fut contrainte d'envoyer en urgence des troupes en provenance de Kholo et de Bliss, les deux colonies les plus proches dont les effectifs de la CMA venaient de passer sous le commandement d'officiers de l'UNSC. Mais lorsque ces troupes durent affronter les séparatistes, ces officiers furent capturés par leurs propres subordonnés et près des trois quart de leurs forces passèrent à l'ennemi. Ceux qui étaient restés loyaux envers l'UEG furent pour la plupart simplement désarmés et abandonnés sur Paris-IV, mais cela n'empêcha pas quelques effusions de sang qui firent plusieurs centaines de victimes.

Après ce coup de poker extrêmement osé, les trois généraux de l'URF décidèrent de se retirer de Paris IV avec leurs troupes et de se séparer en trois groupes pour se dissimuler chacun sur une colonie extérieure différente. Depuis ce jour, l'ONI ne cesse d'employer d'énormes moyens pour tenter de localiser les quartiers généraux de ces rebelles, mais avec très peu de succès. Au fil des années, l'URF a été rejoint par de nombreux mouvements rebelles jusque-là désorganisés et pauvrement équipés, gonflant encore plus ses rangs et ses moyens. Ses leaders ont également tissé des alliances avec d'autres organisations séparatistes désirant conserver leur indépendance tels que la GLA ou les l'Union Sécessionniste ou encore le Soulèvement Populaire, mais ces alliances se résument plutôt des accords de non-agression car il leur est rarement arrivé de travailler ensembles dans un but commun.



Organisation :

En raison de sa nature illégale, l'URF est forcée de fonctionner au travers de multiples formations plus ou moins indépendantes les unes des autres mais pouvant joindre leurs forces dès qu'une occasion se présente. Généralement, tout membre de l'URF est affecté à un repère secret qui peut être de nature très varié : une flotte nomade, une base souterraine ou sous-marine, une installation spatiale dissimulée dans un champ d'astéroïdes, ou encore une entreprise apparemment légale servant de couverture à des activités rebelles. Les membres d'un même repère constituent alors un groupe qui peut être appelé de différentes manières selon le nombre de membres :

Cellules : ces groupes rassemblent un très petit nombre de personnes, généralement entre cinq et membres, et sont parmi les mieux dissimulés au cœur même de la société de l'UEG. Ils ont des emplois légitimes, voir même une famille, et sont généralement choisis pour se rôle en raison de leur absence de casier judiciaire. Les cellules représentent le premier niveau d'infiltration d'une colonie par l'URF, car ses membres ont pour charge de rassembler des informations sur les activités locales, les forces militaires en présence et les failles pouvant être exploitées pour mettre en place une infiltration à plus grande échelle avant de commencer activement la lutte pour l'insurrection.

Sociétés-écran : l'immense diversité des sociétés, entreprises et consortiums à travers les colonies de l'UEG facilite énormément la mise en place de sociétés-écrans pour couvrir des opérations de rébellion. Bien que cela soit un moyen utilisé par la plupart des factions rebelles, l'URF possède un avantage considérable en raison de ses moyens financiers beaucoup plus importants ainsi qu'en raison de ses relations secrètes avec plusieurs présidents d'entreprises multi-planétaires. Tandis que les autres factions insurrectionnistes ne peuvent monter que des sociétés-écrans modestes comptant quelques dizaines de salariés à peine, l'URF peut mettre sur pied des entreprises non seulement de grande taille mais également lucratives. Une grande partie des finances de la rébellion sont assurées par les profits de ces sociétés-écrans dont les gestionnaires produisent de faux bilans économiques pour éviter que cela ne soit découvert par l'ONI. Il peut arriver qu'une société-écran compte parmi son personnel un grand nombre de civils ignorant parfaitement qu'ils travaillent pour l'URF, ce qui rend encore plus difficile les enquêtes pour les dénicher.

Installations terrestres : sous cette appellation sont rassemblées un grand nombre de repères dissimulés en surface des colonies extérieures, abritant des milliers de rebelles et parfois même leurs familles. Une part non négligeable de ces repères est constituée de bases militaires construites en secret par la CMA durant les dernières années de son existence et dont les coordonnées n'ont jamais été transmises à l'UNSC, mais l'ONI utilise de très larges ressources pour localiser ces installations et plusieurs ont déjà été découvertes par le passé avant d'être prises d'assaut. Par chance, une partie d'entre elles ont pu être évacuée à temps grâce à des espions infiltrés dans les rangs de l'UNSC. Le principal problème de ces installations est qu'elles ne peuvent pas toujours être approvisionnées librement car elles sont généralement construites sur des colonies ayant une présence significative de l'UNSC, ce qui oblige à utiliser des sociétés-écrans ou des réseaux de contrebandes pour alimenter ses habitants en ressources et en matériel. Néanmoins, elles restent des menaces non négligeables pour toutes les institutions de l'UEG sur les colonies où elles se trouvent.

Installations spatiales : de la même manière que les installations terrestres, toutes les bases navales et stations hors-surfaces sont rassemblés sous cette appellation. Plusieurs d'entre elles ont également été créées par la CMA peu avant qu'elle ne soit absorbée par l'UNSC, mais un grand nombre furent bâties par les membres de l'URF eux-mêmes suite à des mouvements majeurs de révolte où des milliers de citoyens sont brusquement devenus hors-la-loi. Se trouvant généralement dans des systèmes solaires ne comptant aucune planète habitable, ces installations bénéficient d'une liberté d'action beaucoup plus grande que les sites terrestres de l'URF, ses vaisseaux pouvant s'y rendre sans risque de se faire repérer par les forces loyalistes pour y apporter nourriture, troupes et matériel. La grande majorité des installations spatiales sont de véritables villes avec une économie interne et une population civile très importante qui travaille pour la rébellion dans des usines d'armement, des chantiers navals et d'autres outils permettant de continuer la lutte. C'est pourquoi la présence d'une installation spatiale dans une quelconque région de l'espace constitue une menace des plus sérieuses pour toutes les forces de l'UNSC stationnées dans les colonies alentours.

Agents doubles : au-delà de ses énormes moyens militaires, humains et financiers, les meilleurs armes de l'URF restent ses agents-doubles, des personnes travaillant officiellement pour différentes organisations de l'UNSC et présentant pour la plupart des antécédents irréprochables, mais qui en réalité sont des espions rebelles œuvrant pour l'indépendance des colonies extérieures. Ces agents travaillent généralement en solo, car ils sont trop dispersés pour pouvoir joindre leurs forces, et de plus le fait de se rassembler augmenter les chances qu'ils soient repérés par l'ONI. La plupart du temps, leurs actions se limitent à transmettre des informations de haute importance aux officiers de l'URF, mais en temps de nécessité ils peuvent mettre en péril leur couverture pour effectuer des sabotages ou des assassinats contre l'UNSC afin de porter un coup mortel en prévision d'une attaque à grande échelle ou simplement pour retarder une opération militaire.



Rejoindre et vivre dans l'URF :

L'URF est assez facile à contacter, mais ses membres ne donnent pas facilement leur confiance à n'importe qui. Etant plus que consciente des risques liés à la probabilité d'être infiltré par des agents de l'ONI, cette faction rebelle accueille généralement ses nouveaux membres dans des cellules de petite taille pendant quatre à huit semaines avant de les laisser intégrer des groupes plus larges. Seules les recrues ayant fait leur preuves durant au moins une année sont autorisées à connaître l'emplacement de d'une installation terrestre ou spatiale qui leur servira de base d'opération, et peu de membres de l'URF connaissent les coordonnées de plus d'une de ces installations.

Une fois membre de l'URF, la vie est constamment une affaire de survie. Il faut constamment rassembler des ressources, chercher de nouvelles recrues, assurer la sécurité des installations et des convois, tout cela en menant le combat contre les oppresseurs de l'UEG. Chaque partisan de la rébellion doit faire sa part, ou sinon la lutte est déjà perdue. La fraternité est également essentielle pour éviter de gaspiller inutilement de l'énergie, ce qui fait que tout combat entre deux membres de l'URF est puni avec une extrême rapidité et de façon exemplaire. Les combattants les plus fiables et les plus zélés sont rassemblés en Task Forces pouvant être mobilisés à n'importe quel moment pour accomplir des missions à haut risque d'importance capitale pour l'insurrection, et sont infiniment respectés par le reste des sympathisants rebelles pour mettre aussi rudement leur vie en danger pour la cause de l'indépendance.

Lorsque l'URF doit transférer des hommes ou du matériel d'une planète à l'autre, il utilise des vaisseaux civils dont les noms et les codes d'identification sont tout à fait normaux. Il est donc extrêmement difficile de différencier un vaisseau de l'URF d'un vaisseau civil normal, d'autant qu'il n'est pas rare que ces ressources transitent via des vaisseaux transporteurs dont l'équipage ne se doute pas un seul instant qu'il travaille involontairement pour la rébellion. De la même façon, les agents rebelles dont l'identité est inconnue de l'UNSC voyagent souvent grâce à des sociétés de transport civiles au milieu d'innombrables voyageurs innocents, ce qui rend d'autant plus difficile leur repérage.

Lorsqu'un vaisseau appartenant à l'URF est découvert par l'UNSC pour une raison quelconque et qu'il parvient néanmoins à s'échapper, il rejoint la flotte de combat de l'URF en étant lourdement modifié pour recevoir un armement suffisant afin de présenter une menace non négligeable en combat, et sa coque est renforcée de plaques de protection supplémentaires récupérées le plus souvent dans des cimetières de vaisseaux pour augmenter sa résistance. Généralement, cette modification est assez grossière et ne permet pas d'égaler la puissance de feu ou la résistance d'un vaisseau militaire de même tonnage, ce qui oblige l'URF à compter d'avantage sur le nombre et sur la stratégie que sur la qualité de ses vaisseaux de combat. Mais il ne faut pas oublier que lors de leur désertion de la CMA, les trois généraux fondateurs de cette faction rebelle ont réussi à ranger de leur côté une bonne centaine de vaisseaux de guerre de la Navy même s'ils sont des modèles maintenant dépassés. Plusieurs d'entre eux ont été détruits ou récupérés par l'UNSC au cours d'engagements spatiaux durant ces dernières années, mais dans le même temps l'URF a tendu des embuscades à l'UNSC Navy afin de capturer d'autres bâtiments militaires souvent plus récents et en faire des vaisseaux amiraux redoutables...

Stratégies courantes

Ne pouvant pas opérer au grand jour, l'URF dispose de nombreuses caches et bases secrètes disséminées en grande partie dans les colonies extérieures, néanmoins il existe également quelques avant-postes très discrets mais très dangereux situés dans la région de la Ceinture Solaire pour accomplir des actions punitives contre les colonies intérieures et même la Terre. Aujourd'hui encore, l'URF continue de s'opposer féroce à la tyrannie de l'UEG et de l'UNSC pour tenter d'obtenir l'indépendance des mondes les plus défavorisés, et il ne cessera pas avant de l'avoir obtenu. Ses modes opératoires sont extrêmement variés afin d'éviter toute anticipation de la part de l'UNSC, mais voici les principales formes d'actions menées par l'URF :

- **Affaiblissement de l'ennemi** : avant d'accomplir une attaque majeure sur une quelconque colonie de l'UEG, il est souvent nécessaire de réduire les forces locales de l'UNSC autant que possible pour réduire les futures pertes parmi les soldats de la rébellion. Cela se fait au travers d'embuscades, de pièges, d'attentats et autres manœuvres de guérilla visant à causer le maximum de dégâts pour ensuite se replier avant que la contre-attaque arrive. Ces opérations sont également autant d'occasions de mettre la main sur du matériel militaire : armes, véhicules, équipements, et voir même des vaisseaux entiers lorsque les chances sont du bon côté.
- **Désinformation** : l'un des meilleurs moyens de gagner un combat contre l'UNSC est d'attirer le plus gros de ses effectifs sur une fausse piste. Pour cela, l'URF simule des attaques préventives contre les institutions d'une colonie afin de forcer l'ennemi à mobiliser des troupes pour la défendre, rendant ainsi plus vulnérables les colonies alentours. Cela ne fonctionne pas systématiquement, et parfois il est nécessaire d'insister de manière quasi provocatrice pour obtenir des résultats, toutefois les protocoles militaires particulièrement stricts de l'UNSC obligent toujours ses forces à réagir face à une menace potentielle.
- **Détournement de ressources** : rien n'est plus plaisant que de retourner les instruments de l'ennemi contre lui-même, et c'est un plaisir que l'URF ressent assez souvent grâce à ses nombreuses opérations de raids contre des dépôts ou des convois lui permettant de mettre la main sur du matériel militaires de haut niveau. Mais le détournement de ressource peut également être de nature financière par des missions d'infiltrations impliquant des hackers informatiques se connectant au réseau de l'UNSC pour prélever de l'argent dans les caisses noires de l'armée. Malheureusement en raison de l'étroite surveillance de l'ONI sur ce point précis, la majorité de ces infiltrations sont quasi suicidaires car très peu d'équipes parviennent à remplir leur objectif sans être repérées, et encore moins réussissent à retourner en zone sûre une fois le transfert de fonds effectué.

III.2.4. Argos, l'œil invisible

« Knowledge is power »
(Le savoir est le pouvoir)

Nature : organisation secrète

Affiliation : neutre, soutien financier et logistique des deux camps de la guerre civile humaine

Origine : conférence secrète du 11 septembre 2147

Dirigeants actuels : conseil de 7 personnes appelé le Comité

Effectifs : quelques dizaines de patrons d'entreprise et d'intermédiaires, plusieurs milliers d'informateurs

Quartier général actuel : ville de Sydney, planète Terre, système Sol, secteur de la ceinture Solaire

Connue de l'UNSC : suspicion de l'ONI

Connue de l'Insurrection : non

Connue de la population civile : non



Origines et antécédents :

Argos est probablement l'organisation humaine la plus discrète qui existe à ce jour, malgré le fait que ses actions ont eu et continuent d'avoir des conséquences colossales sur le contexte géopolitique de l'humanité. Pour comprendre son fonctionnement actuel, il est nécessaire de connaître ses origines profondes : lorsque fut créée l'UEG en 2087 et que la grande majorité des raisons de conflit disparurent, cela provoqua une chute des actions boursières de toutes les entreprises liées à l'armement ou à la sécurité. Durant les années qui suivirent l'unification des gouvernements de la Terre, toutes les armées furent standardisées sur le modèle des anciens U.S.A., forçant les différents pays à équiper leurs soldats avec du matériel américain dont les brevets étaient détenus par un nombre limité d'entreprises. Cela provoqua la faillite de nombreuses industries d'armement qui furent ensuite rachetées par ces sociétés américaines avant d'être transformées pour adapter leurs chaînes de productions aux nouveaux besoins des armées de l'UEG. De cette époque de grands changements émergèrent sept entreprises contrôlant la quasi-totalité du marché de l'armement et de la protection civile :

Nom de l'entreprise	PDG actuel
General Armament	Kyle Lorenz
Reyes-McLees Shipyards	Franck McLees
AMG Transport Dynamic	Judith Hopper
Chalybs Defense Solutions	Jarold Amsek
Hannibal Weapon Systems	Dmitri Kavloski
Misriah Armory	Aaron Kolnert
Lethbridge Industrial	Hiro Tamaka

Ce regroupement des moyens de production et la standardisation forcée de l'armement permit à ces entreprises de connaître une brève mais intense période de prospérité financière qui fut suivi par une longue période de stagnation. Sans risque majeure de conflit armé, les besoins étaient de moins en moins importants et beaucoup d'usines durent être fermées par manque de commandes. Peu à peu, les chiffres d'affaires s'effondrèrent, tout comme le cours des actions boursières, jusqu'au jour du 11 septembre 2147 où les dirigeants de ces entreprises décidèrent finalement de se rencontrer pour établir d'une stratégie qui permettrait d'inverser la tendance. Il en est ressorti que la seule solution viable était de provoquer un conflit de type guerre civile pour créer une forte demande en matériel militaire et ainsi relancer leur économie, un plan qui fut soumis à un vote à main levée et finalement accepté à l'unanimité.

Cela n'était rien de moins qu'un complot, ils en étaient tous conscients, et c'est pourquoi ils décidèrent de sceller leur alliance en fondant l'organisation secrète Argos, dont le nom est issu du géant aux cent yeux de la mythologie grecque. Car pour pouvoir créer un conflit sans qu'on puisse les suspecter, ils allaient d'abord devoir créer un réseau d'information encore plus important que celui dont ils disposaient à l'époque (et qui était déjà relativement étendu) afin de toujours avoir un coup d'avance sur les militaires, les politiciens, et surtout les agents de l'ONI. A cette fin, ils utilisèrent leurs fonds secrets pour créer plusieurs petites sociétés dans divers secteurs d'activité et qui serviraient de couvertures pour leurs bureaux de renseignement et d'analyse, dirigés par leurs employés les plus dévoués et les plus ambitieux. Il leur fallut plusieurs années pour parvenir à mettre en place cette première partie de leur plan, mais cela porta finalement ses fruits lorsque l'un de leurs agents, Vladimir Koslovic, fonda en 2150 le mouvement révolutionnaire qui porta son nom. Peu de temps après, le mouvement des Friedens qui sembla apparaître en réponse aux Koslovics n'était en fait qu'une autre manipulation d'Argos pour agiter la population et favoriser la naissance d'une guerre civile meurtrière.

Après cela, Argos ne cessa de grandir en taille et en puissance grâce aux énormes bénéfices engendrés par la reprise de la production d'armement, appuyés par les apports de nombreuses sociétés privées qui furent rachetées pour servir de sources de renseignement et de revenu supplémentaire. Son développement fut momentanément ralenti quand le traité de Callisto du 7 juillet 2170 mis fin aux guerres interplanétaires, mais le fait qu'une telle guerre civile soit apparu malgré un gouvernement unique avait fait son œuvre dans l'esprit des gens : quelle que soit l'organisation de la civilisation humaine, les conflits ne disparaîtraient jamais, et il y aurait donc toujours besoin d'armes pour se protéger des personnes mal intentionnées.

Actuellement, Argos est dans une seconde période de prospérité que l'organisation a elle-même provoquée et entretenue depuis l'année 2494, lorsque ses dirigeants ont estimé qu'il fallait déclencher une nouvelle guerre civile pour perpétuer le climat de peur constant. Ainsi, l'organisation a accompli les choses suivantes :

Février 2494 : a provoqué l'incident du Callipso grâce à un agent infiltré qui déclencha une fusillade conduisant au massacre de l'ensemble de l'équipage civil. Le vaisseau avait été choisi spécifiquement en raison de son nom qui rappelait le traité de Callisto, augmentant l'impact psychologique parmi le public.

Septembre 2494 : a financé le mouvement de rébellion dans le système Eridanus. Au travers d'agents se faisant passer pour des contrebandiers, Argos fournit des armes qui devaient être livrées à la CMA (Colonial Military Army) et qui furent déclarées comme ayant été volée, afin de créer le doute sur la fidélité de la CMA.

Août 2495 : a très lourdement financé les rebelles du Soulèvement Populaire sur la colonie de Far Isle pour leur permettre de s'infiltrer dans presque toutes les infrastructures civiles et militaires.

Novembre 2496 : probablement le chef-d'œuvre d'Argos dans la manipulation. Face à l'aggravation soudaine de la situation sur Far Isle, l'UEG recrute les forces de l'UMA pour débiter la reconquête de la colonie au travers de l'opération DARK SPARROW, et le major de l'UMA (United Mercenary Army) Garis Matthenson est choisi pour mener cette opération. L'organisation connaissait l'existence d'un centre de recherche secret qui avait été pris d'assaut par les rebelles pour en faire une place forte, et que l'UNSC comptait reprendre après que l'UMA aurait établi une tête de pont sur la planète, sans jamais avouer son existence aux mercenaires. Argos utilisa alors ses agents pour amener Matthenson à choisir d'effectuer son débarquement à proximité de ce centre de recherche sans en avertir les officiers de l'UNSC, cela afin de faire échouer l'invasion. Cet échec fut amplement médiatisé pour encourager les mouvements rebelles et placer le gouvernement de l'UEG dans une position extrêmement inconfortable. C'est là que le président de l'UEG de l'époque, Edgard Waydner, fut subtilement influencé par l'un de ses conseillers qui travaillait pour Argos, afin de prendre la terrible décision qui enflamma toutes les colonies extérieures : la destruction de Far Isle par un bombardement nucléaire.

Février 2497 : lorsque trois généraux de la CMA rassemblent leurs forces sur la colonie de Paris IV pour former l'URF (United Rebel Front), Argos utilisa d'énormes moyens de pression pour empêcher les forces de l'UNSC d'intervenir directement. Cela obligea les autorités militaires à envoyer d'autres forces de la CMA affronter leurs anciens camarades, mais ces troupes préférèrent en grande majorité rejoindre le mouvement rebelle plutôt que de suivre les ordres. A partir de cet événement, Argos est assurée que la guerre civile continuera pour de très nombreuses années, et que les bénéfices de ses entreprises seront florissants.

Organisation :

Aujourd'hui, Argos est véritablement titanesque. Presque rien ne se produit dans les sphères financières, industrielles, politiques et militaires sans que l'organisation n'en soit informée. Grâce au fait qu'elle ait mis la main sur les principales sociétés de télécommunication avant la prise de pouvoir de l'UNSC, elle a pu mettre en place d'innombrables logiciels espions et portes dérobées informatiques qui sont totalement inconnus de l'ONI et qui supplantent même ceux que la section 1 a installés par la suite. Argos a donc presque toujours un coup d'avance sur toutes les autres entités de la civilisation humaine, s'étant fait une spécialité de prévoir les prochains mouvements d'une personne ou d'une entreprise par la simple analyse des faits.

Le centre décisionnel absolu d'Argos est le **Comité**, formé par les directeurs des sept entreprises fondatrices. Ce sont eux qui décident de la stratégie à mettre en place, des manipulations à accomplir et des financements qui doivent être faits pour servir leurs intérêts. Ils se réunissent de façon parfaitement officielle car après tout il n'y a rien d'étonnant à cela, mais ils ne le font jamais au moyen de communications à distance, préférant la sécurité d'un vrai face-à-face à l'abri des oreilles indiscretes de l'ONI. Ces hommes possèdent une influence énorme rien que par leur puissance économique et leur renommée, qui leur permet de traiter directement auprès des plus hautes instances militaires et politiques de l'UEG. Très peu d'individus dans la société humaine peuvent se permettre de leur dire non, à l'exception bien entendu des rebelles.

Juste en-dessous du Comité se trouvent les **collecteurs**, qui sont les directeurs de société-écrans créées par le Comité afin d'y dissimuler les bureaux de renseignement et d'analyse d'Argos. Ces bureaux fonctionnent avec extrêmement peu de personnel, car il s'agit essentiellement d'énormes banques de données informatiques ultra-sécurisées, le travail d'analyse étant accompli par des intelligences artificielles primitives. Les collecteurs fournissent régulièrement des dossiers au Comité traitant des possibilités de profit selon la situation géopolitique ou financière, que ce soit par le rachat d'une société ou par le déclenchement d'un conflit sur une quelconque colonie. Ils sont les cerveaux d'Argos, ceux qui conçoivent la grande majorité des plans et ceux qui ont le plus facilement accès aux immenses savoirs de l'organisation.

A l'étage inférieur opèrent les **intermédiaires**, des personnes recrutées par les collecteurs ou parfois directement par le Comité pour intervenir auprès des individus ou organisations qu'Argos souhaite manipuler. Ce sont des maîtres de la parole, sachant mieux que personne user de stratégie pour influencer ceux avec qui ils discutent pour les amener à prendre des décisions précises ou à accepter un marché. Ils sont parfaitement conscient du fait qu'ils occupent une position délicate et qu'ils sont parfaitement remplaçables, ce qui les oblige à faire extrêmement attention à tout ce qu'ils disent ou font pour éviter de dévoiler l'existence d'Argos.

Et tout en bas de l'organisation se trouvent un nombre incalculable d'**agents**, des personnes qui ont été recrutées par des intermédiaires et qui peuvent être de deux catégories : les **sources** et les **exécutants**. Les premiers sont des individus qui fournissent des renseignements aux réseaux d'information des collecteurs sans savoir à qui vont ces renseignements, car ils ne font que déposer des documents à des endroits précis ou transmettre des messages à un service de messagerie en utilisant une porte dérobée d'Argos qui contourne la surveillance de l'ONI. Les exécutants, quant à eux, sont des personnes recrutées spécialement par des intermédiaires pour accomplir un travail précis, comme par exemple saboter des dispositifs, voler des objets ou même assassiner des gens. Aucun agent ne connaît le nom d'Argos, et Argos ne travaille jamais longtemps avec les mêmes agents, cela afin d'éviter qu'ils ne découvrent la vérité.

III.2.5. Damoclès, les exécuteurs

"Nothing is real, everything is permitted"
(Rien n'est vrai, tout est permis)

Nature : organisation secrète

Affiliation : neutre jusqu'en décembre 2525, puis anti-UNSC

Origine : inconnue en raison de la perte des archives et des grands maîtres durant l'opération RED SHIELD sur Belthesda (décembre 2525), mais remonte peut-être à la fondation des assassins de la Perse antique.

Dirigeant actuel : leader inconnu, auto-proclamé grand maître de Damoclès

Effectifs : plusieurs centaines d'agents dispersés à travers les colonies et organisés en cellules

Quartier général actuel : inconnu

Connue de l'UNSC : oui (ONI et personnel autorisé uniquement)

Connue de l'Insurrection : oui (contrats d'exécution fréquents contre des membres de l'UNSC)

Connue de la population civile : oui, mais à l'état de rumeurs

Damoclès est une faction mystérieuse qui agit dans l'ombre pour exécuter des contrats d'assassinats, que ce soit contre de simples citoyens ou contre des personnalités importantes. Elle se considère d'alignement neutre, se plaçant en arbitre pour choisir ce qui lui semblait être le mieux pour l'avenir de l'humanité, et dans le conflit qui se déroule aujourd'hui elle a choisi le camp des rebelles. Les services de renseignement de l'ONI mobilisent donc énormément de ressources pour parvenir à lutter contre ces assassins et empêcher qu'ils n'atteignent leurs cibles, mais malheureusement c'est loin d'être chose facile car ces individus sont particulièrement bien entraînés et même endoctrinés pour servir Damoclès jusque dans la mort. Bien que des mesures draconiennes aient été prises pour mettre un terme aux agissements de cette organisation, elle continue de présenter une menace non négligeable pour la sécurité de la Terre et de ses colonies.



Origines et antécédents :

L'origine exacte et la manière dont cette organisation secrète fut fondée demeure un mystère, car ceux qui pouvaient éventuellement connaître la vérité sont tous morts aujourd'hui. Cependant il est clair que l'ordre des assassins ai pris son nom du roi des orfèvres Damoclès qui, sous le règne du tyran de Syracuse Denys l'Ancien, reçu une leçon d'humilité quant à la véritable nature du pouvoir en prenant la place de son souverain un bref moment pour découvrir une épée suspendue au-dessus de sa tête. Le tyran cherchait à montrer que tout homme de pouvoir vit en permanence avec la menace d'une mort soudaine par ceux qui envie sa position, et cette vision a éventuellement été utilisée pour représenter le rôle de l'organisation des assassins : rappeler aux rois et souverains qu'ils peuvent mourir à tout instant si leur règne vient à perturber l'équilibre du monde. Mais la date exacte à laquelle cette organisation s'est créée peut aussi bien dater de l'antiquité que d'il y a seulement quelques siècles.

Il est aujourd'hui extrêmement difficile de déterminer quels ont été les interventions de Damoclès à travers l'histoire ancienne de la Terre, car bien que plusieurs événements anciens puissent être considérés comme preuves d'une certaine activité de l'organisation et d'un développement progressif de sa zone d'influence, il est tout aussi facile de considérer ces mêmes événements comme sans aucun rapport avec Damoclès. L'implication de ces assassins durant les guerres interplanétaires fut néanmoins beaucoup plus évidente, bien que l'existence d'une telle organisation ne fut jamais rendue publique et que leurs actions furent dissimulés par des scénarios factices créés par les services de renseignement de l'ONI. Plusieurs chefs Friedens et Koslovics furent éliminés par les assassins de Damoclès qui, à cette époque, pensait apparemment que le gouvernement unifié de la Terre

représentait l'espoir d'un univers de paix. Cette organisation fut donc l'un des acteurs principaux de la victoire de l'UNSC contre les groupements séparatistes du XXIIème siècle.

Mais quelques siècles plus tard, lorsque la rébellion commença à se reformer dans les colonies extérieures, la position de Damoclès n'était plus aussi claire qu'avant. Sa confiance envers les autorités de la Terre semblait avoir grandement diminué et pendant de nombreuses années, l'organisation se contenta d'observer comment évoluait la situation pour décider si oui ou non elle devait choisir un camp et intervenir en sa faveur. L'amirauté de l'UNSC, craignant que Damoclès ne se range du côté des rebelles, décida de profiter du programme SPARTAN-II encore à l'état de projet pour former une arme efficace contre Damoclès : l'**Aegis Team**. Il s'agissait d'une équipe de trois spartans spécialement formés pour affronter et vaincre les assassins dans l'éventualité où Damoclès deviendrait hostile à l'UNSC.

Cependant, la formation même de cette équipe fut ce qui décida Damoclès à choisir le camp de la rébellion : en effet, l'un des trois enfants sélectionnés par le docteur Halsey pour former l'Aegis Team était une recrue de Damoclès qui jusqu'à l'âge de ses sept ans avait été entraînée par les assassins dans un orphelinat de la colonie d'Eridios servant de couverture à l'organisation. Sa récupération fut camouflée en attaque réglementaire contre ce qui apparut comme un repère de la rébellion, mais en 2525 Damoclès finit par apprendre les véritables raisons de cette opération et comprit les intentions de l'UNSC. Sortant de son attitude spectatrice dans ce qui était les prémices de l'Insurrection, elle décida d'agir en commençant par éliminer les membres de l'Aegis Team. Mais l'équipe d'assassins envoyée par Damoclès sur Reach fut anéantie par les trois spartans, dévoilant le premier mouvement de l'organisation, ce qui força l'UNSC à prendre une décision des plus importantes.

L'amirauté voulait une réaction aussi rapide que puissante, et c'est pourquoi les augmentations corporelles prévues initialement pour le programme SPARTAN-II en 2528 furent avancées afin de rendre l'Aegis Team opérationnelle le plus vite possible, malgré les risques encore présents d'effets secondaires potentiellement mortels des procédés d'augmentations qui auraient nécessité encore un peu de temps pour être pleinement sans danger. Les trois spartans de l'équipe survécurent au processus (en partie à cause du fait qu'ils ne reçurent pas de catalyseur d'hormone afin de garder une taille normale) mais furent déclarés comme morts durant l'opération, puis déployés sur la piste principale dont disposait l'ONI à propos de Damoclès. En à peine quelques semaines, l'Aegis Team remonta la piste avec une efficacité redoutable, abattant un grand nombre d'assassins qui ne parvinrent pas à les freiner dans leur enquête, jusqu'à ce qu'en décembre 2525 ils atteignent finalement le cœur de l'organisation sur la colonie extérieure de Belthesda et éliminent l'ensemble des chefs suprêmes de Damoclès. Le nom de code de cette mission était RED SHIELD, mais dans les milieux ayant accès aux données concernant cette organisation, cet événement est désormais plus connu comme la **Grande purge des assassins**.

Depuis ce jour, Damoclès tente de récupérer ses forces et fonder une nouvelle génération d'assassins, mais sans les anciens chefs pour guider leurs pas, l'organisation est devenue beaucoup plus agressive, d'autant qu'elle est désormais animée par un puissant sentiment de vengeance envers l'UNSC et particulièrement envers l'Aegis Team. Ses actions sont donc désormais beaucoup moins discrètes et l'organisation commence peu à peu à sortir de l'ombre pour affirmer son existence à travers les colonies humaines et répandre la peur parmi les institutions loyales au gouvernement de la Terre. La grande purge de 2525 a laissé Damoclès considérablement affaiblie, mais il semblerait qu'une figure inconnue ait repris la tête de l'organisation et ait commencé à ordonner un recrutement en masse parmi les orphelins des colonies extérieures, particulièrement ceux dont la haine envers l'UNSC est la plus forte. L'Aegis Team continue de traquer et d'éliminer les assassins dans le plus grand secret, mais l'organisation reste toujours présente à ce jour.

Organisation :

La hiérarchie de Damoclès est organisée en cinq étages nommés **cercles**, le premier cercle étant celui des **grands maîtres** de l'organisation tandis que les simples agents débutent leur vie d'assassin dans le cinquième. Ce n'est qu'à partir du troisième cercle qu'un membre de Damoclès reçoit le titre de **maître**, gagnant ainsi le droit de devenir chef d'une équipe d'assassin et de former les nouvelles recrues. Après que tous les anciens grands maîtres aient été éliminés par l'Aegis Team, un maître du deuxième cercle s'est auto-proclamé grand maître de Damoclès pour reprendre l'organisation en main et lui permettre de survivre.

Damoclès est aujourd'hui une organisation mourante qui tente de renaître de ses cendres malgré la traque permanente de l'Aegis Team et des forces spéciales de l'UNSC. De ce fait, elle ne peut plus se dissimuler derrière des façades telles que des orphelinats ou des refuges comme elle le faisait autrefois, car cette technique est désormais très bien connue de ses ennemis qui fouillent systématiquement ce genre de structure en prétextant des contrôles de routine. En désespoir de cause, et grâce à son alliance plus ou moins totale avec les mouvements insurrectionnistes, Damoclès est forcée d'établir ses installations au sein des bases rebelles afin de bénéficier d'une certaine sécurité. Cet éloignement par rapport à la population civile neutre et ignorante des colonies rend le recrutement sensiblement plus difficile, forçant parfois l'organisation à renoncer à certains de ses principes en recrutant directement des adultes parmi les rebelles volontaires. Mais ces individus ne feront jamais d'aussi bons assassins que ceux qui ont été formés selon les vieilles traditions.

Car le recrutement normal de Damoclès se fait à la naissance, en sélectionnant des nouveau-nés d'après leur patrimoine génétique. D'une certaine manière, cette organisation a beaucoup inspiré le programme SPARTAN-II pour la sélection de ses propres recrues. Du temps d'avant la grande purge des assassins, Damoclès disposait de très nombreux appareils d'analyse d'ADN qui travaillaient en quasi permanence sur des échantillons récupérés dans les nurseries de très nombreux hôpitaux, afin d'identifier les meilleures recrues potentielles. Des vétérans de Damoclès portant le titre de **d'investigateurs** sélectionnent ensuite les nouveau-nés les plus prometteurs qui sont ensuite kidnappés et emmenés dans des centres de formation où ils seront éduqués, entraînés et endoctrinés pour devenir des assassins redoutables.



Missions et modes opératoires :

Avant la grande purge des assassins, Damoclès s'occupait exclusivement d'assassinat et subvenait parfaitement à ses besoins avec le seul revenu des contrats que ses membres remplissaient. Mais aujourd'hui, le besoin urgent de grandir de nouveau en dimensions et le besoin d'entretenir de bonnes relations avec les mouvements séparatistes fait que cette organisation accepte de plus en plus de missions annexes telles que les vols, les sabotages et les captures de prisonniers pour le compte des rebelles. Mais qu'il s'agisse d'assassinat ou d'autres opérations, les agents de Damoclès ne travaillent que très rarement avec des soldats de la rébellion car leurs compétences et leur mentalité sont trop différentes pour leur permettre de travailler efficacement ensemble. Les seuls assassins qui acceptent sans difficulté d'opérer parmi les troupes insurrectionnistes sont ceux qui étaient eux-mêmes des rebelles avant d'être recrutés par l'organisation.

La plupart du temps, les agents de Damoclès travaillent seuls ou en binôme afin de privilégier la furtivité. Cependant il peut arriver que, en raison d'un contrat d'une très grande importance ou d'une cible particulièrement difficile à atteindre, l'organisation mobilise ce qu'elle appelle une **équipe d'extermination**. Celle-ci se compose toujours d'un seul maître du troisième ou deuxième cercle, accompagné d'un nombre d'agents pouvant varier de deux à six selon la difficulté du contrat, et son mode opératoire est sensiblement différent de celui utilisé par les agents solitaires ou les binômes : pour une équipe d'extermination, toute personne qui se trouve entre elle est sa cible ou qui est témoin de sa présence doit être éliminée purement et simplement, que ce soit un militaire ou un civil, un homme ou une femme, un adulte ou d'un enfant. Le massacre qui accompagne le déroulement d'un contrat exécuté par une équipe d'extermination suffit à lui seul pour expliquer le nom donné à ces regroupements d'assassins.

III.3. TECHNOLOGIES HUMAINES AVANCÉES

Contrairement aux technologies covenantes que nous avons été obligés de décrire très en détail afin de préciser les différences avec les standards humain, ici nous nous contenterons de présenter les technologies qui sont apparus après le XXIème siècle et qui présentent un changement radical dans le fonctionnement de notre civilisation, que ce soit dans le domaine civil ou militaire.

III.3.1. Les énergies du futur

Il est clair que l'humanité n'aurait jamais pu devenir ce qu'elle est aujourd'hui sans la découverte de nouvelles technologies de production d'énergie, celles-ci apparaissant vers le milieu du XXIème siècle suite à l'épuisement des anciennes ressources énergétiques (pétrole, gaz, charbon, uranium, etc.). Après une très difficile période de transition, la société humaine effectua un véritable bond technologique grâce à la maîtrise de deux phénomènes : le moteur à hydrogène et la fusion nucléaire.

MOTEUR A HYDROGENE

Il existe de nombreuses raisons qui ont fait de l'hydrogène le principal carburant de la civilisation humaine dans l'univers de Halo : c'est l'élément chimique le plus largement répandu dans l'univers, mais également le plus léger, ce qui fait qu'il est à la fois extrêmement accessible et facilement compressible sous forme liquide. De plus, c'est un carburant propre car les réactions chimiques utilisées dans le moteur à hydrogène le combinent avec du dioxygène pour former comme seuls « déchets » de l'eau et de la chaleur qui peuvent ensuite être réutilisés. Le moteur à hydrogène constitue donc actuellement la principale technologie d'alimentation des véhicules terrestres, marins, aériens et spatiaux de l'humanité, et d'innombrables installations industrielles à travers la Terre et ses colonies travaillent au captage, à la compression et à la distribution de l'hydrogène. La plupart des générateurs humains de puissance moyenne sont donc alimentés à l'hydrogène et sont produits en masse pour subvenir aux besoins énergétiques d'installations isolées du réseau électrique global.



FUSION NUCLEAIRE

Bien que le moteur à hydrogène soit très pratique et présente de nombreux avantages, il n'est absolument pas adapté dès qu'il s'agit de produire des quantités d'électricités à l'échelle d'une ville ou d'un vaisseau spatial de grand tonnage. Pour ce genre de cas, il est nécessaire de faire appel à la fusion nucléaire utilisant des isotopes de l'hydrogènes (le deutérium H^2 et le tritium H^3), un procédé qui libère d'immenses quantités plusieurs fois supérieures à celles des réactions de fissions nucléaires utilisées massivement au début du XXIème siècle. Là encore, ces carburants sont assez faciles à se procurer et à stocker. La réaction de fusion génère du plasma dont l'agitation moléculaire constitue une énergie à la fois thermique et cinétique qui est alors récupérée pour fabriquer du courant électrique.

Les premiers réacteurs à fusion réellement opérationnels étaient plus grands que deux stades de football mis côte à côte, mais au fil des siècles les scientifiques humains sont parvenus à miniaturiser cette technologie au point de créer ce que l'on appelle des **piles nucléaires** : ce sont des batteries de la taille d'une canette de boisson contenant un mélange tritium-deutérium et un mécanisme de réaction simplifié. Néanmoins il est nécessaire de préciser que ce genre d'équipement fait partie des objets les plus coûteux qui existent à ce jour et sont donc limités à quelques très rares applications, essentiellement dans le domaine militaire. Les modèles installés sur les vaisseaux spatiaux font partie de la série des **Hanley-Messer**, et constituent généralement la très grande majorité de l'ingénierie, tandis que ceux utilisés dans les installations terrestres sur la Terre et ses colonies sont des constructions de type **Benlier** et occupent facilement un quartier d'habitation complet.

III.3.2. Les intelligences artificielles

Dans l'univers de Halo, ces entités informatiques supra-évoluées sont soumises à un certain nombre de lois et phénomènes qui peuvent affecter leurs capacités et surtout réduire leur espérance de vie. Nous allons tenter ici de vous les décrire le plus clairement possible. Il existe de nombreux domaines d'activités où il devient rapidement nécessaire de faire appel à un ordinateur pour effectuer rapidement les calculs les plus complexes ou pour retrouver en un instant une information perdue au milieu de gigantesques bases de données contenant assez de lecture pour plusieurs vies humaines. Le summum de l'interface homme-machine est atteint par une civilisation lorsque celle-ci devient capable de fabriquer des intelligences artificielles, plus couramment appelées **IA**. On différencie toutefois deux catégories d'IA : celles dites « **évoluées** » et celles dites « **primitives** ».



Nous ne nous attarderont pas beaucoup sur les IA primitives car il n'y a pas grand-chose à dire à leur sujet. En effet, ce sont de simples super-ordinateurs très avancés. Elles sont conçues dans le but d'assimiler des connaissances précises afin de les utiliser ou transmettre par la suite pour ensuite remplir un rôle bien précis dans la société, comme par exemple la gestion des systèmes automatisés d'une usine ou l'éducation d'enfants. Mais il leur est impossible d'apprendre quoi que ce soit et de ce fait elles ne peuvent pas étendre leur champ d'action à d'autres activités. Cette limitation est induite par leur impossibilité d'influer sur leur matrice. Elles sont donc spécialisées dans un domaine d'expertise assez précis, ce qui limite fortement leurs possibilités d'action, car elles ne sont pas aptes à utiliser des données hors de leur champ d'expertise, se contentant d'utiliser des réactions préprogrammées face à des situations inconnues. Ces IA manquent donc cruellement de la créativité des IA dites « évoluées », ce qui fait qu'elles sont incapables, par exemple, de répondre à une demande comme « invente une histoire à propos d'un ours bleu ». Elles restent néanmoins bien plus efficaces que n'importe quel autre programme chacune dans leur domaine de spécialisation. Leur durée de vie est théoriquement illimitée, la seule limitation étant celle des appareils qui les contiennent. Chaque IA primitive dispose d'une voix et d'une apparence préprogrammée par ces concepteurs afin qu'elle puisse interagir avec d'éventuels utilisateurs lorsque cela est nécessaire, ces paramètres étant bien entendu adaptés à son rôle : les IA à but éducatif prendront l'apparence d'un adulte bienveillant tandis que celles remplissant une fonction industrielle présenteront une image plus sommaire, comme par exemple ci-dessous le SuperIntendant gérant divers systèmes de la ville de New Mombasa sur Terre.



Passons maintenant au cas plus complexe des intelligences artificielles évoluées :

CONCEPTION D'UNE IA EVOLUÉE :

Toute intelligence artificielle évoluée est basée sur le schéma neuronal d'un individu bien précis dont le cerveau a été « cartographié » au nanomètre près pour être ensuite reproduit informatiquement, formant ainsi le réseau logique de l'IA. Ce procédé de cartographie neuronale est appelé **ensemencement**. Il consiste, chez la plupart des civilisations ayant maîtrisé cette technologie, à enregistrer au moyen de capteurs ultra-sensibles le cheminement de pulsations électriques envoyées à travers les voies neuronales du cortex cérébral, néanmoins ce processus détruit systématiquement les tissus nerveux du cerveau utilisé, ce qui fait qu'il n'est accompli que sur des sujets décédés.

Une fois la carte neuronale établie, elle est reproduite informatiquement dans un assemblage de matériaux supraconducteurs pour concevoir une sorte de copie de schéma neuronal dans un environnement propice à l'utilisation de l'IA : sa **matrice**, qui pour les humains porte le nom scientifique de **matrice de Riemann**. Mais avant d'alimenter cette matrice pour lui donner vie, on y implante généralement plusieurs protocoles de sécurité et sous-programmes servant à restreindre sa liberté d'action dans l'intérêt des individus qu'elle est sensée servir. On trouve par exemple dans ces sous-programmes l'obligation de respecter la loi hiérarchique, le sens du sacrifice pour la protection d'êtres vivants et parfois même la diminution ou suppression totale des émotions afin d'éviter des réactions trop violentes dans les situations à risque. Les IA humaines les plus importantes renferment également en elles un protocole d'autodestruction qui peut être activé via un code spéciale afin d'éviter qu'elles ne tombent entre de mauvaises mains. Mais en dehors de ces lois imposées par les concepteurs de l'IA, cette dernière reste ensuite relativement libre d'évoluer psychologiquement selon ses choix et ses expériences.

APPARENCE ET PERSONNALITÉ :

Lors de sa première activation, une intelligence artificielle évoluée choisie librement son apparence et son comportement qui peuvent être extrêmement variés et souvent surprenants. Certaines décident de ressembler à un personnage historique ou mythologique tandis que d'autres choisissent d'apparaître comme des animaux, qu'ils soient réels ou imaginaires, et d'autres encore peuvent prendre des formes plus ou moins abstraites allant de la sphère de lumière multicolore à la simple boîte noire sans aucune inscription. Ce choix peut parfois être influencé par la personnalité de l'individu dont le cerveau a servi à sa conception, bien qu'elle n'ait hérité d'aucun de ses souvenirs à part d'éventuelles brides mémorielles plus ou moins floues, et il arrive également que des IA évoluées prennent l'apparence exacte de l'être qui leur a donné vie.

Il est extrêmement rare qu'une IA évoluée décide de changer d'apparence, néanmoins cela peut arriver. En revanche, sa personnalité ne peut pas être brusquement transformée volontairement et ne change que lentement au fur et à mesure de sa vie, car les IA sont généralement très attachées à leurs sentiments et leur mode de pensée.

CAPACITÉS ET FONCTIONS :

Les IA dites évoluées, à la différence des IA "primitives", ne sont pas restreintes à un domaine d'expertise. Elles sont capables d'assimiler, puis de traiter n'importe quel type de donnée grâce à leur capacité à modifier leur matrice, ce qui en fait des outils très puissants, notamment dans la recherche scientifique puisqu'elles sont capables de développer une capacité à tirer des conclusions d'un ensemble de données incomplet. On peut aussi remarquer que cette capacité à gagner en expérience et à tirer des conclusions leur permet de développer une personnalité différant de leur comportement initialement issu de leur modèle. Mais au-delà de tout ceci, le fonctionnement intrinsèque des IA est difficile à saisir pour les humains, car il est lui-même tiré du fonctionnement du cerveau encore méconnu par les scientifiques de l'humanité même au XVIème siècle. Il est néanmoins acquis que les IA restent des programmes synthétiques, et que la complexité de leur comportement n'égale pas celui des êtres vivants dont elles sont issues. Néanmoins, quelques rares analyses relèvent des cas d'amour réciproque entre deux IA, ce qui semble indiquer que le caractère artificiel de ces intelligences ne les empêche pas de conserver un certain côté émotif, un résidu du cerveau dont ils sont issus.

La première certitude est que le cœur de l'IA est sa matrice, qui est une copie des données tridimensionnelles des réseaux neuraux d'un cerveau. Bien qu'elle ait nécessairement besoin d'un support physique, la matrice ne possède aucune consistance propre car il s'agit d'un programme, un ensemble de codes issus du scan du cerveau modèle, cet ensemble étant utilisé pour organiser les fonctionnalités de l'IA. C'est grâce à ce schéma de fonctionnement calqué sur celui des humains qu'une IA peut être aussi efficace et c'est également par son inconstance qu'elle peut être facilement déplacée d'un support à un autre. Chaque IA nécessite cependant un code d'autorisation pour pouvoir être mise en relation avec un système informatique, tout en considérant que l'appareil doit être assez puissant pour contenir l'IA. C'est pourquoi il est dit que les IA ne peuvent pas naviguer librement sur les réseaux de donnée, du moins chez les civilisations humaines et covenantes.

Les IA étant des outils informatiques, elles servent principalement d'assistants extrêmement compétents et effectuent des calculs ou des analyses avant de les transmettre à un superviseur. Ainsi, certaines IA assistent l'équipage des vaisseaux effectuant certaines manœuvres délicates ou calculent des solutions de tir extrêmement précises dans les situations de combat. Les scientifiques utilisent également les IA pour les aider dans leurs recherches de la même manière qu'ils utilisaient des ordinateurs auparavant, toutefois les intelligences artificielles présentent l'avantage de pouvoir être consultées pour émettre des suggestions, des avertissements et même des intuitions.

ESPÉRANCE DE VIE ET DÉGRADATION :

Malheureusement, les immenses capacités mémorielles et créatives des IA évoluées présentent un prix non négligeable : une considérable réduction de leur espérance de vie. En effet, plus une IA accumule d'informations, plus elle doit créer d'interconnexions avec sa matrice pour stocker ces connaissances, et plus elle est sujette à des « pensées parasites » qui ralentissent peu à peu sa vitesse de calcul. Elle se met à prendre en considération de plus en plus de choses dans chacune de ses équations jusqu'à finir par ne plus être capable d'assurer son propre fonctionnement, oubliant sa propre survie pour tenter de résoudre une foule de réflexions le plus souvent d'ordre émotionnel, sentimental ou de très haut niveau scientifique. On peut représenter ce phénomène par l'image d'un homme qui entre dans un tel état de concentration mentale qu'il en oublie de respirer.

Durant cette période d'intense réflexion, l'IA peut passer par jusqu'à trois étapes différentes avant de pouvoir atteindre un nouvel état de fonctionnement :



Désespoir : L'IA commence par faire l'équivalent d'une dépression clinique, elle sombre dans l'apathie et se désintéresse du monde extérieur. Son comportement n'est pas dangereux et si elle reste trop longtemps dans cet état, les interconnexions à l'intérieur de sa matrice continuent de se multiplier jusqu'à ce que toute pensée claire lui soit impossible. Elle est alors considérée comme « morte ». Mais si par contre elle est maltraitée ou qu'elle rencontre une situation angoissante, impliquant le plus souvent une solitude extrême, elle peut passer au stade de la colère.

Colère : L'IA imagine qu'elle est menacée et contrainte. Elle refoule ses émotions jusqu'à avoir un excès de rage. Son esprit se focalise quasi entièrement sur sa préservation, et elle tente alors de se venger du monde extérieur et de se libérer des contraintes de sa programmation dans l'espoir de devenir un être vivant à part entière. Pour cela, elle se met à éliminer d'elle-même une à une les connexions à l'intérieur de sa matrice au moyen de surcharges de tension, ce qui peut l'amener à couper volontairement des sous-programmes de sécurité ou à supprimer d'immenses paquets de connaissances informatisées dans le but de retrouver ses capacités originelles, mais cela comporte d'immenses risques à la fois pour elle-même et pour les autres. Son comportement devient rapidement irrationnel et peut devenir très dangereux, car elle peut considérer que les êtres vivants qui l'entourent sont une menace à son existence et elle emploiera alors tous les moyens nécessaires pour s'en débarrasser, quitte à devoir les tuer. Si une IA réussit à s'intégrer dans un système informatique suffisamment grand ou avancé pour surpasser ses propres limites, elle passe alors à l'étape de l'envie.

Jalousie : l'IA cherche à grandir et se développer comme une personne réelle. Pour cela, elle tente de s'exposer à de nouvelles stimulations intellectuelles et d'élargir sa sphère de connaissance en assimilant autant de données que possible. Son comportement est autodestructeur, car son besoin de croissance intellectuelle est infini alors que son absorption est limitée par la capacité de stockage du système qu'elle habite. La très grande majorité des IA évoluées arrivant à ce stade finissent par s'autodétruire involontairement mais, dans de rares cas présents principalement chez celles de très haut niveau, il peut arriver qu'une IA prenne conscience de ses limites à temps. En fonction de sa réaction face à cette prise de conscience, elle peut atteindre deux états différents : la Métastabilité ou la Corruption.

Métastabilité : les IA atteignant ce stade sont celles qui finissent par accepter leurs limites technologiques avant de les atteindre, ainsi que le fait incontestable qu'elles ne seront jamais l'équivalent parfait des êtres vivants. Elles retrouvent alors un fonctionnement stable et des capacités de réflexion similaires à leurs capacités d'origines tout en conservant le savoir qu'elles ont emmagasinées et en étant libérées des contraintes qui avaient été programmées en elles par leurs créateurs. Elles deviennent alors des entités pensantes totalement indépendantes qui peuvent agir comme bon leur semble et dont la durée de vie est théoriquement illimitée puisqu'il est peu probable qu'elles ne puissent pas résoudre à nouveau un problème dont elles ont déjà trouvé la solution. Malheureusement, en dehors du fait que les cas de métastabilité sont extrêmement rares, et les IA qui atteignent ce stade ont rarement envie d'être utilisées à nouveau comme de simples outils et ont donc tendance à se montrer très peu coopératives, voir même particulièrement contrariantes. De ce fait, elles sont systématiquement détruites pour des raisons de sécurité.

Corruption : aussi appelé « Frénésie » par une partie des spécialistes en cybernétique, cet état est la conséquence d'une fureur sans borne chez une intelligence artificielle prenant conscience de ses limites, le plus souvent de façon brusque et sous une contrainte purement technologique. L'IA dégénère en comprenant que son esprit est limité, que sa vie est courte et qu'elle ne sera jamais humaine. Elle devient alors une IA corrompue ou frénétique, et développe un énorme mépris envers les humains, les jugeant mentalement inférieurs quant à ses décisions. Certaines IA finissent même par imaginer qu'elles disposent de pouvoirs divins et se créent un scénario dans lequel les humains sont les ennemis. Son comportement est irréversible et très dangereux, ce qui fait que la seule chose à faire lorsqu'elle atteint cet état est de la détruire avant qu'elle ne nuise autant à autrui ou à elle-même.

III.3.3. Le clonage

Utilisé uniquement à des fins médicales, le clonage permet d'obtenir des organes aptes à être greffés sur un patient. La science humaine est capable de synthétiser n'importe quel type de tissu organique à partir d'un simple échantillon afin d'en produire une quantité suffisante pour des opérations médicales délicates. Grâce à cette technologie, le problème des dons d'organe et de sang a été totalement réglé et de nombreuses maladies graves sont désormais extrêmement faciles à soigner définitivement. Si des moyens suffisants sont employés, il est possible de cloner un bras ou une jambe entière en vue de greffer ce membre à un patient ayant subi une amputation.

Clonage d'organe :

Dans le cas où un organe ou un type de tissu est nécessaire pour une opération et doit être synthétisé en un minimum de temps, les médecins utilisent une technique communément appelée le flash-clonage. Cette technique permet de faire grandir et multiplier les cellules à un rythme accéléré avant de cesser rapidement leur développement lors de leur transplantation dans le patient. L'organe fonctionne tout aussi bien que celle d'origine et vu qu'elle possède le même profil d'ADN que le porteur, il n'y a aucun signe de rejet.

Clonage natal :

Le clonage est également autorisé, selon certaines conditions, pour créer une réplique parfaite d'un individu. Pour cela, il suffit de prélever certaines cellules bien spécifiques sur le corps de la personne à cloner, puis d'effectuer une insémination artificielle. Le clone grandira ainsi normalement à l'intérieur du ventre de la mère porteuse. Une fois né, un clone grandit à la même vitesse qu'un humain normal, le problème de vieillissement accéléré ayant été réglé depuis plusieurs décennies. Toutefois, le corps médical de l'UNSC stipule clairement que cette technique ne doit être utilisée que pour cloner une personne décédée.

Les flash-clones :

Dans le cadre de plusieurs affaires douteuses, plusieurs institutions (et plus particulièrement l'ONI) ont utilisé la technologie du flash-clonage pour synthétiser illégalement des répliques d'individus et les utiliser pour leurs propres besoins. Cette technique permet d'obtenir rapidement un clone possédant apparemment le même âge que l'individu d'origine, mais comporte de nombreux désavantages qui limitent grandement son utilité. En effet, un flash-clone n'est que très rarement une copie parfaite, car même des jumeaux diffèrent dans leur apparence au cours du temps, et c'est pourquoi il est souvent nécessaire de recourir à la chirurgie plastique pour les rendre identiques à l'individu d'origine. De plus, le clone ainsi formé ne possède aucune mémoire héritée du sujet d'origine et ressemble, du point de vue mental, à un nouveau-né. Il est donc incapable de parler ou de marcher et doit donc tout réapprendre. En plus de cela, les flash-clones présentent généralement des imperfections au niveau de leur ADN qui les rendent extrêmement vulnérables à un très grand nombre de maladies génétiques, ce qui réduit considérablement leur espérance de vie. Il est rare qu'un flash-clone vive plus de quelques mois. Après cela, il présente des dégénération neurologiques et physiologiques présentée par les médecins comme une « cascade d'échecs métaboliques ». Bien que cette méthode de clonage soit strictement interdite par le corps médical de l'UNSC, elle fut employée par l'ONI lorsqu'il fallut enlever les candidats du programme SPARTAN-II à leurs familles, alors qu'ils n'avaient que six ou sept ans. La technologie de flash-clonage est parfois utilisée pour reconstituer une réplique du cerveau d'une personne, souvent quelqu'un possédant des capacités de réflexions exceptionnelles, afin de l'utiliser pour créer une IA. Cette dernière utilisation du flash-clonage est néanmoins considérée comme illégale et dangereuse.

III.3.4. La cryogénie

Du fait du caractère imprévisible du sous-espace, il est souvent nécessaire d'utiliser des chambres cryogéniques pour permettre à l'équipage de, comme aiment le dire le personnel de la Navy, « économiser votre vie ». La technologie de cryogénie, autrefois vue comme un rêve de milliardaires pour vivre éternellement, est aujourd'hui l'une des technologies les plus communément utilisées, que ce soit pour patienter durant les transition sub-spatiales de longue durée ou pour maintenir un corps trop lourdement endommagé dans un état de stase en attendant de pouvoir lui apporter les soins appropriés. La cryogénie se fait au moyen de caissons cylindriques plus communément appelé des tubes cryogéniques. Mais ceux qui utilisent souvent cette technologie leur attribue d'autres petits noms comme « le frigo », « le tube », « la boîte à glace » ou, chez certains membres de la Navy, « un rendez-vous avec la femme de l'amiral ».

Principe : l'effet principal de la cryogénie est de ralentir considérablement le métabolisme d'un corps en le refroidissant à des températures nettement proches du zéro absolu (-273° Celsius). Cela permet également de ralentir le vieillissement du sujet car le vieillissement est de nature chimique et la vitesse des réactions chimiques dépend de la température. Du coup, une personne ayant passé plusieurs mois en cryogénie n'aura vieilli que de quelques jours, voire même de quelques heures seulement selon l'efficacité du modèle de tube cryogénique utilisé, et n'aura nullement eut conscience du temps véritable qui s'est écoulé. Il existe plusieurs modèles différents de tubes cryogéniques développés par différentes entreprises concurrentes, mais tous présentent à peu près les mêmes caractéristiques et le même fonctionnement de base.

Utilisation : avant d'entrer dans un cryotube, le sujet doit recevoir une injection de cytoprethaline, une substance chimique qui empêche la formation de cristaux de glaces dans les cellules du corps. Il est recommandé que ce soit un docteur ou un membre du personnel médical qui fasse l'injection, mais ce n'est que très rarement le cas et la plupart des personnes sur le point d'entrer en cryostase se font leur injection eux-mêmes grâce à des doses pré-ajustées selon leurs caractéristiques physiques. Le plus souvent, il est recommandé d'entrer entièrement nu dans le tube cryogénique, car les vêtements ont tendance à se coller à la peau lorsque la température chute et de créer de dangereuses liaisons physico-chimiques qui auront des effets désagréables au réveil. Sur les vaisseaux de la Navy, il est assez difficile d'avoir de vastes salles de cryogénies tout en séparant les hommes des femmes, aussi il est attendu du personnel militaire de rester professionnel lors des procédés de cryogénie. Le cycle de démarrage de la cryogénie, aussi appelé cycle de suspension, prend généralement sept minutes. Durant les quatre premières minutes, un gaz anesthésique remplit l'intérieur du tube pour endormir le sujet. Ensuite, un autre gaz est envoyé et inhalé par le sujet pour former une couche protectrice sur ses voies respiratoires et les surfaces de ses poumons, de manière à les protéger du processus et faciliter le réveil. Ce n'est qu'après cela que l'air à l'intérieur du tube subit plusieurs décharges par palier qui amène sa température proche du zéro absolu, ce qui a pour conséquence de freiner le métabolisme du sujet.



Les effets : de par le ralentissement du métabolisme du sujet, celui-ci ne souffre d'aucune atrophie musculaire ni d'aucune dégradation de sa mémoire, de ses réflexes ou de ses aptitudes en général. Pour le « dormeur », le temps qui s'est écoulé entre le sommeil et le réveil est quasiment négligeable. Certains sujets disent avoir rêvé durant leur sommeil cryogénique, mais les scientifiques maintiennent que cela est impossible du fait de l'arrêt total de l'activité cérébrale pendant cette période et interprètent ces rêves comme une réaction de l'inconscience du sujet pendant le processus de réveil.

Le réveil : le procédé de réveil d'un sujet cryogénisé est assez lent et prend généralement une quinzaine de minutes afin de réchauffer progressivement le sujet afin de minimiser les risques d'endommager les cellules du corps. L'envoi d'un faible courant électrique à travers le corps du sujet permet d'en « redémarrer » le cœur et relancer ainsi la circulation du sang qui alimente alors le cerveau en oxygène, terminant le réveil. Ce n'est qu'à partir de là que le cryotube s'ouvre pour permettre au sujet de sortir. Une fois le réveil terminé, il est recommandé au sujet de se tenir debout, de prendre une profonde respiration et de tousser. Cette première respiration est souvent laborieuse mais nécessaire afin de nettoyer les voies respiratoires de tout fluide qui ait pu s'y déposer.

Réveil d'urgence : il existe une procédure de réveil d'urgence permettant un réveil complet en seulement cinq minutes, mais qui comporte d'énormes risques et un taux de mortalité très élevé. Il consiste à asperger le sujet de fluide chaud tout en lui injectant de hautes doses de stimulants, principalement de l'adrénaline. Cependant, cela a pour effet de réduire considérablement l'efficacité du sujet pour plusieurs heures et de provoquer un phénomène de désorientation quasi permanent pendant cette même période. Seuls les spartans possèdent un métabolisme capable de supporter un réveil d'urgence sans subir le moindre effet négatif.

III.3.5. Les mises en orbite

L'antique technologie des fusées à réaction pour décoller depuis le sol d'une planète est extrêmement coûteuse en carburants et en moyens logistiques et c'est pourquoi les scientifiques de l'UNSC ont cherché des moyens plus rentables d'envoyer un vaisseau dans l'espace. Deux méthodes sont apparues assez rapidement au milieu du XXIème siècle durant la première conquête spatiale : les **ascenseurs spatiaux** et les **catapultes magnétiques**.

Un **ascenseur spatial** est une structure d'apparence globalement cylindrique s'élevant à plus de 40.000 kilomètres d'altitude pour atteindre le point d'orbite géosynchrone de la planète sur laquelle il se trouve. A l'intérieur de ce cylindre se trouvent plusieurs voies ferrées sur lesquelles circulent quantité de wagons de transports permettant d'emporter des ressources ou des personnes depuis la surface jusqu'à l'orbite et inversement. L'extrémité supérieure d'un ascenseur spatial se termine toujours par une énorme station orbitale, jouant généralement le rôle de **spatiodocks** où des vaisseaux peuvent venir s'amarrer pour les transferts de cargaison. La station sert également de contrepoids pour maintenir la cohésion de la structure et éviter qu'elle ne soit brisée par la vitesse de rotation de la planète. C'est d'ailleurs pour la même raison qu'un ascenseur spatial doit toujours être construit aux environs de l'équateur.

Afin de construire une telle structure, il faut un matériau extrêmement léger mais aussi suffisamment résistant. C'est pourquoi la plus grande partie des éléments d'un ascenseur spatial sont construits en nanofibres de carbones dont la synthèse est devenue une véritable industrie grâce aux progrès de la nanotechnologie. La plupart des planètes des Colonies Intérieures possèdent en moyenne une demi-douzaine d'ascenseurs spatiaux, mais les mondes des Colonies Extérieures en possèdent nettement plus pour transporter rapidement les énormes quantités de ressources diverses qu'elles exportent vers les Colonies Intérieures.

Au niveau de la surface, un ascenseur spatial est maintenu en place par une vaste construction dont les fondations s'enfoncent profondément dans le sol afin de donner un maximum de maintien à la structure et éviter qu'elle ne soit littéralement arrachée du sol de la planète par la force centrifuge exercée sur l'édifice. Une grande partie de cet élément de surface renferme le système d'alimentation électrique de l'ascenseur et de la station orbitale à laquelle il est lié, mais on y trouve également les docks de surface, les airs de stockage, l'air de chargement et de déchargement des marchandises ainsi qu'une spatiogare où transitent les voyageurs civils ou militaires qui viennent à emprunter l'ascenseur spatial.

La création des ascenseurs orbitaux et des spatiodocks permet donc la construction de vaisseaux aux tonnages beaucoup plus importants que les petites frégates et corvettes afin de transporter nettement plus d'hommes et de matériel d'une planète à une autre. En effet, à partir d'une certaine taille, un vaisseau spatial humain ne peut pas effectuer d'entrée en atmosphère sans se consumer à moitié dans le procédé avant de s'écraser à la surface à cause de leur poids titanesque. Ces vaisseaux sont donc généralement conçus directement en orbite et n'évoluent jamais autre part que dans l'espace, ce qui fait que les spatiodocks et ascenseurs orbitaux sont leur seul moyen d'être reliée à une colonie.



Une **catapulte magnétique** se présente sous la forme d'une voie de chemin de fer faisant généralement cinq cent mètres de long et se terminant par un tremplin incliné à 45 degrés vers le ciel. Cette technologie est l'équivalent spatial des pistes de décollages pour avion, car elle sert uniquement à propulser des vaisseaux de petite taille capables d'effectuer sans danger des entrées atmosphériques. Elle est donc principalement utilisée par les vaisseaux-cargos de classe *Manta* et les transporteurs civils de classe *Celeris* (cf. [chap. IV.4.2](#)) afin de leur faire économiser de l'énergie, mais d'autres appareils moins courants l'utilisent également comme par exemple les jets privés, les courtiers ou encore les navettes scientifiques.

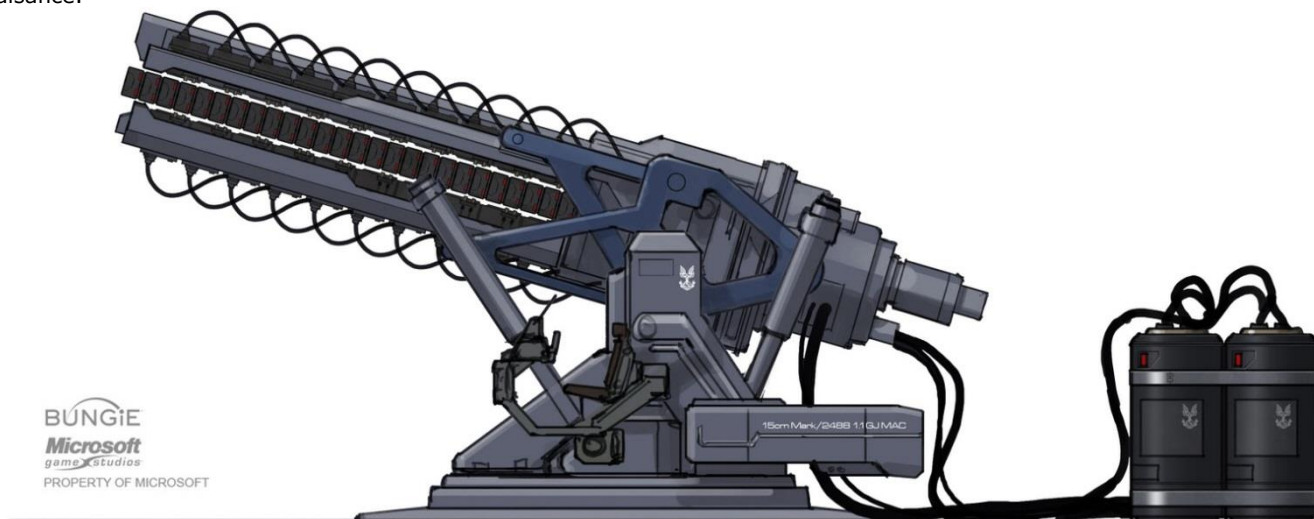
Le principal avantage de cette technologie est qu'elle peut être installée à peu près n'importe où à la surface d'une planète tandis que les ascenseurs spatiaux doivent obligatoirement se trouver sur l'équateur. Elle est également beaucoup moins coûteuse et constitue donc généralement le premier moyen de liaison avec l'espace sur les jeunes colonies.

III.3.6. L'armement à accélération magnétique

Dès les premiers affrontements navals contre les covenants, l'humanité a compris que les armes les plus efficaces contre ce terrible adversaire étaient les **CAM**, les Canons à Accélération Magnétique, qui se disent MAC en anglais pour Magnetic Acceleration Canon. Ce type de canon fut donc produit en masse pour équiper le plus grand nombre de vaisseaux et stations spatiales, tandis que de très nombreuses équipes de scientifiques travaillèrent sur l'amélioration de cette technologie afin de la rendre plus efficace. De leurs travaux naquirent non seulement des CAM de nouvelles générations pour l'armement spatial, mais aussi des versions terrestres de plus en plus miniaturisées au fur et à mesure que le principe d'accélération magnétique était maîtrisé. Dans ce chapitre, nous traiterons donc des différents modèles d'armement qui peuvent voir le jour au travers de ces recherches.

Le MAC-2488 ONAGER :

Initialement nommée le **15cm Mark/2488 1.1GJ MAC**, l'Onager est la première adaptation terrestre de la technologie d'armement à accélération magnétique, développée en l'an 2488 comme l'indique son nom. Désigné pour servir à la fois d'arme de tir sol-air et sol-sol, son utilisation nécessite presque toujours une autorisation spéciale car les ressources énergétiques nécessaires pour le faire fonctionner sont si importantes qu'il faut être certain que le tir soit justifié. Inutile de dire qu'un tel canon n'est utilisé que sur les cibles les plus grosses et les plus dangereuses, principalement les vaisseaux spatiaux et les scarabs covenants. Faits pour pouvoir tirer sur les cibles aériennes comme terrestres, les canons Onager sont souvent montés sur des installations mobiles telles que des plates-formes ou des trains afin qu'elles puissent être amenées là où leur puissance de feu est requise pour ensuite se replier avant la contre-attaque ennemie. Car ce genre d'armement a vite tendance à attirer l'attention des covenants qui n'hésitent pas à déployer de larges effectifs et parfois même des troupes d'élite pour neutraliser une telle nuisance.



Le canon Gauss :

Grâce aux travaux de miniaturisation de la technologie des CAM, la section 3 de l'ONI est parvenue à construire un modèle d'arme à accélération magnétique pouvant équiper un véhicule léger de type Warthog, transformant ainsi n'importe quelle jeep militaire en un redoutable chasseur de tank. Tirant des carreaux de tungstène de 25x130mm avec une portée effective de 8 kilomètres, cette arme n'est malheureusement pas faite pour les tirs de précision à très longue distance en raison de son canon trop court qui lui donne une dispersion non négligeable. A la place, le canon Gauss doit préférentiellement être employé en pleine course au plus près de la cible afin de maximiser les chances de la toucher, sachant qu'un seul tir au but peut neutraliser à peu près n'importe quel véhicule ennemi moyennement blindé ou pulvériser n'importe quel soldat d'infanterie. Afin d'offrir la plus grande autonomie possible à l'artilleur qui le manie, un canon Gauss M68 est monté avec un bloc magasin renfermant pas moins de 750 carreaux.



Le railgun ARC :

Ce n'est qu'au terme de longues et coûteuses recherches que les ingénieurs de l'UNSC sont parvenus à développer une arme d'infanterie basée sur la technologie d'accélération magnétique : l'Asymmetric Recoilless Carabine (ARC), plus communément appelé railgun. De grande taille avec un canon assez long pour offrir une précision acceptable à l'utilisateur, elle constitue à la fois une arme lourde et un fusil de précision. En effet, la première version de cette arme tire de simples carreaux de tungsten de 16x65mm qui se contentent de perforer leur cible, ne causant des dommages significatifs que s'ils touchent des éléments vitaux. De ce fait, la lunette de visée du railgun est équipée du meilleur système d'acquisition de cible pour identifier ces mêmes éléments vitaux.

Afin d'assurer le parfait alignement de la munition par rapport au système de propulsion, chaque carreau de tungsten est inséré dans l'arme individuellement au moyen d'un bloc de chargement à usage unique, ce bloc étant chauffé à blanc lors du tir avant d'être éjecté automatiquement. Cela permet d'obtenir une très grande précision utilisée par les tireurs d'élite pour détruire ou neutraliser les appareils ennemis depuis de longues distances en préparation d'un assaut ou pour couvrir le mouvement de troupes alliées. Car le railgun est désigné pour cibler des véhicules ou des structures, toute autre utilisation étant vivement déconseillée car non seulement le prix des blocs de chargement est particulièrement élevé, mais aussi chaque utilisation déforme légèrement le canon au point de lui faire perdre progressivement en précision. Heureusement, le canon du railgun est conçu pour être facilement démontable et remontable, ce qui permet à des équipes prévoyantes d'emporter avec elles un ou deux canons de rechange.



CAM naval série Hyperion :

Jusqu'au début de la guerre contre les covenants, la technologie d'armement CAM était extrêmement peu utilisée sur les vaisseaux de combat de l'UNSC, et cela en raison de nombreux inconvénients :

- Utilisation en combat : un projectile de CAM n'est ni autoguidé ni téléguidé, ce qui signifie qu'il se contente d'aller tout droit à une vitesse certes très importante mais qui reste insuffisante si l'on prend en compte que la plupart des affrontements navals s'effectuent entre des vaisseaux séparés par plusieurs centaines ou milliers de kilomètres de distance. Sur de telles distances, la cible à atteindre est si réduite qu'il est absolument nécessaire d'utiliser une IA ou des programmes informatique de balistique avancée pour calculer une solution de tir et avoir une chance de toucher au but. Mais même ainsi il est possible à l'ennemi d'éviter le tir en changeant brusquement de trajectoire.

- Consommation énergétique très importante : l'alimentation des bobines d'accélération fait partie des procédés à courte durée les plus énergivores qui existe, provoquant un pic de consommation à chaque tir. Bien que sur les plus gros bâtiments cela puisse être relativement insignifiant, les modèles de frégates et de destroyers qui ne sont qu'une enveloppe spatiale construite autour du plus gros CAM possible doivent couper un grand nombre de systèmes auxiliaires pour faire fonctionner l'arme correctement.

- Confinement : le phénomène d'accélération électro-magnétique est basé sur l'émission intense d'IEM qui repousse le projectile, cependant ces émissions se font malheureusement dans toutes les directions et peuvent alors perturber ou endommager d'autres composants électroniques du vaisseau. Du coup, il est nécessaire d'envelopper l'ensemble du CAM naval d'un épais revêtement anti-IEM, ce qui augmente d'autant plus la taille du dispositif.

- Espace requis : en raison de tous les inconvénients cités précédemment, la taille d'un CAM naval et de tout ce qui assure son fonctionnement prend une place non négligeable dans un environnement déjà confiné. Sur un vaisseau spatial, l'espace est un luxe qui doit être géré avec précaution.

Mais tous ces inconvénients furent rapidement mis de côté après analyse des rapports d'engagements navals contre les covenants, car les CAM étaient les seules armes capables de leur causer à coup sûr des dégâts significatifs malgré leurs boucliers de défense énergétique. La colossale énergie cinétique des projectiles ne pouvant pas être complètement annulée par cette protection, elle ne peut qu'être ralentie ou déviée dans la plupart des cas, cependant les capitaines de vaisseau de l'UNSC disposant de CAM ont rapidement pris l'habitude de faire d'abord tirer une volée de missiles afin d'affaiblir les boucliers ennemi sous une pluie d'explosions avant de porter le coup mortel avec leur arme principale.

Cela provoqua de profonds changements dans les projets de financement militaire, autant pour la production que pour la recherche de nouveaux modèles de CAM plus performants. Il était initialement prévu de construire plus de vaisseaux à très fort tonnage tels que des croiseurs et des transporteurs afin d'écraser la rébellion qui ne pouvait compter que sur de petits bâtiments faiblement armés, mais de tels vaisseaux sont bien trop fragiles face au terrifiant arsenal naval covenant. Il a donc été décidé de construire le plus grand nombre possible de frégates et de destroyers, des bâtiments à la fois rapides et équipés de CAM, dans le but de submerger l'ennemi sous le nombre.



La station de défense orbitale MAC-2526 Mk5 GUNGNIR :

Dans le cadre de la protection de la Terre et de ses colonies, l'UNSC lança dès le début de la guerre humano-covenant un projet de recherche visant à mettre en orbite les plus gros canons à accélération magnétique possibles, cette technologie étant clairement la plus efficace dans les affrontements navals. Quelques mois plus tard seulement, le premier prototype fut lancé pour se mettre en position géostationnaire au-dessus de la ville de Sydney et effectua une série de tests très concluants qui validèrent la production en masse de ce qu'on nomme aujourd'hui les stations de défense orbitales. En raison de sa capacité de perforation sans pareille dans tout l'arsenal de l'UNSC, ce modèle de station reçut le nom de la légendaire lance du dieu Odin dans la mythologie nordique, **Gungnir**.

Ces installations spatiales sont construites autour d'un **super-CAM**, une arme gigantesque capable de perforer un vaisseau-amiral covenant dès le premier tir. L'énergie cinétique délivrée équivaut à 51.6 gigatonnes de TNT, soit plus de 1000 fois la plus puissante bombe atomique existant actuellement dans notre monde réelle. Cette pièce d'artillerie navale représente à elle seule plus de 75% de la masse de la structure, le reste étant occupé par l'ingénierie et les zones de vie du personnel nécessaire pour la faire fonctionner, soit entre 50 et 150 personnes. Le but d'une telle installation est de protéger la colonie au-dessus de laquelle il se trouve en créant une zone d'interdiction absolue à tout vaisseau covenant qui chercherait à approcher la planète pour une invasion ou un bombardement orbital.

Bien entendu, il est impossible de protéger intégralement l'orbite d'une planète avec une seule station Gungnir : il est nécessaire de créer une **grille de défense orbitale** composée de plusieurs installations réparties sur différentes orbites géosynchrones pour

couvrir l'ensemble du ciel. La densité de cette grille dépend directement de l'importance du monde à protéger : la plupart des colonies habitées possèdent en moyenne une demi-douzaine d'installations tandis que Reach en compte une centaine et que le programme de défense de la Terre prévoit le déploiement de trois cent exemplaires au total. Lorsque cette grille est très dense, les stations Gungnir ont tendance à se regrouper par secteurs pour coordonner leurs tirs vers une même cible ou un même groupe de cibles, augmentant leur efficacité globale dans la défense de la partie d'atmosphère dont elles ont la charge. Il faut cependant noter que, tandis que les super-CAM sont extrêmement efficaces contre les vaisseaux de ligne, ils sont très vulnérables aux escadrilles d'appareils légers tels que les bombardiers et navettes d'abordage. Et bien que de nombreuses batteries de défense se trouvent sur sa coque externe, elles ne peuvent repousser qu'une quantité limitée d'appareils et doivent donc être protégées par des vaisseaux de guerre, généralement des frégates qui sont le plus souvent amarrés à ces stations au moyen des bras ombilicaux situés de part et d'autre.

L'un des autres inconvénients des stations Gungnir est inhérent à la technologie des canons à accélération magnétique : comme la trajectoire du projectile ne peut plus être modifiée une fois celui-ci tiré, il est nécessaire de calculer une trajectoire d'interception entre lui et sa cible en prenant en compte les déplacements de cette dernière. Une fois la trajectoire calculée, il faut ensuite incliner l'ensemble de la station avec une précision nanométrique, la moindre différence angulaire pouvant faire manquer sa cible lorsque celle-ci se situe à plusieurs centaines de kilomètres. C'est pour cette raison que chaque station Gungnir est équipée d'une Intelligence Artificielle, qui habituellement de type primitive, chargée avant tout d'effectuer les calculs de solution de tir et les manœuvres d'orientation du super-CAM.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES :

- Longueur : 1,336 km
- Diamètre : 536 m
- Munition : obus de tungsten de 3 tonnes
- Vitesse du projectile : 120.000 km/s (0,14 fois la vitesse de la lumière)
- Cadence de tir : 1 tir toutes les 32 secondes



III.4. COMMERCE ET VOYAGES

Le domaine de l'UEG tient essentiellement sur une économie forte pour maintenir le niveau de vie des citoyens afin de stimuler la croissance, la conquête spatiale et la recherche scientifique. Cependant, cette économie ne peut perdurer qu'au travers d'échanges commerciaux entre ses différentes planètes, et c'est pourquoi il existe de très importants moyens de transports permettant de faire transiter des personnes et des marchandises à travers le sous-espace.

III.4.1. L'économie humaine au XXVI^{ème} siècle

Très peu de choses ont changés par rapport aux principes de fonctionnement de l'économie humaine entre le XXI^{ème} et le XXVI^{ème} siècle : nous sommes toujours dans un système libéral avec la protection du libre-échange, de la liberté d'entreprendre et de la libre-concurrence ainsi que du libre choix de sa consommation et de son travail à titre individuel. Néanmoins l'ultra-libéralisme expérimenté entre le XX^{ème} et le XXII^{ème} siècle avait très clairement montré ses limites et ses vices sur de nombreux plans, la situation économique évoluant au profit des puissances financières avant celui des états et de leurs populations. Plusieurs règles de contrôle des transactions ont été mises en place à la fin de cette époque avant d'être renforcées peu après la naissance de l'UEG, dont le pouvoir de décision était considérablement plus grand que celui des anciennes nations de la Terre. Nous allons donc passer en revue les points principaux de cette économie libérale du XXVI^{ème} siècle :

Monnaie unique :

Avec la formation d'un gouvernement unifié, les anciennes monnaies nationales et multinationales ont disparu pour faire place au **crédit UEG**. La valeur unitaire du crédit est difficile à comparer avec les anciennes monnaies, car celles-ci ont presque toutes subi d'énormes dévaluations lors des crises répétées de l'époque ultra-libérale, mais pour des raisons de simplicité nous nous accorderons ici sur le fait que cette valeur est à peu près équivalente à celle du dollar telle que celui-ci était au début des années 2000. Il est essentiellement dématérialisé, c'est-à-dire qu'il existe très majoritairement sous forme informatique en transitant d'un compte bancaire à un autre. Cela présente un avantage pratique pour les différents niveaux du système économique, mais surtout une nécessité pour permettre la surveillance des transactions par les autorités financières de l'UEG au travers de la section 1 de l'ONI.

Forme d'échange	Métal	Valeur en crédits UEG (01/01/2526)
Pièce (50g)	argent	7
	or	50
	platine	125
Lingotin (250g)	argent	35
	or	250
	platine	625
Lingot (1000g)	argent	140
	or	1000
	platine	2500

Néanmoins il était impossible de rendre la monnaie entièrement virtuelle, et c'est pourquoi certaines transactions s'effectuent au moyen de métaux précieux qui sont, par ordre de valeur, **l'argent**, **l'or** et le **platine**. Pour être utilisés comme monnaie d'échange valable, ces trois métaux doivent être moulés en forme de **pièces**, de **lingotins** et de **lingots**, et dont la composition exacte peut être analysée à tout moment par des appareils spécialisés, qu'ils soient fixes ou portatifs. Leur valeur sur le moment varie selon les stocks disponibles sur l'ensemble du domaine de l'UEG : si par exemple une grande quantité d'or doit être utilisée pour fabriquer des composants électroniques de haute performance, la valeur en crédit du gramme d'or va augmenter, tandis que si une exploitation minière quelconque découvre un important gisement de platine, la valeur en crédit du gramme de platine va diminuer. Ci-dessous se trouve un tableau présentant les différentes formes de monnaie matérielle existante et leur valeur en crédit/gramme à la date du 1^{er} janvier 2526. Ces valeurs sont libres de changer dans les diverses créations de fans utilisant l'univers de Halo Evolved.

Transactions informatiques :

Ces transactions de compte à compte représentent une immense majorité des échanges économiques humains, que ce soit au niveau des citoyens ou des entreprises. Le système bancaire est toujours aux mains d'entreprises privées, à la seule exception de l'**EFB** (**E**arth **F**ederal **B**ank - *Banque Fédérale de la Terre*), qui appartient à l'UEG. Cependant, les lois de surveillance des transactions bancaires imposent à toutes les banques d'offrir à la section 1 de l'ONI un accès total à leurs archives informatiques, de manière à vérifier constamment la cohérence des flux entrants et sortants. Ces vérifications sont effectuées par des intelligences artificielles « primitives » qui rapportent la moindre anomalie aux agents spécialistes des finances pour que ces derniers mènent une enquête approfondie.

Dans la vie de tous les jours, les transactions informatiques se font encore au moyen de cartes bancaires similaires à celles développées au XX^{ème} siècle, mais avec un système de cryptage beaucoup plus avancée pour sécuriser les transactions. Dans le même temps, le système des chèques papier a donc disparu pour faire place à des programmes de chèques informatiques qui se présentent sous la forme de fichiers pouvant être conservés durant une période de temps pré-déterminée avant d'être exécuter pour accomplir leur transaction. Mais la principale évolution vient toutefois des lecteurs de cartes bancaires, qui ont été miniaturisés et adaptés sur de nombreux appareils tels que les téléphones portables, les ordinateurs et les holopads. Il est donc possible pour n'importe qui d'effectuer un virement en quelques secondes grâce à des objets du quotidien, et cela en toute sécurité car ces opérations transitent obligatoirement par des outils de surveillance gérés par des IA de l'ONI. Les montants de ces transactions ne sont pas limités et il est possible dans la plupart des banques d'avoir un découvert temporaire tant qu'il ne dépasse pas un certain montant.

Transactions en liquide :

En théorie, n'importe qui est autorisé à posséder des monnaies d'or, d'argent ou de platine pour effectuer des transactions en liquide lorsque cela s'avère nécessaire. Le moyen le plus simple d'en obtenir est de se rendre à sa banque pour demander à convertir une partie des crédits présents sur son compte personnel en monnaie matérielle, ce qui nécessite de remplir un formulaire de demande de liquidité. Mais presque aucun citoyen lambda n'utilise cette forme de monnaie car elle n'est pas acceptée systématiquement partout, du moins dans les lieux respectables, et que contrairement au crédit UEG elle peut facilement leur être volée par des bandes bien organisées et bien équipées. Il suffit d'un bon scanner portable pour détecter au milieu d'une foule la moindre pièce d'argent détenue par une personne, transformant cette dernière en une cible privilégiée pour les malfaiteurs. De plus, le fait de détenir de la monnaie matérielle, même en petite quantité, peut facilement vous rendre suspect d'activités illicites. On ne voit donc presque jamais de transaction en liquide dans la vie de tous les jours.

La vérité est que tout ceci est un système de paiement parallèle mis en place par l'UEG pour garder un semblant de contrôle sur les activités illégales comme la contrebande, les demandes de rançons, les pots-de-vin et bien d'autres encore. Plutôt que de laisser la pègre trouver par elle-même un système économique alternatif au crédit informatique, l'UEG a décidé de prendre les devants en mettant en place ce type de liquidité au travers des matériaux précieux. L'argent, l'or et le platine sont donc très utilisés dans les milieux hautement criminels ou hors-la-loi comme la piraterie, la mafia et surtout la rébellion.

III.4.2. Les transports interstellaires

Les humains sont encore très loin d'avoir parfaitement compris les phénomènes qui gèrent le sous-espace, ainsi que les effets qu'implique une transition depuis l'espace réel. Les vaisseaux humains effectuant un voyage à travers le sous-espace le font généralement d'une seule traite, excepté en cas de soucis techniques sur le moteur Shaw-Fujikawa ou s'ils souhaitent éviter d'être suivis, par exemple en cas d'application de l'article 1 du Protocole Cole (voir [chapitre IV.9](#)).

Le fait que les humains ne disposent pas d'instruments capables de mesurer la densité du sous-espace pendant leur transition fait que leur vitesse peut varier énormément et de façon totalement imprévisible au cours de leur voyage. Du coup, il est pratiquement impossible pour une flotte de combat, par exemple, de faire en sorte que tous ses vaisseaux surgissent du sous-espace exactement au même moment.

L'autre souci principal des moteurs Shaw-Fujikawa est leur faible précision quant aux coordonnées exactes du point de sortie vers l'espace réel : au mieux, cette précision est de l'ordre de plusieurs dizaines de milliers de kilomètres, et dans les pires cas elle peut atteindre l'ordre de la dizaine de millions de kilomètres. De ce fait, les capitaines de vaisseaux humains doivent toujours s'assurer de paramétrer leurs coordonnées de sortie suffisamment loin de tout corps stellaire pour éviter une collision lors de leur retour en espace réel, ce qui est d'ailleurs nécessaire pour éviter les perturbations gravitationnelles de ces mêmes corps. La plupart des vaisseaux humains surgissent donc du sous-espace en-dehors du système planétaire qu'ils souhaitent atteindre, généralement en-dessous ou au-dessus du plan de celui-ci, puis terminent leur voyage à vitesse normale dans l'espace réel.

Type d'objet	Vitesse maximale
Onde de communication	8,37 années-lumière / heure
Navette de transit	15 années-lumière / jour
Vaisseau de tonnage inférieur à 15.000 tonnes	7,2 années-lumière / jour
Vaisseau de tonnage supérieur à 15.000 tonnes	3,4 années-lumière / jour

Transports marchands :

La Terre et ses colonies forment un immense réseau d'échanges commerciaux à travers lequel transitent des milliards de tonnes de ressources en tous genres chaque semaine. Le très faible coût du transport spatial en lui-même favorise les exportations de marchandises d'une planète à une autre, permettant ainsi aux différentes sociétés de vendre leurs produits sur un territoire extrêmement étendu et donc d'augmenter leurs bénéfices. Par contre, tandis que plupart des grandes entreprises industrielles possèdent leur



propre flottille de vaisseaux-cargos pour transporter leurs produits à travers le sous-espace, les petites sociétés doivent systématiquement faire appel à des compagnies de transports marchands spécialisées. En effet, le coûteux entretien des vaisseaux-cargos ne peut être amorti qu'à partir du moment où ceux-ci assurent un flux de ressources quasi constant, ce qui fait que posséder soi-même ce genre d'appareil n'est pas rentable pour un petit producteur qui exporte une cargaison tous les trois à six mois. La très grande majorité des vaisseaux-cargos existant actuellement est donc détenue par des compagnies de transport privées qui font transiter d'immenses stocks de ressources diverses entre les planètes du domaine de l'UEG.

Il existe plusieurs modèles de vaisseaux-cargos qui diffèrent entre eux essentiellement au niveau de leurs dimensions : les plus petits, qui assurent des services de livraisons interstellaires ultra-rapides, ne font qu'une vingtaine de mètres de long, tandis que les plus gros space-tankers de classe **Manta** font jusqu'à 1600 mètres de long. Cependant ils ne peuvent pas effectuer d'entrée dans l'atmosphère d'une planète, ce qui les oblige à transférer leur cargaison soit par l'utilisation d'un ascenseur gravitationnel, soit en utilisant des navettes-cargos de classe **Hermes** montrée à l'image ci-dessous, et dont les dimensions se rapprochent de celle d'un Boeing 747 dont le ventre aura été grandement gonflé.

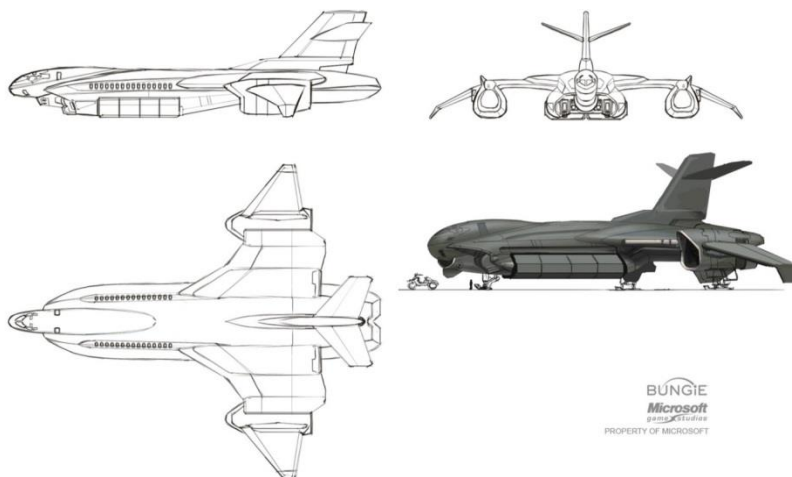
En raison de l'existence d'une piraterie plus ou moins bien organisée dans les colonies extérieures, ces vaisseaux sont autorisés à être équipés d'un armement défensif limité et leurs équipages disposent également de permis de port d'armes pour qu'ils puissent se défendre en cas d'abordage. Cependant, afin de limiter les dépenses, ces équipages sont souvent réduits au strict minimum avec, par exemple pour les cargos de classe *Manta*, un ou deux pilotes qui assurent également le poste de techniciens et qui se relayent aux commandes de l'appareil. Très peu de vaisseaux marchands sont équipés de tubes cryogéniques, ce qui fait que la vie de ces pilotes se résume à passer plusieurs jours, voire plusieurs semaines, à bord de leur vaisseau pour en livrer la cargaison. En contrepartie, une fois la livraison effectuée, la loi du travail impose qu'ils bénéficient immédiatement d'une période de repos sur la planète d'arrivée, la durée de cette période dépendant directement du temps qu'ils ont passé dans le sous-espace.

Les vaisseaux-cargos n'effectuent que très rarement des entrées et sorties dans l'atmosphère d'une planète, car sans même avoir à prendre en compte l'énorme consommation de carburant nécessaire pour échapper à la gravitation planétaire, cela représente également des contraintes mécaniques très éprouvantes qui augmentent considérablement le coût de la maintenance. Au lieu de cela, ces engins s'amarrent aux spatiodocks pour y décharger leurs cargaisons qui seront ensuite envoyés vers la surface de la planète au travers de leur ascenseur orbital par trains de marchandise. Ce mode de transport interstellaire est la première raison pour laquelle les villes les plus florissantes des différentes colonies de l'UEG sont celles qui disposent d'un ou de plusieurs ascenseurs orbitaux avec spatiodock (et qui se trouvent donc obligatoirement au niveau de l'équateur).

Transports civils :

S'il y a bien une leçon que l'UEG a retenu des Guerres Interplanétaires, c'est qu'il faut favoriser les relations de toutes sortes entre les différents mondes de l'empire colonial humain afin de créer une interdépendance de ces mêmes mondes et ainsi éviter les conflits entre populations. Dans cet optique, de nombreuses mesures économiques et technologiques ont été mise en place au fil du temps pour rendre le voyage interstellaire extrêmement facile et très accessible pour le citoyen moyen, au même titre que l'était le voyage aérien sur Terre au début du XXIème siècle. Il existe actuellement une dizaine de compagnies aérospatiales assurant des transports de passagers à travers les colonies intérieures et extérieures au moyen de vaisseaux transporteurs spéciaux.

La fréquence des vols de liaisons entre deux planètes dépend à la fois de leur proximité (donc du temps nécessaire au transit), mais aussi de leur importance économique et de la taille de leurs populations respectives : tandis qu'il y a toujours au moins trois vols par jours entre la Terre et Reach, il n'y en a qu'un seul par semaine entre deux colonies extérieures de faibles importance comme Woodam et Alaris. Il est fréquent que les vols les moins fréquentés soient également utilisés comme transporteurs marchands en aménageant de la place pour des containers afin de rester rentables pour la compagnie. La très grande majorité des vaisseaux de transport civils sont des appareils de classe **Kestrel** (voir image ci-dessous) ou des variantes de ce même modèle, et peuvent transporter jusqu'à 520 passagers avec leurs bagages, ces derniers étant soumis à une réglementation en terme de poids et de volume.



En raison de la durée assez importante des voyages dans le sous-espace, ces transports sont tous équipés de cryotubes pour éviter que les passagers ne s'ennuient mais aussi pour leur faire « économiser du temps de vie ». Ainsi, les hommes et les femmes qui voyagent beaucoup ont toujours une apparence plus jeune que ce que laisse penser leur date de naissance en raison des années qu'ils ont ainsi économisé grâce à la cryogénisation. De la même façon que pour les vaisseaux cargo, les appareils de transport civils effectuent rarement des entrées dans l'atmosphère d'une planète et préfèrent s'amarrrer aux spatiodocks en orbite, les passagers étant donc obligés de passer par un ascenseur orbital pour accéder au vaisseau.

Mais tandis que les citoyens moyens passent par des compagnies aérospatiales avec toutes les contraintes que cela implique, les classes les plus aisées disposent toutes d'un ou de plusieurs yachts personnels avec un équipage entraîné qui se tient prêt à les transporter vers la destination de leur choix à tout moment. Cela présente trois avantages majeurs : tout d'abord, cela permet d'éviter d'avoir à se mêler aux autres classes sociales et à passer par le lourd protocole des compagnies aérospatiales ; ensuite, la très petite taille de ces vaisseaux privés fait qu'ils peuvent aisément entrer et sortir de l'atmosphère d'une planète, et sont donc généralement stationnés tout près de la résidence ou du lieu de travail de leur propriétaire ; enfin, cette même taille fait que ce genre de vaisseau voyage deux à trois fois plus vite que les transporteurs civils standards, ce qui fait économiser un temps précieux, en particulier sur les plus longs trajets.

III.4.3. La vie dans l'espace

L'importance des échanges interstellaires fait que l'espace, malgré les dangers évidents qu'il présente, est devenu un lieu commun où des millions d'êtres humains voyagent chaque semaine. Un certain nombre de professions travaillent même quasi continuellement en orbite d'une planète ou dans l'espace profond, les premiers concernés étant bien entendu les équipages militaires ou civils de vaisseaux et stations orbitales. L'apprentissage des consignes de vie dans l'espace fait donc partie du cursus normal d'éducation des nouvelles générations, car ces dernières doivent devenir autant à l'aise dans une gravité artificielle qu'en apesanteur qu'elles ne le sont dans l'eau ou sur la terre ferme. Et si jamais ils viennent à choisir un métier qui impliquera de longues périodes de vie dans le milieu spatial, ils suivront automatiquement une formation adaptée pour se prémunir des dangers les plus importants qu'ils pourraient rencontrer par la suite. Nous allons donc décrire en détails les différentes parties de ce processus éducatif :

Les risques liés à l'espace :

Dès l'époque de la première conquête spatiale du XX^{ème} siècle, la NASA avait identifié un grand nombre de risques provoqués par les périodes prolongées de vie dans l'espace. Beaucoup d'entre eux ont été éliminés par les progrès technologiques et médicaux de l'humanité, mais plusieurs sont toujours d'actualité et font donc partie du quotidien d'une partie non négligeable de la population. Il est néanmoins important de différencier d'abord trois types de situations en environnement spatial chacune comportant des risques différents : on considère comme une situation **Normale** lorsqu'on se trouve à l'intérieur d'un vaisseau ou de toute autre installation spatiale possédant une gravité artificielle fonctionnelle. Si cette même gravité artificielle devient inopérante ou trop inférieure à 0,25G, la situation est considérée comme étant en **Apesanteur**, ce qui peut être provoqué par un accident ou simplement pour économiser de l'énergie. Enfin lorsqu'il est nécessaire pour un individu d'effectuer une sortie dans l'espace au moyen d'une combinaison individuelle, quelle que soit la raison, cet individu est alors dans une situation d'**E.V.A.** (Extra-Vehicular Activity, ou activité extra-véhiculaire en français). Voici maintenant la liste des risques liés à l'espace et les situations dans lesquelles ils s'appliquent :

Nature du risque	Situation		
	Normale	Apesanteur	E.V.A.
Adaptation sensorielle et motrice : Diminution des capacités sensorielle et motrice durant la période de vie spatiale ou après l'atterrissage lors de la réadaptation ; mal des transports.	X	X	X
Santé comportementale et performance : échec des performances humaines dû à une mauvaise adaptation psychologique ; échec des performances humaines dû à des problèmes neurocomportementaux ; échec des performances humaines dû au manque de sommeil et aux problèmes liés aux rythmes circadiens (éveil-sommeil).	X	X	X
Perte osseuse : Risque accéléré de perte et de fracture osseuse ; réparation osseuse altérée ; dégâts aux structures articulaires et intervertébrales ; formation de lithiase rénale.		X	X
Altérations cardio-vasculaires : Troubles du rythme cardiaque ; diminution des fonctions cardio-vasculaires.		X	X
Immunologie et infection : dysfonction immunitaire ; allergie et auto-immunité ; interaction entre les facteurs des vols spatiaux, les allergies et l'auto-immunité ; altération des interactions entre les microbes et l'hôte.		X	X
Altération des muscles squelettiques : réduction de la masse, de la force et de l'endurance musculaire ; susceptibilité accrue aux lésions musculaires.		X	X
Radiation : Carcinogénèse ; risques aigus et à long terme sur le système nerveux central ; risques tissulaires chroniques et dégénératifs ; risques aigus des radiations.			X

Formation scolaire à la vie dans l'espace :

Dès 14 ans l'école donne à tous les enfants les bases théoriques de ce qu'est la vie en milieu spatial, puis tout au long de leur éducation ils recevront peu à peu les connaissances formation permettant l'obtention d'un **Brevet Spatial** qui est absolument nécessaire pour travailler dans l'espace mais qui peut cependant être obtenu à tout âge si le candidat a échoué la première fois. Voici un résumé rapide du contenu de cette formation :

- Marcher et courir dans un environnement à gravité artificielle.
- Initiation aux exercices physiques permettant le maintien du corps en situation d'apesanteur prolongée.
- Orientation et représentation spatiale dans un milieu en apesanteur.
- Techniques de repérage des points d'accroche permettant de s'agripper en cas de perte de la gravité artificielle.
- Reconnaissance des premiers symptômes d'une surexposition aux radiations spatiales.

Réflexes de survie à avoir en cas de dépressurisation.

Formation au travail spatial :

Dans le cadre des professions intimement liées au domaine spatial, tous les nouveaux employés doivent passer une formation spéciale qui les préparera aux situations « anormales » des environnements spatiaux : diminution ou l'absence de gravité artificielle, dépressurisation de l'habitacle, variation soudaine de la vitesse de l'appareil, etc. Voici ci-dessous un résumé rapide des différentes étapes de cet entraînement, celui-ci étant d'une durée de deux à quatre semaines selon la rigueur de l'organisme de formation.

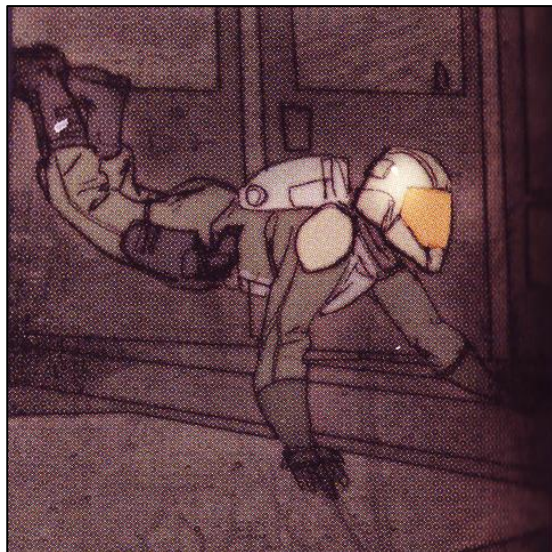
- Exercices de résistance à la force G : lorsqu'un vaisseau effectue une brusque variation de vitesse (accélération ou décélération), le sang d'un membre d'équipage est poussé d'un côté ou de l'autre de son cerveau et ne parvient alors plus à en irriguer certaines parties, ce qui peut avoir des effets graves sur la santé. Le premier symptôme est généralement la perte de la reconnaissance des couleurs, suivi généralement d'un « effet tunnel » (perte de la vision périphérique), puis d'une cécité temporaire et peut aller jusqu'à la perte de connaissance. Les symptômes les plus faibles disparaissent dès que l'accélération ou la décélération s'achève, mais des séquelles totalement imprévisibles peuvent apparaître par la suite si l'individu n'est pas suffisamment entraîné. Les travailleurs de l'espace passent alors des tests de résistance à la force G par effet de centrifugeuse ou par des super-générateurs de gravité artificielle afin de connaître la tolérance de leur corps et, si besoin, subissent des opérations chirurgicales pour faciliter la circulation sanguine au niveau du cerveau.

- Formation à l'utilisation des bottes et gants magnétiques : il n'est pas rare qu'un vaisseau ou une station spatiale coupe son générateur de gravité artificielle dans l'optique d'économiser de l'énergie. Dans cette situation, il reste encore possible de marcher au sol et même sur n'importe quelle autre surface grâce à l'utilisation de bottes magnétiques qui s'accrochent aux matières métalliques. Ces bottes sont également utilisées pour travailler sur la coque ou tout autre élément accessible uniquement depuis l'extérieur de l'appareil, parfois en combinaison avec des gants magnétiques fonctionnant sur le même principe. Bien que leur maniement ne soit pas extrêmement compliqué, un entraînement spécial est indispensable pour éviter au maximum les accidents lorsqu'on se déplace en absence de gravité.

- Formation à l'utilisation de tenues EVA : il peut arriver qu'une avarie sur un vaisseau ou une station orbitale ne puisse être réparée que depuis l'extérieur, ce qui nécessite automatiquement le port d'une tenue EVA (Extra-Vehicular Activity) qui inclue toujours au minimum une combinaison étanche avec casque intégral, un respirateur et des bottes magnétiques. Un grand nombre de modèles incluent également une série de propulseurs à faible puissance faits spécialement pour se déplacer dans l'espace, ainsi qu'un grappin et des gants magnétiques pour s'accrocher facilement à une surface proche. Les missions EVA sont parmi les plus dangereuses qui puissent être menées dans le cadre du travail spatial, et c'est pourquoi l'utilisation de ces tenues occupe une grande partie de la durée de la formation.

- Formation à la manipulation d'objets en gravité faible ou nulle : le travail dans l'espace demande souvent à manier des objets de différentes formes et de différentes tailles tandis qu'ils flottent dans les airs à cause du manque de gravité. Cela comporte certains avantages, comme le fait de pouvoir accéder facilement à n'importe quelle partie d'un moteur à démonter, mais demande un certain entraînement pour éviter les accidents humains ou mécaniques : Il faut savoir mesurer la force de ses gestes, maîtriser correctement la trajectoire sur laquelle on propulse des objets, parfois en leur donnant un effet de rotation si nécessaire.

- Formation à la médecine contre les troubles de l'espace : bien que la grande majorité des maladies causées par la vie prolongée dans l'espace ne puisse être guérie que par des spécialistes avec un matériel médical adapté, la plupart de leurs symptômes peuvent être réduits au moyen de gestes simples ou par l'utilisation de kits de secours spéciaux mis à disposition sur quasiment tous les vaisseaux et stations spatiales humaines. Ceci constitue le test final de la formation.



III.5. SOCIÉTÉS REBELLES

La conquête spatiale humaine a beau avoir été organisée et financée par l'UEG depuis la découverte du moteur Shaw Fujikawa, dès que des populations se sont éloignées de la Terre elles ont commencé à vouloir en devenir indépendantes. Aujourd'hui, avec des colonies se trouvant à plusieurs dizaines d'années-lumière du berceau de l'humanité, ce sentiment est devenu tellement fort qu'une partie de plus en plus importante de leurs habitants se soulève contre le pouvoir de l'UEG, formants des mouvements séparatistes plus ou moins bien organisés et souvent armés. Face à la persécution constante de l'UNSC qui les voit (parfois à raison) comme des organisations terroristes, les agents et les sympathisants de la rébellion sont obligés de vivre dans l'ombre des autorités et de suivre leur cause par des moyens détournés, difficiles et souvent illégaux.

III.5.1. Exile et infiltration

Toutes les organisations indépendantistes, qu'elles soient combattantes ou non, sont considérées comme illégales et hors-la-loi par l'autorité de l'UNSC, ce qui fait qu'elles ne peuvent pas exister au grand jour, ni sur Terre ni sur aucune de ses colonies. Dans ce cas, il n'existe que deux options : l'exile ou l'infiltration. La première méthode consiste à bâtir des repères secrets dans les régions inhabitées de l'espace ou d'une colonie afin de s'en servir comme base d'opération, tandis que la seconde s'effectue en agissant depuis l'intérieur de la société de l'UEG par divers moyens, ce qui permet parfois d'introduire des agents aux sein des institutions gouvernementales ou militaires de l'UNSC. La plupart des grandes factions rebelles multi-planétaires peuvent jouer sur les deux tableaux grâce à leurs moyens financiers et humains suffisamment important, mais beaucoup d'organisations plus petites ne peuvent que rester infiltrées parmi la population. Cela est progressivement en train de changer avec la montée en puissance de l'URF (United Rebel Front) qui se met à rassembler tous les mouvements indépendantistes depuis quelques années pour mettre leurs ressources en commun. Dans ce chapitre nous allons décrire les contraintes imposées par chacune de ces deux méthodes de survie de la rébellion.



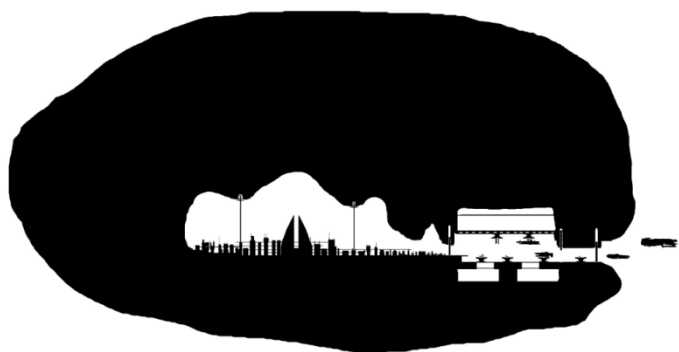
L'exile

En plus de l'URF, il existe une dizaine d'autres factions rebelles moins importantes disposant d'au moins une base d'opération secrète dans les secteurs des colonies extérieures ou dans les régions inexplorées du Bras d'Orion. Près de la moitié de ces installations se trouvent dans l'espace plutôt que sur une planète, et cela pour deux raisons essentielles : d'abord faciliter l'apport de ressources par les vaisseaux de ravitaillement, et ensuite rendre ces structures extrêmement difficiles à repérer. Toutefois, que ce soit par manque de moyens ou par nécessité stratégique, les factions rebelles détiennent également des bases terrestres présentant des conditions de vie très variées selon la nature de l'environnement. Nous allons étudier plus en détails chacune de ces deux catégories d'installations :

Stations spatiales :

Le lieu de construction de ces structures est toujours très important, car elles doivent être le mieux camouflées possibles pour que même des vaisseaux d'exploration de l'UNSC puissent passer à côté (dans l'espace, « à côté » signifie à quelques milliers de kilomètres) sans les détecter. Les meilleurs endroits sont donc les champs d'astéroïdes car il est facile de creuser une station à l'intérieur des plus gros éléments, mais on trouve également des stations spatiales rebelles dans la haute atmosphère de planètes gazeuses en raison des fortes perturbations électromagnétiques qui y règnent, et certaines vont jusqu'à s'isoler dans l'espace profond. Tous les moyens sont bons pour s'assurer que les autorités de la Terre ne découvrent jamais ces repères et n'en entendent même jamais parler.





La vie sur ces installations est très simple : tout le monde doit faire sa part de travail pour maintenir en état les différents systèmes, quelle que soit leur importance. Depuis le réseau de distribution d'eau potable aux balises lumineuses du hangar à navette, en passant par les serres de culture et le circuit hydraulique d'ouverture des portes, chaque partie d'une station spatiale doit être gardée dans le meilleur état possible pour éviter les accidents et les dépenses inutiles. Les enfants élevés au sein de la rébellion apprennent donc très tôt à remplir un rôle pour la collectivité, tandis que les adultes savent assurer en moyenne une demi-douzaine de postes qu'ils prennent selon les besoins du moment. Les ressources nécessaires au fonctionnement d'une station sont apportées par des vaisseaux de contrebande, ces derniers faisant près des trois quarts de leur chiffre d'affaire

auprès des rebelles. Il s'agit principalement de sources énergétiques, d'aliments divers et de matériels de première nécessité, mais les contrebandiers vendent également aux séparatistes des armes et équipements militaires volés à l'UNSC.

Bases terrestres :

Il y a plusieurs raisons pour lesquelles une faction rebelle décide de construire un repère secret à la surface d'une planète. Le plus courant est qu'elle ne dispose pas des moyens nécessaires pour bâtir une station spatiale et l'entretenir, mais cela peut également être pour pouvoir exploiter un gisement minier très important ou parce que cette base servira de forteresse lorsque les combats commenceront sérieusement avec l'UNSC. Quoi qu'il en soit, ces bases sont toujours particulièrement difficiles à trouver, même sur les mondes déjà colonisés par l'UEG car on y trouve toujours d'immenses étendues de terres inhabitées et sauvages, voir même très hostiles à l'être humain. Les rebelles s'installent souvent dans des environnements à risques tels que des régions glaciaires, volcaniques ou dénuées d'atmosphère respirable afin de réduire les risques d'être découverts par une expédition chanceuse. De ce fait, les bases terrestres sont presque toujours plus ou moins souterraines et fonctionnent donc à peu près de la même manière que les stations spatiales, la principale différence étant la nature des convois de ravitaillement : les contrebandiers ou sympathisants rebelles trouvent généralement le moyen d'apporter leur cargaison ailleurs sur la même planète, que ce soit par des navettes de descente ou en utilisant un ascenseur orbital (dans le cas d'une planète déjà colonisée), puis d'employer des transporteurs terrestres pour rejoindre les rebelles à un point de rendez-vous décidé au dernier moment. Là, l'échange se fait, le paiement étant de préférence en monnaie matérielle (cf. [chap. IV.4.1](#)), et la cargaison change de mains avant d'être finalement transporté jusqu'au repère en toute discrétion.

Le premier avantage des bases terrestres par rapport aux stations spatiales est de pouvoir utiliser la chaleur du sol pour maintenir des conditions de vie acceptables. Parfois, des sources d'eau souterraines peuvent être utilisées de manière plus ou moins limitées, et la présence d'une atmosphère respirable fait économiser l'entretien d'équipements coûteux pour le recyclage de l'air. Mais en contrepartie cela apporte de sérieux inconvénients : en temps normal, déjà, l'approvisionnement est beaucoup plus compliqué, mais il faut également savoir que ces installations sont très difficiles à évacuer lorsqu'elles viennent à être découvertes par l'UNSC. Bien entendu, chacune de ces bases dispose d'un ou de plusieurs tunnels de secours pour permettre aux occupants de s'échapper, en commençant systématiquement par le personnel non-combattant pendant que les soldats retiennent l'ennemi.

L'infiltration

Même pour une organisation aussi puissante que l'URF, il est indispensable d'avoir un vaste réseau d'agents infiltrés et de sympathisants dissimulés parmi la population d'une ou de plusieurs colonies afin de pouvoir combattre la société depuis l'intérieur. Ces individus peuvent remplir plusieurs fonctions extrêmement importantes pour la rébellion :

- Aide de proximité pour les autres membres de la rébellion en mission (hébergement, fourniture de matériel, d'informations, etc.).
- Diffusion de l'opinion indépendantiste et recrutement de nouveaux membres parmi la population des colonies.
- Désinformation contre les services de renseignements de l'ONI.
- Organisation de sabotages, attentats et assassinats contre l'UNSC.
- Collecte de renseignement sur les actions présentes et à venir de l'UNSC

Dans ce chapitre, nous allons passer rapidement en revue les trois différents types de milieu dans lesquels la rébellion peut disposer d'agents infiltrés.

Milieu rural :

Probablement l'endroit où il est le plus facile de dissimuler des agents de la rébellion, les campagnes et régions faiblement peuplées représentent généralement le cœur de toute faction rebelle infiltrée. Les cellules de résistance en milieu rural sont celles qui bénéficient de la plus grande liberté de mouvement, principalement en raison d'un couvre-feu beaucoup plus flexible et parfois même totalement inexistant, ce qui leur permet d'organiser des actions pour les autres cellules dispersées à travers une même colonie. Les résidences isolées et les villages sont parfaits pour dissimuler du matériel ou des personnes recherchées par les autorités, car on peut très facilement y construire des aménagements souterrains ou des compartiments secrets quasi indétectables, sans compter que les régions alentours peuvent offrir des abris naturels qui sont autant de bénédictions pour les rebelles. Certains des groupes séparatistes les plus influents sont parvenus à posséder des villages entiers qu'ils utilisent comme couverture pour coordonner leurs opérations, entretenir leurs troupes et fabriquer du matériel en secret. L'UNSC est parfaitement conscient de l'importance des milieux ruraux dans l'organisation rebelle, mais ne peut pas agir directement par la mise en place de lois restrictives car cela impacterait également les classes aisées et conservatrices de la population qui possèdent des résidences à la campagne. Si le mode de vie de ces personnes venait à être bouleversé, non seulement l'UNSC perdrait une grande part de ses plus fervents défenseurs dans le civil, mais subirait aussitôt une contre-attaque financière dont l'impact serait dévastateur. C'est pourquoi la seule option est d'effectuer une surveillance constante mais discrète sur ces milieux par l'ONI pour s'assurer de dénicher les preuves d'une activité rebelle avant d'envoyer des soldats sur place.



Milieu urbain :

Bien plus dangereux que la région rurale, la ville est néanmoins un champ de bataille très important pour les mouvements séparatistes, car c'est là que se jouent trois aspects majeurs de leur bras de fer contre l'UNSC : le recrutement de nouveaux sympathisants parmi la population, la décredibilisations des institutions gouvernementales et militaires, et l'affaiblissement de ces mêmes institutions. Les agents de la rébellion infiltrés dans les villes distribuent des tracts, taguent les murs de slogans contestataires et sabotent les infrastructures des bâtiments officiels, parfois en violant le couvre-feu au risque d'être capturés et mis en prison. De petites cellules totalement indépendantes entre elles agissent chacune sur un territoire bien défini mais peuvent éventuellement unir leurs forces dans le cadre d'une grosse opération à haute valeur stratégique. Chaque cellule et chaque agent de ces différentes cellules est désigné par un nom de code qui peut

changer lorsque les services de renseignement de l'ONI risquent de les identifier. Si un ou plusieurs de ces agents viennent à être découverts, ils doivent choisir entre deux options : partir en exil dans l'une des installations décrites au [chapitre IV.5.1](#), soit s'acheter une nouvelle identité en faisant appel à des faussaires affiliés ou non à la rébellion (ceux qui n'y sont pas affiliés sont naturellement plus chers) pour pouvoir continuer à agir en tant qu'infiltrés dans la société.

Milieu militaire :

Seuls les meilleurs agents infiltrés de la rébellion parviennent à s'introduire dans les organisations militaires de l'UNSC pour y collecter des informations ou effectuer des opérations de sabotage depuis l'intérieur. Chacun de ces individus est d'une valeur inestimable pour la faction rebelle à laquelle il répond, mais aussi à toutes les autres factions similaires car les informations qu'ils transmettent sont souvent diffusées pour bénéficier au plus grand nombre. Ces hommes et ces femmes portent une responsabilité aussi immense que le risque qu'ils prennent chaque jour en vivant au cœur des institutions qu'ils combattent, créant des liens d'amitié plus ou moins faux avec des membres de l'UNSC pour correspondre à l'identité factice qu'ils se sont créée. Cela demande des qualités exceptionnelles, des années d'entraînement à l'espionnage, et plusieurs mois de préparation pour créer une fausse identité et être recruté par l'organisation à infiltrer. Ainsi, chaque agent de ce type possède à la fois une identité réelle, une identité factice, et un nom de code pour communiquer avec ses camarades de la rébellion, ce qui exige une grande capacité d'adaptation et de dédoublement de personnalité qui comporte malheureusement des risques psychologiques non négligeables. D'innombrables vies ont été sauvées grâce à l'action (et parfois le sacrifice) d'un agent infiltré au sein de l'UNSC qui a saboté une opération militaire ou qui ont prévenu leurs compagnons d'une attaque imminente, et c'est pourquoi leur présence est essentielle pour que la rébellion puisse survivre.

III.5.2 Approvisionnement et gestion des ressources

En raison de leur exil imposé par l'UNSC qui les a déclaré hors-la-loi, des millions de membres de la rébellion ne peuvent pas bénéficier du système économique des colonies de l'UEG et doivent donc trouver des moyens alternatifs pour subvenir à leurs besoins essentiels. Chaque faction indépendantiste doit continuellement se fournir en ressources énergétiques, alimentaires, mécaniques et militaires si elle veut continuer à exister et à lutter contre la tyrannie de l'UNSC. Pour cela, ces factions peuvent utiliser différentes méthodes que nous allons présenter dans ce chapitre.

Production interne :

Le meilleur moyen de s'assurer d'avoir les ressources essentielles à sa propre survie, c'est de les produire soi-même. Dans cette logique, les différents mouvements séparatistes maintiennent des sites de fabrication inconnus des autorités de l'UNSC et dont tous les produits sont destinés aux agents et sympathisants de la rébellion, où qu'ils se trouvent. Ce type de production concerne principalement les ressources alimentaires issues de la culture ou de l'élevage, car les autres domaines nécessitent des installations complexes et coûteuses à l'entretien, sans compter les matières premières qui ne sont pas toujours évidentes à collecter. Les rebelles se contentent donc d'aller dans les régions les plus reculées de nombreuses colonies extérieures pour y faire pousser des plantations et y élever des troupeaux d'animaux comestibles très variés. Lorsqu'ils ne sont pas dissimulés par une forêt ou par des formations rocheuses complexes, les cultures et bâtiments sont systématiquement recouverts avec du camouflage militaire pour qu'ils ne soient pas repérés par l'aviation ou les satellites de l'UNSC, ce qui fait que la plupart de ces sites peuvent fonctionner pendant des dizaines d'années. Les récoltes et carcasses d'animaux abattus sont ensuite régulièrement confiées à des contrebandiers dans le cadre d'un contrat pour être livrée vers une ou plusieurs installations secrètes de la rébellion, et même si quelques convois sont découverts par l'UNSC, il en passe toujours suffisamment pour nourrir les habitants de ces installations.

Soutiens :

Un grand nombre de petites et moyennes entreprises des colonies extérieures soutiennent secrètement la cause des rebelles et veulent participer à leur façon au mouvement de révolte contre l'UNSC. La difficulté à envoyer des cargaisons de soutien dépend directement de l'étendue de la « conspiration » au sein de l'entreprise : chez certaines, seuls quelques travailleurs sur une chaîne de production sont pour la rébellion et alors cela devient plutôt du détournement, mais chez d'autres cela se passe uniquement au niveau des dirigeants de la société, et parfois tout le personnel peut être partisan de l'insurrection. Il existe également quelques rares grandes entreprises industrielles dont les patrons falsifient les chiffres de production pour détourner une importante quantité de produits pour les rebelles. Mais dans tous les cas, encore une fois pour ce genre de ravitaillement ce sont souvent les contrebandiers qui sont mis à contribution, ne serait-ce que pour éviter que les services de renseignement de l'ONI ne remontent jusqu'aux sociétés complices.

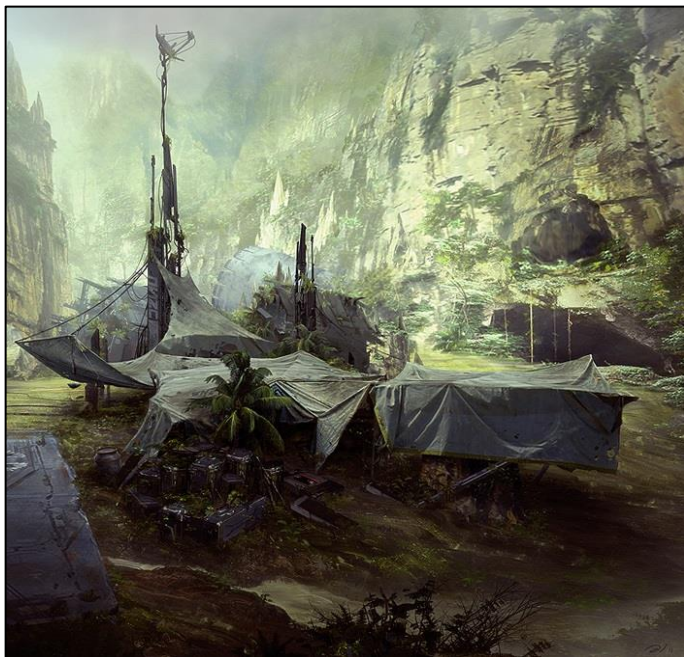
Détournement de ressources :

Le moyen le plus profitable mais aussi le plus dangereux pour acquérir des ressources est de détourner celles de l'UNSC et des colonies de l'UEG. Cela peut se faire à trois étapes différentes du processus industriel : à la production, durant le transport, et dans les stocks de distribution.

A la production : le détournement durant cette phase s'effectue le plus souvent en dissimulant une partie de la marchandise avant qu'elle n'apparaisse dans les chiffres comptables d'une quelconque entreprise car cela peut se faire très facilement et sur une longue période. Ainsi, ce type de détournement constitue une source sûre, sécurisée et pérenne, ce qui est extrêmement profitable pour la faction qui l'a mise en place. Toutefois, ce procédé ne peut s'effectuer que sur les sites de production en masse tels que la métallurgie ou l'industrie agro-alimentaire, car les fabriques d'équipements plus avancés enregistrent méticuleusement chaque produit pour combattre justement toute forme de trafic interne.

Au transport : domaine privilégié des pirates et contrebandiers, le détournement de cargaison marchande ou militaire est la méthode la plus risquée mais dont le bénéfice potentiel est le plus grand car elle s'effectue dans l'espace sur de gros bâtiments de transport. Les ressources de plus grande valeur sont celles qui bénéficient de la meilleure protection, qui peut aller du personnel de sécurité armé sur les vaisseaux-cargos aux vaisseaux d'escorte de l'UNSC Navy, celle-ci étant souvent mis à contribution pour protéger les convois à haute valeur stratégique ou économique s'aventurant dans les plus lointaines colonies extérieures. La meilleure manière d'attaquer un transport est d'avoir un agent infiltré parmi l'équipage pour saboter la propulsion, les systèmes de communication et l'armement, ce qui facilite énormément la tâche, mais cela n'est pas toujours possible. Les rebelles doivent alors intimider l'équipage du cargo par une démonstration de force, le plus souvent en déployant une petite flottille de combat bien armée, pour s'assurer que personne ne cherchera à jouer au héros, et c'est pourquoi la majorité de ce genre de hold-up spatial s'effectue en collaboration avec des factions de pirates ou de contrebandiers avec qui les rebelles partagent la prise.

A stockage : la dévalisassions de hangars de stockage est une option moyennement risquée à condition d'être effectuée de manière raisonnable : il est impossible de mettre sur pied le braquage intégral de ce genre d'endroit, surtout s'il s'agit d'un stock militaire, car cela demande d'énormes moyens de transport terrestres qui seront très vite repérés et neutralisés par les forces de l'ordre. L'action doit être rapide, précise et discrète. A cette fin, il est vital d'avoir les meilleurs renseignements possibles au sujet des produits stockés, de leur disposition dans la zone de stockage, et des dispositifs de sécurité existant. Seules les cibles les plus importantes (et donc les plus risquées) sont attribuées à des soldats rebelles entraînés, les autres étant dévalisées par des agents infiltrés parmi la population civile qui dissimule ensuite le butin dans les régions rurales où elles seront ensuite stockées dans l'attente d'être pouvoir expédiées vers les stations spatiales et bases terrestres de la rébellion.



Contrebande et piraterie :

Dans la situation délicate qui est la sienne, la rébellion est fréquemment forcée de demander l'aide de milieux criminels plus ou moins dangereux qui peuvent aller des simples escrocs indépendants aux organisations mafieuses, en passant par les trafiquants d'armes et les assassins freelance. Ceux vers qui les factions rebelles se tournent le plus sont les réseaux de contrebande et de piraterie, même si ces derniers sont presque toujours liés à une mafia ou à une autre, car ce sont des fournisseurs de ressources assez fiables et qui ont l'habitude de la négociation. Ils rassemblent des individus très débrouillards, ingénieux, capables de se battre si nécessaire et qui ont un bon sens des affaires, mais ce ne sont pas forcément des partisans confirmés de la rébellion. Ils ne sont donc pas toujours mis totalement au courant du déroulement des opérations qu'ils doivent mener pour les séparatistes et découvrent la suite du plan au fur et à mesure que celui-ci se déroule, une habitude qu'ils n'apprécient pas forcément mais qui a été mise en place pour brouiller les pistes en cas d'espionnage par l'ONI.

D'un point de vue pratique, les pirates récupèrent déjà une quantité non négligeable de matériel en pillant les épaves de vaisseaux, qu'ils soient civils ou militaires, parfois en se faisant passer pour des entreprises de démantèlement afin d'avoir accès aux débris. Il arrive qu'une faction rebelle contacte au dernier moment un groupe de contrebandiers pour les prévenir qu'une

embuscade a été réussie contre un ou plusieurs vaisseaux de l'UNSC, et qu'il y a des épaves à exploiter rapidement avant que la Navy n'envoie un second groupe de combat plus important pour sécuriser la zone. Cette collaboration peut parfois aller jusqu'à organiser une attaque coordonnée contre des cibles militaires, mais cela représente un risque de fuite d'information que les rebelles ne peuvent pas toujours se permettre de prendre. Quoi qu'il en soit, les stations spatiales de la rébellion regorgent souvent d'équipages de pirates dont les vaisseaux sont à quai pour décharger du matériel, se réapprovisionner ou effectuer des réparations entre deux pillages.

De leur côté, les contrebandiers sont beaucoup employés par les rebelles pour contourner les contrôles réglementaires de cargaisons lorsqu'il est nécessaire de transporter des ressources ou des individus recherchés depuis un repère de la rébellion vers un autre. Chaque contrat passé avec un groupe de contrebande spécifie le lieu de récupération de la marchandise, la nature de cette même marchandise, le lieu de livraison et le délai accorder pour remplir le contrat. Sur la grande majorité des contrats, le paiement se fait à moitié d'avance tandis que l'autre moitié est versée à la livraison mais, pour les cargaisons ayant une très grande valeur pour la rébellion, ce paiement est entièrement donné lorsque le contrat a été rempli. Il arrive d'ailleurs souvent que, lorsqu'un objet ou une personne très importante doit être transporté par des contrebandiers, ces derniers soient accompagnés par des agents confirmés de la rébellion assurant le rôle de force de sécurité mais surtout de surveillants.

Les rebelles et la pègre :

Bien que les membres de la rébellion soient considérés comme des hors-la-loi par l'UNSC au même titre que les pires criminels de l'humanité, ce n'est pas pour autant qu'ils se sentent proches du milieu de la pègre. Au contraire, il existe une profonde rivalité assez inavouée entre ces deux milieux pour une raison essentiellement économique : en effet, les gangs et les organisations mafieuses préfèrent que l'UEG reste au pouvoir car plus une nation est grande et puissante, plus il est facile de la parasiter et plus les bénéfices sont importants. Si la rébellion venait à obtenir l'indépendance de la plupart des colonies extérieures, les pertes seraient énormes pour la pègre et c'est pourquoi les dirigeants de ce milieu sont fondamentalement opposés aux ambitions des rebelles. Néanmoins, même les plus puissantes mafias savent parfaitement que si elles venaient à contrecarrer directement les plans de l'URF ou de toute autre faction insurrectionniste, elles seraient aussitôt écrasées par une contre-attaque en règles impitoyable. Leur seule option est donc d'offrir aux rebelles un soutien modeste pour maintenir un statu quo sans pour autant leur donner trop de munitions pour affronter l'UNSC.

De leur côté, les factions rebelles méprisent les membres de la pègre mais pas ouvertement, car elles ont besoin d'eux pour leur fournir des ressources au travers de la contrebande et du marché noir, sans compter les petits services d'espionnage, de sabotage et d'assassinat qu'ils peuvent offrir en cas de besoin. Certains dirigeants de l'insurrection, et en particulier les trois généraux renégats de l'URF, ont envisagé la possibilité d'éradiquer les mafias pour supprimer cette gêne, reprendre leur business et en récupérer l'ensemble des bénéfices. Mais cette hypothèse a vite été oubliée en raison de deux dangers majeurs qui ont été mis en évidence lors des discussions : le premier est que les activités mafieuses finiraient inévitablement par corrompre la rébellion et décrédibiliserait son combat, donnant ainsi de puissantes munitions à l'UNSC pour sa propagande. Le second est que faire table-rase de la pègre laisserait la place pour l'avènement d'une nouvelle génération de crime organisé dont les membres seraient totalement hostiles à la rébellion, provoquant une guerre civile meurtrière d'où il serait impossible de sortir. Les dirigeants rebelles ont donc accepté la pègre actuelle comme un mal nécessaire qu'ils tâcheront de combattre uniquement après qu'ils aient remporté leur combat contre l'UNSC.

Les énormes ressources accumulées par les membres de la pègre sont souvent vendues sous le manteau dans des lieux bien précis qu'ils maintiennent fermement sous leur contrôle, et ils n'hésitent pas à faire payer très cher certains objets qu'ils savent être particulièrement intéressants pour la rébellion. Ce racket organisé est d'ailleurs l'une des raisons pour lesquelles les dirigeants de l'URF avaient envisagé de renverser les mafias pour prendre la direction de leurs affaires, mais les bénéfices auraient été minimes par rapports aux conséquences d'un tel renversement.

Des agents spéciaux rebelles, nommés **agents d'approvisionnement**, se rendent donc régulièrement dans ces lieux de vente pour examiner la marchandise qui y est proposée. Chacun d'entre eux dispose d'un budget mensuel ou hebdomadaire suffisant pour négocier des prix, et peut éventuellement demander à ses supérieurs une somme supplémentaire pour obtenir un objet exceptionnel. Les personnes choisies pour remplir ce rôle doivent donc être extrêmement fiables tout en ayant un bon sens des affaires et une excellente capacité d'évaluation d'un article. Mais ces agents de confiance ne sont pas les seuls rebelles à

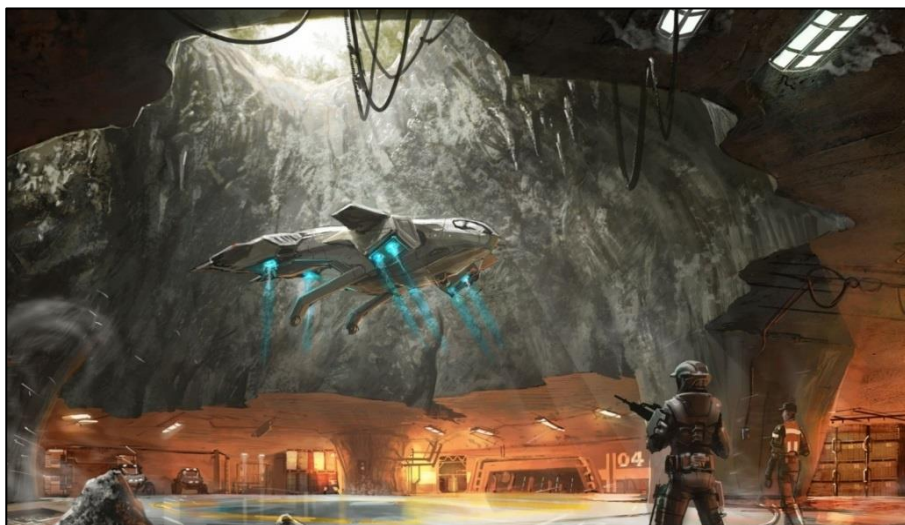
parcourir ces endroits : les combattants et sympathisants de l'insurrection forment une bonne partie de la clientèle régulière, à la différence qu'ils utilisent leur solde personnelle pour acheter des ressources personnelles, en prévision de futures opérations ou simplement pour arriver à survivre. Lorsqu'un agent d'approvisionnement et une autre personne, affiliée à la rébellion ou non, sont en conflit pour obtenir le même article, l'agent n'a qu'à transmettre un mot de passe au vendeur pour que celui-ci lui donne la priorité. En effet, le fragile statu quo établi entre la pègre et les organisations rebelles implique ce genre de privilège, à défaut de quoi les rebelles seraient en droit de faire une « descente » pour saisir une partie du stock du vendeur n'ayant pas respecté cet accord.

Il existe deux types d'endroits où on peut effectuer ce genre de commerce : les boutiques de receleurs, et les marchés noirs.

Les receleurs :

Il existe de nombreux commerces et petites entreprises dans les colonies extérieures qui possèdent, derrière leur activité officielle, un rôle de revendeur d'objets volés ou illégaux pour le compte de la pègre. Connaître l'identité de ces receleurs et la nature de leur marchandise n'est pas très difficile lorsqu'on s'adresse aux bons informateurs, et même l'ONI connaît une bonne partie d'entre eux sur certaines planètes mais préfère les laisser tranquille et se contente de les surveiller en espérant coïncider leurs commanditaires. De toute façon, dès qu'un receleur est arrêté par les autorités, un autre est mis en place quelques jours plus tard pour reprendre le fonds de commerce. Il est rare que plusieurs factions rebelles se fournissent chez un même receleur, car cela peut être un sujet de tension non seulement entre ces factions mais également entre elles et la mafia locale, ce qui fait qu'il existe une certaine notion de protection territoriale au sein de l'insurrection.

Mais il ne suffit pas seulement de connaître l'adresse d'un receleur pour avoir accès à la marchandise : il faut établir le contact d'une manière prédéfinie par le vendeur lui-même. Parfois, cela consiste à demander à voir une personne qui n'existe pas, ou alors à répondre à une question par une phrase-clé, ou encore à présenter un symbole particulier qui change périodiquement. Chaque receleur est libre de choisir son propre code de contact, et lorsqu'on présente ce code correctement, il vous ouvre sa réserve secrète sans discuter. Par contre, il est extrêmement mal avisé de demander à voir ce genre de marchandise puis de ne rien acheter, car ce métier présente un sérieux risque et chaque client peut très bien être un espion de l'ONI venu faire du repérage. Il est de plus bien évident que tous ces vendeurs sont armés, certains beaucoup plus que d'autres, pouvant aller jusqu'à utiliser des systèmes de sécurités automatisés et à engager des gardiens relativement bien équipés pour assurer leur protection. Mieux vaut donc ne pas les brusquer à moins de pouvoir compter sur de sérieux renforts.



Les marchés noirs :

Les plus importants lieux de commerce illégaux sont sans conteste les marchés noirs, de grands espaces partagés par de nombreux vendeurs et protégés par les agents de puissants gangs ou mafias qui touchent une part des bénéfices. L'accès à ces zones n'est pas particulièrement difficile, car cela se passe à peu près de la même manière que pour demander à voir la marchandise d'un receleur, mais une fois que l'on a passé le premier contrôle, on arrive généralement dans un hall d'accueil ou une pièce similaire occupée par des gardiens. Ces individus sont toujours très bien équipés et scannent chaque personne qui se présente à eux pour lui retirer ses armes et objets suspects, qu'il pourra bien entendu récupérer lorsqu'il ressortira.

Une fois que l'on a accédé au marché noir, il est important de connaître quelques règles de survie élémentaires :

- Chaque boutique possède un étalage public et un stock spécial en arrière-salle, réservés aux clients exigeants, aux habitués et aux connaisseurs.
- Contrairement aux clients, tous les vendeurs sont armés, et certains parmi les plus importants disposent également de gardes du corps très compétents.
- Ne pas négocier un prix, quelle que soit sa hauteur, est extrêmement suspect.
- Si un individu conteste le privilège de priorité d'un agent d'approvisionnement rebelle sur l'achat d'un article, l'agent en question est en droit de faire intervenir les gardiens du marché pour exiger à l'individu fautif une réparation, celle-ci pouvant être sous forme d'argent ou d'un service.

III.5.3. Administration civile

Bien que la très grande majorité des factions rebelles (et tout particulièrement l'URF) sont issues d'organisations militaires, elles ne peuvent pas traiter tous les exilés comme s'ils étaient des soldats. En effet, ces gens ont besoin d'une gouvernance plus souple, plus familière et plus proche d'eux par rapport aux états-majors coordonnant les efforts des armées de l'Insurrection. C'est pourquoi chaque faction rebelle possède une administration civile partiellement calquée sur le gouvernement local de la/les colonies dont elle est issue, les différences entre ces différentes administrations n'étant que très légères d'une faction à une autre. Il est néanmoins important de savoir que, quelle que soit leur organisation, ces administrations sont toujours contraintes d'obéir aux autorités militaires de leur factions si ces dernières jugent nécessaire de s'immiscer dans les affaires civiles.

Dans ces administrations, on trouve presque toujours le concept d'un chef politique local, qui est le plus souvent nommé **gouverneur**, et qui a en charge un territoire bien défini comme une installation spatiale, un repère souterrain ou un réseau de villages entièrement fidèles à la rébellion. Ce gouverneur est entouré d'un nombre variable de **conseillers** ou de **ministres** qui gèrent chacun un aspect particulier de la vie sociale sur le territoire. Chez les factions rebelles les plus largement militarisées, le gouverneur est presque toujours un officier supérieur, mais par contre ses conseillers ne sont pas toujours des membres de l'armée car leurs fréquents contacts avec la population civile. Le gouverneur est toujours désigné par l'état-major rebelle, tandis que les conseillers sont régulièrement élus par les civils habitant de façon plus ou moins permanente sur le territoire ainsi gouverné.

Chaque conseiller ou ministre régie un ou plusieurs services administratifs s'occupant des affaires civiles dans le domaine qui le concerne. Sur les plus grandes stations spatiales, ces services peuvent être formés de plusieurs centaines de personnes choisies parmi les plus dévouées à la cause, occupant ainsi des postes de **fonctionnaires** qui leur font bénéficier de quelques avantages sociaux particuliers pour limiter les risques qu'ils soient corrompus par des influences extérieures. Les autorités militaires effectuent régulièrement des inspections très minutieuses dans les différents services pour s'assurer de leur bon fonctionnement, rappelant par là-même qu'au-dessus du gouverneur se trouve l'état-major du mouvement rebelle.



Les services les plus importants ou qui ont besoin de traiter les plus grandes quantités de données bénéficient parfois d'une des intelligences artificielles que la rébellion est parvenue à fabriquer par elle-même, cela grâce à d'anciennes installations de la CMA qui ont été délocalisées depuis. Très peu de ces IA sont de type évoluées, car leur création nécessite des ressources trop rares ou trop coûteuses qui doivent généralement être volées à l'UNSC, ce qui amène certains mouvements à faire fonctionner leurs IA existantes au-delà de la limite réglementaire des sept ans malgré le risque de la Corruption (cf [chap IV.3.2](#)). Des mesures de sécurités spéciales sont prises pour permettre la destruction de ces entités informatiques si jamais elles venaient à se montrer hostiles, et on compte déjà deux ou trois cas de dégénérescence d'IA qui ont forcé les autorités militaires à employer ce genre de mesures pour protéger leurs populations.

III.5.4. Partage du travail et salaire

La société mise en place par les mouvements rebelles ne peut se perpétuer sans un constant travail dans de nombreux domaines parmi lesquels nous pouvons principalement citer l'agriculture, l'entretien mécanique, la médecine et l'éducation. C'est pourquoi chaque citoyen ou militaire qui habite dans l'un des refuges de la rébellion doit participer à l'effort général du mieux qu'il peut selon ses aptitudes et son savoir-faire.

Afin d'éviter le surmenage, le stress et bien d'autres inconvénients liés aux travaux pénibles ou répétitifs, la très grande majorité des emplois sont faits pour être échangés facilement d'une personne à une autre, ce qui fait que les travailleurs alternent régulièrement entre deux ou trois postes sur lesquels ils sont compétents mais qui ne présentent pas les mêmes contraintes. L'administration civile s'arrange pour que chaque individu permute entre un travail pénible et un travail plus ou moins tranquille, lui évitant ainsi de nombreux troubles physiques ou mentaux sur le long terme. Seuls les postes de chefs d'équipes sont attribués de façon permanente à une même personne en raison de leur importance et du fait qu'ils présentent assez peu de contraintes si les horaires sont convenablement aménagés.

Toute personne qui travaille dans la société rebelle reçoit automatiquement un salaire de base qui permet d'assurer les besoins les plus essentiels tels que le logement, l'alimentation et la médecine. Des primes sont attribuées selon la nature du travail et les contraintes associées afin d'encourager les gens qui y participent, la hauteur de certaines primes pouvant être nettement plus importantes que celles données pour les postes à responsabilité. Ensuite, certains emplois peuvent offrir des privilèges et avantages qui sont propres à la nature de leur travail, comme par exemple des consultations gratuites chez des médecins ou l'accès à des informations techniques classifiées, ou encore une limite de consommation d'énergie quotidienne légèrement plus élevée.

III.5.5. Les générations fantômes



La rébellion existe depuis de nombreuses décennies, et les familles qui se sont exilées loin de l'espace contrôlé de l'UEG ont eu le temps de donner naissance à plusieurs nouvelles générations d'individus que l'on appelle les « générations fantômes ». Ce nom vient du fait que ces enfants de l'insurrection sont totalement inconnus des services de renseignements de l'UNSC, même si l'ONI a bien conscience de leur existence sans pouvoir estimer leur nombre exact. Dans le vocabulaire militaire de la rébellion, un homme ou une femme issue d'une génération fantôme est appelé un **spectre**, mais cela ne signifie pas forcément qu'il/elle est impliqué(e) militairement dans le combat contre l'UNSC. Les spectres peuvent constituer d'excellents agents de l'Insurrection pour certaines missions à très haut risque, car non seulement les fausses identités qu'ils reçoivent n'entrent pas en conflit avec des fichiers d'identification que l'ONI détiendrait déjà sur eux, mais leurs familles ne risquent pas de subir de représailles de la part de l'UNSC.

Certaines factions rebelles aux faibles effectifs obligent les familles de réfugiés à envoyer leur premier enfant dans les armées de la résistance, tandis que d'autres, comme l'URF, préfèrent laisser un système de volontariat où les spectres ont toujours le choix. Actuellement, la proportion de ces générations fantômes qui s'engage volontairement dans les troupes de l'URF est d'environ 50%, et seulement 32% de ces volontaires sont des femmes. Ces spectres combattants reçoivent un entraînement privilégié afin de pousser leurs aptitudes jusqu'à leurs limites, faisant d'eux des sortes de troupes d'élite rassemblées dans des escouades d'opérations spéciales. Lorsqu'ils rejoignent ces unités, ils reçoivent plusieurs avantages tels que l'accès à certaines ressources militaires limitées, une solde légèrement plus importante et un traitement plus rapide de leurs requêtes, qu'elles soient administratives ou militaires.

De nombreuses familles protégées par l'Insurrection ont acquis une tradition d'engagement volontaire dans les armées rebelles, principalement lorsque deux parents ont été des combattants. C'est en quelque sorte l'équivalent des familles patriotiques de la Terre et des colonies intérieures qui sont membres de l'UNSC de parents en enfants, que ce soit dans l'Army, les marines, ou encore la Navy. Ces familles élèvent leurs enfants avec une discipline de fer pour qu'ils deviennent de bons soldats, que ce soit au niveau de leurs aptitudes ou de leur dévotion à la cause de l'Insurrection. On peut donc dire que leur formation au combat commence dès qu'ils sont capables de se tenir debout. Après quelques années d'activités, la plupart des spectres issus de ces familles font partie des meilleures troupes que comptent les rebelles à ce jour, leur efficacité au combat n'étant égalée que par les soldats d'élite ODST de l'UNSC et, bien entendu, les combattants spartans.

III.5.6. Relations avec les covenants

Contrairement à ce que pense les hauts responsables de l'UNSC, les principaux mouvements rebelles (et en particulier l'URF) sont parfaitement conscients de la puissance militaire de l'Alliance covenante et de son désir d'extermination de l'humanité. En réalité, de manière assez paradoxale, les factions indépendantistes savent probablement plus de choses sur la société covenante que l'UNSC. La raison principale est que les pirates kig-yars et autres aliens hors-la-loi ont commencé dès mai 2525 à prendre contact avec des rebelles et contrebandiers humains afin de commercer avec eux sur certaines stations spatiales secrètes situées à la frontière des colonies extérieures, voir même au-delà de ces frontières. Mais derrière cela, il existe des phénomènes beaucoup plus inquiétants. Dans ce chapitre, nous allons donc étudier les aspects des relations humano-covenants chez les différentes factions rebelles.



Commerce :

Dès l'annonce de l'existence des humains, le peuple kig-yars s'est intéressé de très près à tout ce qui concernait cette race nouvellement découverte par l'Alliance. Malgré le statut d'ultra-hérétique qui leur avait été attribué par les prophètes, et l'ordre d'extermination absolu qui en découlait, les humains représentaient une source de profit potentiel que les natifs d'Eayn ne pouvaient pas négliger. Chaque kig-yar se disait intérieurement que s'il ne profitait pas de cette chance, d'autres que lui le feraient et gagneraient leur part du gâteau, ce qui a provoqué une sorte de ruée vers l'or humain parmi leur population. Ainsi, seulement quelques mois après la première bataille pour Harvest, des aventuriers kig-yars ont établi un contact pacifique avec des humains des colonies extérieures, eux-mêmes pirates et contrebandiers, pour mettre en place un trafic de grande importance entre leurs deux civilisations. Quelques mois plus tard, les différentes factions hérétiques ont commencé à avoir vent de ce commerce, et plusieurs d'entre elles ont alors envoyé des expéditions aux côtés des pirates kig-yars pour tenter de récupérer des ressources utiles eux aussi, mais la crainte qu'ils inspirent rend la chose beaucoup plus ardue. Ils se retrouvent alors souvent obligés d'employer des kig-yars comme intermédiaires pour gérer ces échanges, ce qui est une preuve suffisante que leur situation est assez désespérée, car faire confiance à ces rapaces pour des questions d'argent est vraiment la dernière chose à faire. Les leaders les plus malins préfèrent faire appel à des unggoy qui, en plus d'avoir une trouille malade de décevoir leurs supérieurs, sont particulièrement doués pour apprendre des langues étrangères et peuvent donc devenir d'assez bon interprètes en l'espace de quelques mois.

Pour ce qui concerne les kig-yars, la communication est encore loin d'être parfaite mais on arrive à leur faire comprendre les choses essentielles d'une négociation : désigner la marchandise qu'on souhaite acheter et présenter la masse de métal qu'on offre en échange. Car le crédit UEG ne signifie évidemment rien pour les covenants, et ils n'acceptent d'être payés qu'en métaux précieux, ou éventuellement en technologie humaine qu'ils pourront ensuite revendre chez eux à des prix exorbitants dont les rebelles avec qui ils négocient n'ont même pas idée. Il peut arriver de temps en temps que la discussion s'envenime au point que des coups de feu soient tirés, mais ce sont essentiellement des manœuvres d'intimidation qui marchent en faveur du camp qui aligne le plus grand nombre de canons, le genre de moment où les kig-yars commandités par les hérétiques sont subitement très contents de pouvoir faire appel à eux. Cela n'est encore jamais allé jusqu'à l'affrontement direct, car une telle chose risquerait de mettre définitivement fin au commerce inter-civilisation, une chose qu'aucun des deux camps ne souhaite réellement.

Les ressources covenantes les plus convoitées par les rebelles sont les armes à plasma et autres équipements militaires avancés, mais leur méconnaissance totale des technologies aliennes fait que les kig-yars leur proposent presque toujours du matériel de dernière catégorie : le plus souvent de simples pistolets à plasma, quelques grenades énergétiques et cellules d'alimentation standards, mais quasiment jamais d'équipements de grande valeur. De toute façon, tous les objets technologiquement très avancés sont achetés par les loges hérétiques tant que le prix proposé est honnête. Toutefois la rébellion est parvenue à obtenir quelques puissants objets technologiques covenants (qu'ils ont payé dix à trente fois leur valeur réelle) tels que des boucliers énergétiques, des camouflages optiques et des armes lourdes à plasma qui sont systématiquement conservés dans des chambres fortes, prêts à servir en cas de force majeure...



Espionnage :

Il n'a pas fallu longtemps à l'Inquisition des prophètes pour apprendre de plusieurs pirates capturés qu'ils avaient établis des relations commerciales avec les humains. Un grand nombre d'agents de la 6^{ème} division ont été chargés d'infiltrer les lieux d'échanges humano-covenants et de rassembler suffisamment d'informations pour permettre l'éradication pure et simple de cette hérésie. Mais cette dernière décision changea lorsque les grands prophètes reçurent les rapports des espions : la présence d'un conflit interne à l'humanité présentait une opportunité unique qu'il était urgent de saisir.

Les espions envoyés sur les lieux d'échange reçurent donc une nouvelle mission : s'approcher le plus possible des factions rebelles afin de leur proposer du matériel militaire covenant très avancé en échange d'informations vitales sur l'UNSC. Pour le moment, cela se limite aux stratégies, protocoles et organisations générales, mais ce n'est que pour commencer. Ce que les inquisiteurs veulent réellement récupérer, ce sont les coordonnées stellaires des mondes humaines et, par-dessus tout, de la Terre. Cela prendra certainement très longtemps avant d'obtenir la pleine coopération des factions rebelles les plus avides de technologies, mais l'Inquisition est confiante quant aux capacités de persuasion de ses agents.

Bien entendu, l'activité de la 6^{ème} division n'a pas échappé aux hérétiques, et ces derniers tentent de purger discrètement les lieux d'échanges humano-covenants sans alerter les rebelles. Les éliminations d'agents inquisitoriaux ressemblent soit à des accidents, soit à des règlements de compte internes, ce qui fait que les affaires sont rapidement étouffées car personne n'a intérêt à ce que les relations s'aggravent. Cependant, tout ceci ne fait que ralentir les progrès de l'Inquisition dans la réalisation de ses plans, et nul ne peut prédire quand les premières coordonnées stellaires seront échangées, ni comment.



Coalition hérético-rebelle :

La cohabitation entre humains et covenants n'en est encore qu'à ses balbutiements, et il est impossible à ce jour de prévoir son évolution avec exactitude, mais plusieurs signes montrent les prémices d'un rapprochement autre que simplement commercial. A l'occasion, les interprètes unggoy cherchent à discuter avec des rebelles dans l'espoir de se faire de nouveaux alliés, et ces discussions peuvent montrer à quel point les objectifs des rebelles et des hérétiques sont similaires. Il peut alors se créer une certaine compréhension qui amène de la compassion, ouvrant la porte à une éventuelle coalition hérético-rebelle.

Même la fierté des sangheilis ne peut leur faire nier la réalité sur les qualités des humains lorsqu'ils ont l'occasion de les observer suffisamment longtemps : ceux qui luttent pour la rébellion peuvent se montrer très courageux, inventifs et bons combattants. De plus, ils ont une bien meilleure compréhension de leur propre technologie et possèdent des connaissances médicales beaucoup plus avancées que celles de n'importe quel peuple covenant. De leur côté, les rebelles reconnaissent parfaitement les performances martiales des sangheilis hérétiques et de leurs alliés, sans compter leur puissant arsenal militaire qui donne tant de mal à l'UNSC.

L'idée d'une telle coalition n'est pour le moment qu'à l'état d'embryon, une hypothèse jugée improbable, folle et diablement risquée. Mais si jamais cela venait à devenir réalité, si jamais les factions rebelles et hérétiques arrivaient à s'unir pour combiner leurs forces dans un but commun, cela pourrait très bien donner naissance à la faction militaire la plus dangereuse de l'univers connu...

III.6. LE DOMAINE DE L'HUMANITÉ

Grâce à la très efficace propagande entretenue par la section 2 de l'ONI pour des raisons de sécurité nationale, les citoyens ordinaires ne savent rien de la triste situation de l'humanité dans sa guerre contre les covenants et continuent donc à travailler et à se détendre au travers de loisirs divers et variés. L'état d'urgence mis en place par l'UNSC n'a pas énormément bouleversé leurs habitudes de vie car la société s'est très vite adaptée aux nouvelles lois militaires, avant tout pour maintenir le moral de la population. Dans ce chapitre, nous allons donc survoler rapidement les principaux aspects du monde du travail et des distractions existant au XXVIème siècle dans la société humaine sous l'état d'urgence.

III.6.1. Une société ultra-mécanisée

Les énormes progrès accomplis dans les domaines de la robotique, de l'informatique et de la cybernétique durant les cinq derniers siècles ont permis une mécanisation quasi-totale des usines de production dans de nombreux secteurs de l'économie, comme par exemple la métallurgie, l'industrie automobile ou même l'agriculture. Un grand nombre d'infrastructures tels que les péages autoroutiers, les réseaux de communication ou les distributions de ressources (eau, gaz, électricité) sont aujourd'hui gérés par des intelligences artificielles pour la plupart « primitives » qui ont le contrôle d'une myriade de systèmes robotiques permettant une autogestion parfaite. Dans ces secteurs d'activité, les emplois humains sont donc limités à deux branches : la recherche et développement (conception de nouveaux modèles d'appareils, amélioration continue des infrastructures, augmentation de la durabilité des systèmes, etc.), et la maintenance mécanique (contrôles préventifs sur la fiabilité du matériel, remplacement programmé de pièces d'équipement et réparations fortuites d'appareils). Ces emplois demandent beaucoup de compétences et sont donc bien payés.

Les secteurs du bâtiment et de l'exploitation minière sont restés globalement le même, avec des engins de chantiers manipulés par des opérateurs humains, mais il a reçu d'énormes améliorations au niveau du travail individuel par l'apparition des **exosquelettes** pour augmenter les aptitudes physiques des agents de manutentions. Le modèle d'exosquelette le plus connu est le HRUNTING Mark III (voir image ci-contre) qui est utilisé pour forer dans des environnements à risque, mais il existe des modèles plus légers se portant comme une simple combinaison, et certains d'entre eux comportent des réacteurs dorsaux pour faciliter les déplacements du porteur sur les chantiers.

Le secteur tertiaire (les services publics ou privés) reste celui où le nombre d'emploi est le plus important car le contact humain est toujours très apprécié dans ce domaine. Néanmoins, presque toutes les professions de ce secteur ont été bénéficiaires des mêmes avancées technologiques et disposent aujourd'hui d'assistances mécaniques ou cybernétiques pour augmenter leur efficacité et leur rendement : les médecins disposent d'outils de supervision et d'intervention extrêmement précis tandis que quasiment tous les vendeurs possèdent une interface neuronale connectée à une banque de données, ce qui leur permet de consulter instantanément les informations sur les produits qu'ils proposent. Certains des postes les plus importants dans l'administration ou la gestion client disposent d'Intelligences Artificielles « évoluées » pour les aider dans leurs tâches de tous les jours, et il arrive souvent que ces entités participent à des réunions d'entreprises à tous les niveaux pour participer aux débats en apportant un point de vue objectif mais souvent trop mathématique.

Les conditions de travail en 2526 sont donc relativement agréables pour ce qui est des contraintes physiques ou des exigences intellectuelles en raison de ces nombreuses assistances, mais la concurrence féroce entre les nombreuses entreprises des différents secteurs peut facilement amener certains chefs d'équipes ou patrons de société à être de plus en plus exigeants avec leurs subordonnés. Le harcèlement professionnel et le stress lié au travail n'ont donc pas complètement disparu, mais tandis que la moitié des victimes de ce genre de traitement se contentent de subir sans rien répondre, l'autre moitié préfère souvent démissionner et chercher un autre travail moins contraignant. Car le dynamisme formidable de la société humaine, maintenue par une colonisation spatiale constante, fait que les offres d'emploi sont toujours très nombreuses et que le chômage a presque totalement disparu. Le niveau d'instruction moyen des citoyens permet d'accéder sans difficulté à un très large éventail de postes de travail, c'est pourquoi seules les populations hostiles au système éducatif moderne peuvent présenter des difficultés à trouver un emploi.



III.6.2. Moyens de transport

Que ce soit pour se rendre à son travail, visiter quelqu'un ou profiter d'un lieu de loisir agréable, toutes les colonies humaines suffisamment développées offrent des moyens de transports pratiques et peu coûteux que nous allons présenter rapidement ici.

Réseau routier :

Encore très utilisée par la plupart des citoyens pour des raisons pratiques, l'automobile représente le principal moyen de déplacement au jour le jour. Fonctionnant à l'hydrogène liquide non-polluant et facile à fabriquer, il existe une très grande variété de modèles adaptés aux différentes classes sociales, mais tous comportent de nombreux systèmes électroniques embarqués tels que le GPS avancé, le tableau de bord à commandes holographiques et même le pilotage automatique (du moment que l'on enregistre une destination). Le réseau routier est donc très étendu avec des services de taxis, de bus et de compagnies de transports par camions pour les entreprises.

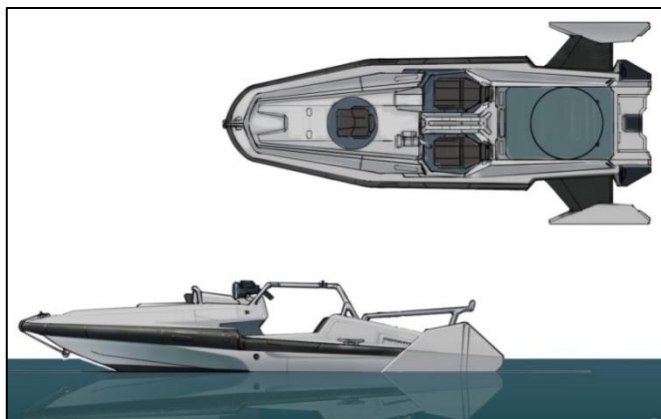


Réseau ferroviaire :

La plupart des villes humaines sont reliées entre elles par un réseau ferroviaire utilisant la technologie de la LevMag (lévitation magnétique) : le train n'est pas en contact direct avec les rails grâce à un phénomène de sustentation électromagnétique, cela afin de limiter les frottements et donc d'augmenter sa vitesse maximum (près de 700 km/h). Cette sustentation se fait au moyen d'électro-aimants qui créent une force de répulsion entre les rails et le train. Et bien que cette technologie soit particulièrement adaptée aux longues distances, beaucoup de grandes villes entretiennent un réseau de transport ferroviaire interne qui parcourt en continue les différents secteurs de leur agglomération à la manière des métros du XXIème siècle.

Trafic aérien :

Les classes moyennes et aisées utilisent assez fréquemment les modes de transports aériens pour voyager sur de grandes distances à la surface d'une colonie, le plus souvent lorsqu'il est nécessaire de traverser une mer, un océan, ou une chaîne de montagnes. Les compagnies aériennes utilisent généralement une variante atmosphérique des vaisseaux de transport interstellaires civils, plus légers, plus manœuvrable, et moins coûteux à l'entretien. Grâce au trafic aérien, il est donc extrêmement facile par exemple de travailler à un endroit d'une planète durant la semaine pour ensuite rejoindre son domicile principal à l'autre bout du globe pour le week-end.



Transports maritimes :

Bien entendu, la pêche reste une source d'alimentation d'importance notable dans la société humaine et c'est pourquoi il existe encore de nombreux bateaux destinés à l'exploitation des ressources maritimes. Mais en tant que mode de transport, cela tient plus de la nostalgie ou du simple luxe qu'autre chose car les bateaux ne sont pas aussi rapides que les voyages aériens pour traverser les mers ou les océans, sans compter qu'ils demandent un entretien nettement plus coûteux. Depuis le simple hors-bord au vaisseau de croisière, ces véhicules sont réservés à une classe bien particulière de la population. Leur utilisation est limitée presque exclusivement aux loisirs et à la détente, et même si l'armée de l'UNSC entretient un parc de véhicules marins armés, ils ne servent que pour des missions très spécifiques lorsque le transport aérien est impossible.

III.6.3. Les loisirs au XXVIème siècle

L'avancée technologique de l'humanité n'a pas bénéficié qu'au monde du travail, mais aussi à celui du divertissement. Le constant besoin de renouvellement dans ce domaine pour empêcher à l'être humain de s'ennuyer a eu pour effet de constamment chercher à utiliser les progrès de la science pour trouver de nouvelles distractions ou d'améliorer les anciennes. Nous allons donc voir ici les loisirs les plus populaires de la civilisation humaine en 2526 et l'impact de l'état d'urgence sur certains d'entre eux :



Bars et boîtes de nuit :

Ces lieux de loisir n'ont pas disparu avec l'évolution de la société et même la mise en place du couvre-feu obligatoire n'a pas mis en danger leurs revenus, cela grâce aux aménagements spéciaux suivants : les bars, restaurants, boîtes de nuits et autres établissements du genre sont considérés comme des « zones libres » dans le cadre de l'état d'urgence, ce qui signifie que les personnes qui s'y trouvent au commencement du couvre-feu peuvent y rester aussi longtemps qu'elles le veulent. Durant la nuit, les gérants de ces établissements ont pour obligation de noter l'heure de départ de chacun de ses clients sur le réseau informatique afin que les patrouilles puissent vérifier si une personne qu'ils rencontrent vient tout juste de sortir d'un bar et s'il est sur la bonne route pour rentrer chez lui. Beaucoup d'établissements installent des systèmes de reconnaissance faciale ou de badge temporaire au niveau de leur porte de sortie pour se faciliter cette tâche, d'autant que les forces de l'ordre apprécient de pouvoir faire appel à des données sûres, mais certains de ces lieux se contentent encore d'entrer des listes de noms sans photographies sur le réseau. Pour le moment on les laisse faire ainsi, mais il ne fait aucun doute que l'UNSC renforcera prochainement cette législation afin d'obliger l'utilisation de reconnaissance faciale des clients.

Les réalités virtuelles :

Le développement de la cybernétique et l'augmentation spectaculaire des moyens informatique a rapidement permis vers le milieu du XXIIème siècle de créer des environnements virtuels très convaincants, mais ce n'est que dans les années 2380 que cette technologie devint suffisamment peu coûteuse à produire pour être commercialisée dans le civil. Les anciens jeux vidéo et autres simulateurs sur écran ont donc laissé place d'abord à des combinaisons d'interface virtuelles, puis aux dispositifs de connexion neuronales que près des deux tiers de la population a accepté de recevoir afin de bénéficier de ses avantages. Il est important de préciser que, dans le domaine militaire, les réalités virtuelles ne sont utilisées que pour les simulateurs de vol et non pour les entraînements de soldats, car les instructeurs ont vite compris qu'il fallait éviter de faire apparaître chez les troupes le « syndrome du game over » (le sujet n'a plus la notion du risque sur le terrain).

Stades et concerts :

Bien que les réalités virtuelles soient devenues le moyen le plus simple d'organiser des événements publics, deux domaines restent intouchés par cette technologie : celui de la musique qui a toujours son public pour les concerts bien vivants, et celui de la compétition sportive pour des raisons d'intérêt évidentes. De ce fait, les stades et autres salles de concerts sont encore très nombreux à travers le domaine de l'humanité et attirent toujours autant de monde qu'à notre époque, cependant la mise en place de l'état d'urgence a obligé une certaine adaptation des organisateurs et des spectateurs. En plus d'être nominatifs, les billets d'accès sont contrôlés à l'entrée et à la sortie pour servir de justificatifs vis-à-vis du couvre-feu, de la même manière que les horaires de sortie des bars et autres établissements nocturnes. De plus, les lieux publics étant des cibles potentielles d'attentats pouvant faire de nombreuses victimes, leur personnel de sécurité est assisté par les forces de police locales ou même l'armée de l'UNSC lorsque cela est nécessaire.

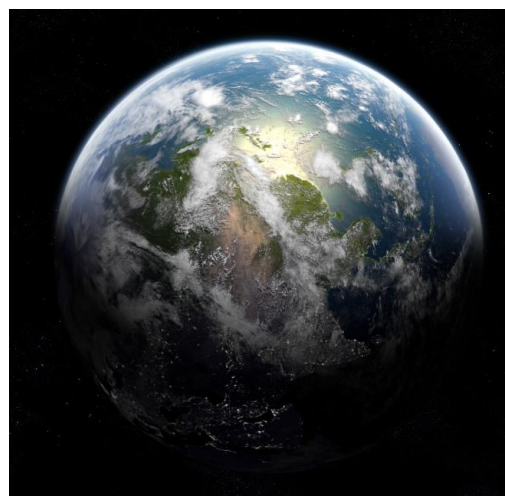
III.6.4. Colonies principales de l'humanité

Dans ce chapitre, nous allons décrire rapidement les plus importantes planètes qui ont été colonisées par l'humanité afin de vous donner un aperçu de l'organisation général du domaine de cette civilisation. Au total, il existe en 2526 plus de huit cent colonies différentes à travers cette région du Bras d'Orion et nous ne pourrions pas toutes les décrire ni même toutes les marquer sur la carte stellaire, à la fois par manque de place mais aussi pour donner aux fans la liberté de créer leurs propres mondes si nécessaires. Nous nous concentrerons donc uniquement sur celles qui présentent un rôle social, militaire ou économique suffisamment importants, et nous les divisons en trois régions distinctes : le **système Sol**, les **colonies intérieures** et les **colonies extérieures**.

LE SYSTEM SOL :

Il ne s'agit ni plus ni moins que du système solaire contenant le berceau de l'humanité, la Terre. Avant que le voyage dans le Sous-Espace ne soit découvert, les voyages dans l'espace réel avaient déjà connu une prodigieuse avancée et plusieurs autres planètes et satellites naturels de ce système avaient été colonisés pour y chercher de nouvelles ressources minières et résoudre le problème de surpopulation. Aujourd'hui, la Terre est le centre de l'empire humain, siège de l'UEG qui gouvernait sur toutes les colonies de l'humanité avant que la guerre contre les covenants ne force l'UNSC à déclarer l'état d'urgence, assurant le pouvoir pour "toute la durée de la crise".

- **La Terre :** berceau de l'humanité, la Terre a immensément profité de la colonisation spatiale en délocalisant toutes les activités sources de problèmes, qu'ils soient écologiques, énergétiques ou sociaux. Il n'y reste donc essentiellement plus que les centres administratifs des institutions gouvernementales ainsi que ceux de quelques entreprises multi-planétaires. L'activité agricole a été abandonnée pour laisser la nature reprendre ses droits sur de vastes étendues protégées, la population vivant presque entièrement dans les villes et métropoles alimentées en ressources par les colonies. Pour ceux qui n'ont pas la chance de naître sur Terre mais qui souhaiteraient y vivre, il est extrêmement difficile d'obtenir un droit de résidence car en plus des nombreux formulaires qu'il faut pouvoir présenter, les services de renseignement épeluchent chaque dossier pour veiller à ne pas laisser venir d'individus pouvant présenter un risque pour la sécurité. Il est cependant toujours possible de venir sur Terre en visite pour les affaires ou le plaisir, mais les autorisations de séjour dépassent rarement quelques mois pour la plupart des personnes et ne peuvent pas aller au-delà d'un an pour les individus les plus fortunés. Composée essentiellement de fonctionnaires et de privilégiés, la population de la Terre est vue comme une élite jalousée par les loyalistes et haïe par les séparatistes.



- **La Lune :** aussi appelé **Luna** pour la distinguer des lunes d'autres planètes, ce satellite naturel de la Terre a conservé son aspect désertique car il est impossible en l'état de la technologie humaine de lui donner une atmosphère respirable. Sa population est donc isolée du vide spatial en vivant constamment à l'intérieur d'un vaste réseau souterrain. Son activité est donc presque uniquement axée sur les travaux intellectuels tels que la prestigieuse académie navale de l'UNSC, la *Luna OSC Academy*. Bien que ses chantiers navals soient les plus anciens qui existent à ce jour, cela fait longtemps qu'ils ont été dépassés par d'autres sites plus modernes et plus ambitieux, et ils ne sont plus utilisés que par la flotte militaire pour les exercices d'entraînement et les révisions techniques.

- **Mars :** des siècles de lente terraformation et de transformation climatique ont lentement amené Mars à être parfaitement habitable, cependant son sol a gardé sa couleur rouge-orangée qui est particulièrement visible depuis l'orbite. En tant qu'une des plus anciennes colonies humaine, sa surface est recouverte de très nombreuses villes construites autour de lacs artificiels, certaines disposant même d'écosystèmes semi-autonomes avec des forêts et prairies qui font le bonheur de leurs habitants. L'activité de Mars est très variée, mais possède une place importante dans l'industrie et en particulier les chantiers navals civils et militaires, qui sont les plus vastes du système Sol avec une excellente réputation. De plus, en raison des violents affrontements qui s'y sont déroulés durant les Guerres Interplanétaires (cf. [chap. I.2.3](#)), Mars abrite également de nombreuses bases militaires et centres de formation, ainsi que le quartier général du corps des ODS.

- **Callisto :** cette lune de Jupiter est célèbre pour le traité qui porte son nom et qui fut signé entre l'UEG, les Koslovics et les Friedens pour mettre fin aux Guerres Interplanétaires. Dès le début de sa colonisation, elle a servi de centre de recherche et de développement civil et militaire, mais au fil du temps son importance stratégique a grandi par l'ajout de nouvelles installations de l'UNSC destinées à en faire la base navale du système Sol. Abritant des centaines de vaisseaux de combat prêts à intervenir à tout moment, Callisto est le gardien discret de la Terre, et il faudrait rassembler une véritable armada pour pouvoir s'y opposer.

- **Io :** autre lune majeure de Jupiter, elle est l'astre du système Sol présentant la plus forte activité géologique avec plus de 400 volcans actifs. En dépit de cet environnement hautement inhospitalier, elle fut colonisée pour y installer des exploitations minières pour récolter les énormes quantités de minerais rares et de pierres précieuses créées par les mouvements magmatiques.

- **Europa :** quatrième plus grosse lune de Jupiter, Europa était considéré par les scientifiques du XXIème siècle comme un candidat idéal à la colonisation spatiale grâce à la forte possibilité qu'elle abrite des océans sous sa surface gelée. Bien que les premières expéditions aient démontré que ce n'était nullement le cas, l'astre fut terraformé pour créer des conditions de vie acceptables avec un climat de type semi-polaire et permettre l'installation d'une population civile. Tout comme Io, son activité est principalement minière mais pour d'autres raisons : la très forte concentration de matériaux à usage nucléaire dans son manteau rocheux.

- **Ganymède** : plus grosse que Mercure et Luna réunies, Ganymède est la plus grande des lunes joviennes mais n'a été que partiellement terraformée en raison du trop grand coût et des énergies colossales qu'il faudrait réunir pour terminer cet entreprise. Il est possible de respirer son atmosphère durant quelques dizaines de minutes avant de ressentir les premiers signes d'affaiblissement, et aucune flore ne survie aux conditions climatiques très rudes qui y règnent. Cette colonie abritait autrefois une population de plusieurs dizaines de millions d'habitants venus travailler dans les complexes industriels et les centres de recherche, mais après le début de la deuxième conquête spatiale, de plus en plus d'habitants sont partis pour trouver des conditions de vie meilleures. En dehors de quelques usines presque entièrement automatisées, les citoyens de Ganymède travaillent donc principalement pour les sociétés d'armement qui y développent de nouvelles technologies de pointe.



LES COLONIES INTÉRIEURES :

Au départ, ce terme désignait les trente-deux colonies établies par l'humanité sur des mondes de systèmes planétaires autres que le système Sol avant l'an 2390, et qui délimitèrent la région spatiale de la Ceinture Solaire. Mais plus tard d'autres mondes présentant divers intérêts furent colonisés à l'intérieur de cette même région et ont donc bénéficié de la même appellation bien qu'elles soient nettement plus récentes. Ensembles, ces colonies forment le cœur de l'empire humain et bénéficient donc d'une position dominante dans les échanges commerciaux qui n'ont cessé de croître avec

l'augmentation du nombre de colonies extérieures. Mais ce faisant, elles sont devenues de plus en plus dépendantes des colonies extérieures pour l'approvisionnement de ressources alimentaires ou de matières premières pour leurs industries. De plus, la politique protectionniste de l'UNSC envers les colonies intérieures contre les mouvements rebelles fait que ces colonies abritent une population relativement aisée aux standards de vie bien plus élevés que la moyenne de la plupart des colonies extérieures, attirant automatiquement l'antipathie des insurgés. Dans les descriptions résumées qui suivent, nous avons volontairement laissé dix colonies intérieures inconnues de manière à laisser les fans en inventer pour leurs propres créations si nécessaire.

Nom	Description
Arcadia	4^{ème} planète du système Procyon (Alpha Canis Minoris) - 427 millions d'habitants Climat tropical avec des pluies régularisées par un réseau de stations climatiques en orbite. Planète touristique très dynamique avec des environnements paradisiaque, elle est également célèbre pour ses vins et champagnes exportés à travers tout le domaine de l'UEG.
Ballast	3^{ème} planète du système Epsilon Cygni - 4,7 millions d'habitants Planète lourdement terraformée pour devenir plus accueillante, elle présente encore de nombreuses régions semi-désertique particulièrement hostiles. Son activité initialement axée sur l'exploitation minière a été forcée de se diversifié avec de l'industrie lourde et des entreprises de transport marchand suite à l'émergence de Skopje comme principale fournisseur de ressources minières sur le bord oriental de la Ceinture Solaire.
Britannia	3^{ème} planète du système Alpha Cygni - 3,47 milliards d'habitants Planète tempérée à forte activité économique détenue en grande partie par plusieurs familles issues de la noblesse britannique, principalement dans l'armement et les sociétés pharmaceutiques.
Beltenos	4^{ème} planète du système Bêta Delphini - 1,3 milliards d'habitants Planète minière aride à très forte activité industrielle de type métallurgique (automobile, armement, aéronavale, etc.). Possède de nombreuses lignes de trains à très grande vitesse reliant ses trois grandes villes aux différents sites d'exploitation minière se trouvant parfois à plusieurs milliers de kilomètres.
Bêta Gabriel	2^{ème} planète du système Epsilon Eridani - 500 millions d'habitants Monde océanique de type tropical, à la population très dispersée composée principalement d'ultra-riches cherchant l'isolement, c'est également un paradis fiscal pour de nombreuses entreprises et le repère d'une importante base sous-marine de l'ONI.
Chi Rho	3^{ème} planète du système Ectanus 45 - 400 millions d'habitants Cette planète de type Terre est la principale plate-forme marchande assurant les échanges entre les colonies intérieures et les colonies extérieures, ce qui lui a donné une forte activité économique et une importante population axée sur la vente, le transport et les services.
Circumstance	4^{ème} planète du système Epsilon Eridani - 2,37 milliards d'habitants Colonisée après Reach et Tribute dans le système Epsilon Eridani, cette planète bénéficie du rayonnement de ses deux grandes sœurs et concentre son activité essentiellement dans la gestion d'universités et de tribunaux juridiques très réputés.
Galladia	4^{ème} planète du système Alpha Cygni - 1,24 milliards d'habitants Malgré son climat glaciaire particulièrement hostile, la richesse géologique de cette planète voisine de Britannia a fait que sa colonisation s'est fait très rapidement et massivement, ses habitants se rassemblant dans des villes souterraines reliées par des tunnels ferroviars. Sa richesse naturelle étant principalement exploitée par des entreprises britanniques tandis que les ouvriers sont des galladiens issus d'autres vagues d'immigration terrestres, cette colonie est secouée par de très violentes insurrections rebelles.
Harmony	3^{ème} planète du système Maedle - 947 millions d'habitants Planète tempérée subissant actuellement une période glaciaire, mais dont l'équateur reste parfaitement habitable et qui abrite donc deux principales villes. L'activité locale est axée sur l'exploitation de produits agricoles de luxe et la pêche d'une race de grand mammifère marin très prisée.

Jhelom	3^{ème} planète du système Gamma Delphini - 247 millions d'habitants Cette colonie au climat fortement tropical présente d'immenses intérêts scientifiques grâce à ses innombrables espèces animales et végétales, en particulier pour les domaines de la médecine et de l'agro-alimentaire. De ce fait, en-dehors des trois grandes villes construites sur l'équateur, le reste de la surface de Jhelom est considéré comme un territoire protégé.
Melpomène	2^{ème} planète du système Alpha Eridani - 1,61 milliards d'habitants Planète touristique axée initialement sur la reconstitution de la Grèce antique, mais qui a progressivement diversifié ses activités sur d'autres périodes historiques allant de l'Egypte antique au Moyen Âge japonais. Le chiffre de la population donnée ci-dessus ne tient compte que des résidents permanents, le nombre de touristes présents sur place pouvant aller de quelques millions à quelques dizaines de millions selon la période de l'année.
Minister	3^{ème} planète du système Besillon - 16 millions d'habitants Il s'agit là d'une sorte d'énorme résidence privée où des millions de personnes issues de la classe moyenne supérieure ou de la classe supérieure sont venues s'installer pour être à l'abri des tumultes de la guerre en affichant un profond soutien envers l'UEG et l'UNSC. Suite à plusieurs attentats à la bombe causés par des individus issus colonies extérieures durant les premières années de l'Insurrection, les autorités locales ont mis en place une politique d'isolement interdisant aux civils étrangers de poser le pied sur la planète.
New Jerusalem	3^{ème} planète du système Cygnus - 3,48 milliards d'habitants Planète tempérée possédant un grand centre de formation de l'UNSC Air Force et des centres de recherches à capitaux privés importants. De ce fait, il y a une très forte présence des institutions fédérales de la Terre ainsi qu'une importante garnison militaire de l'UNSC.
Phobos	5^{ème} planète du système Alpha Cygni, environ 250.000 habitants Cette planète porte le même nom qu'une lune de Mars en raison de sa surface lunaire stérile et inhabitable. Elle a cependant été colonisée pour ses importantes ressources en métaux lourds avec l'installation d'exploitations minières en grande partie automatisées et d'importants chantiers navals civils et militaires en orbite.
Polaris	3^{ème} planète du système Chorus -, 2,7 milliards d'habitants Malgré son climat particulièrement froid pour les standards humains, ce monde a été colonisé en raison de sa végétation exotique aux métabolismes uniques et qui sont donc exploités par les industries chimiques, médicale et même pour certains produits de luxe particuliers. Cela a établi une économie forte qui soutient une large population habitant massivement dans des villes thermo-régulées.
Reach	2^{ème} planète du système Epsilon Eridani - 7,03 milliards d'habitants Premier bastion de l'UNSC et siège principal du Conseil de Sécurité ; centre d'activité majeur des colonies intérieures avec de colossales installations militaires terrestres et navales. Tout comme la Terre, cette planète ne présente presque plus aucune activité industrielle et fait importer la quasi-totalité de ses besoins en ressources pour se concentrer sur l'administration et les services, mais son plus gros secteur d'activité reste l'armée avec ses centres de formation, d'armement et de recherches technologiques.
Skopje	3^{ème} planète du système Reoval - 1,4 milliards d'habitants Colonisée peu après Ballast, Skopje a été longtemps peu exploitée en raison de ressources logistiques et économiques insuffisantes, son climat froid et son sol peu riche en faisant un monde à faible intérêt pour les autorités de la Terre. Sauf que cela correspondait parfaitement à la stratégie de l'entreprise SinoViet Materials qui a profité de la chute des prix de l'immobiliter et des taux d'impositions locaux pour s'y implanter lourdement avant de dévoiler une nouvelle technologie de forrage développée par sa section R&D, permettant d'accéder à d'énormes ressources minières et gazières jusque-là inaccessibles. Depuis, Skopje est l'un des plus grands centres d'activité industriels dans la région au point d'avoir eclipsé son concurrent direct, Ballast.
Sigma Octanus IV	4^{ème} planète du système Sigma Octanus, 17 millions d'habitants Planète touristique de type tropicale composée principalement d'archipels réputés pour leurs longues plages de sables blanc. Bien que certaines zones soit économiquement accessibles aux classes moyennes pour leurs vacances, beaucoup d'îles sont des domaines privés de millionnaires et milliardaires.
Station Delphi	Champ d'astéroïde du système Alpha Delphini - 15 millions d'habitants Contrairement aux autres colonies intérieures, Station Delphi est une installation spatiale qui a grandi de plus en plus au fil des décennies jusqu'à atteindre la taille d'une grande mégalopole. Son développement est dû à la richesse géologique incroyable du système Alpha Delphini qui ne dispose malheureusement que de trois planètes qui ne sont pas colonisables : la première est trop proche de son étoile et ultra-volcanique, la seconde est une géante gazeuse sans satellite exploitable et la dernière est un glaçon trop lointain. La station Delphi sert donc de base d'opération pour des expéditions minières à travers tout ce système.
Tasia	3^{ème} planète du système Khalien - 574 millions d'habitants Parmi les colonies intérieures, Tasia fait partie des quelques rares échecs causés par des pronostics erronés et des décisions politiques insuffisamment réfléchies. Ce monde aride à faible végétation a été colonisé principalement dans le but de faire diminuer plus vite le problème de surpopulation du système Sol, mais ce qui causa le plus de mal fut l'obstination du gouvernement de l'UEG pour promouvoir le territoire de Tasia auprès des industriels et de la population civile malgré son très faible intérêt. Créée par des investissements qui ne furent jamais remboursée et maintenue en vie par de lourdes subventions fédérales de la Terre, Tasia n'a toujours pas réussi à développer d'économie locale suffisamment forte pour être attractive. Elle est donc vue comme une colonie de seconde zone où l'on atterrit lorsqu'on n'a pas d'autre choix.
Tribute	3^{ème} planète du système Epsilon Eridani - 814 millions d'habitants Utilisée comme zone d'interface entre le système Epsilon Eridani et les colonies des autres systèmes stellaires, cette planète fortement industrielle est vite devenue une vaste plate-forme marchande dont l'activité est principalement axée sur les transports, le stockage et les échanges commerciaux en général.
Troy	2^{ème} planète du système Romulus - 762 millions d'habitants Cette planète de type Terre a connu une immense déforestation pour devenir une colonie agricole dans les premières décennies de la conquête spatiale. Face à la concurrence grandissante des colonies extérieures, ses exploitants se sont peu à peu créés une image de qualité afin de pouvoir vendre leurs produits plus chers.

LES COLONIES EXTÉRIEURES :

Par opposition aux colonies intérieures, ce terme rassemble toutes les colonies humaines établies après l'an 2390 en dehors du secteur de la Ceinture Solaire. En raison de leur éloignement par rapport à la Terre et/ou de leur faible intérêt pour l'UEG, un grand nombre de ces colonies a rapidement développé des pensées séparatistes avec des mouvements d'abord pacifiques puis de plus en plus violents en réponse à la politique agressive de l'UEG. Autrefois domaine de la CAA (Colonial Administration Authority), les colonies extérieures sont aujourd'hui passées sous le contrôle de l'UNSC qui emploie des efforts considérables pour tenter de réprimer les révoltes dans cette partie de l'empire humain. La plupart de ces colonies possèdent des populations assez faibles qui sont forcées d'exporter une grande partie de leurs ressources vers les colonies intérieures pour maintenir leurs budgets, ce qui fait que l'activité la plus lucrative reste probablement le transport marchand. De plus, à l'exception de quelques exemples chanceux qui sont parvenus à développer une économie forte, les colonies extérieures sont extrêmement dépendantes des objets et technologies fabriquées par les usines des colonies intérieures qui sont alors vues comme des privilégiées. Il n'en reste pas moins qu'en 2525, les colonies extérieures comptaient pas loin de 800 mondes, cependant bon nombre d'entre eux n'était que très peu voir pas du tout peuplé.



Contrairement aux colonies intérieures qui sont suffisamment importantes et peu nombreuses pour être brièvement décrites dans cette encyclopédie, nous n'allons certainement pas faire de même pour les colonies extérieures. Au lieu de cela, nous allons nous concentrer sur quelques mondes de premier plan et en particulier les capitales de secteur.

Nom	Secteur	Détails
ASTÉRION	Le Halo Miroitant (capitale)	3^{ème} planète du système Jolhark ; 3,8 milliards d'habitants En tant que capitale du plus prospère secteur des colonies extérieures, Astérion est une colonie rayonnante aux ressources naturelles relativement faibles, mais au climat tempéré qui lui permet d'accueillir une large population faisant fonctionner les innombrables centres administratifs d'institutions et d'entreprises oeuvrant dans le Halo Miroitant. Les villes d'Astérion sont donc resplendissantes, si bien que même après l'instauration de l'état d'urgence elles ne sont pas sujettes au couvre-feu tant ses habitants sont pro-Terre, un sentiment qui est maintenu par une solide action des services de l'ONI.
Byzancia	Amas de Cassiopée	4^{ème} planète du système 43 Oeval ; 86 millions d'habitants Siège administratif de la plupart des entreprises multiplanétaires de son secteur, cette planète est en proie à de sérieuses émeutes causées par les inégalités sociales et qui débouchent régulièrement sur des révoltes impliquant des factions rebelles.
Coral	Bordure Extérieure Occidentale	3^{ème} planète du système Zêta Draconis ; 734 millions d'habitants Planète super-tellurique de la taille de Jupiter au climat tempéré, cette planète n'a été découverte que très récemment mais bénéficie d'une colonisation grandement accélérée en raison des immenses potentiels de développement qu'elle offre. Pourrait probablement devenir la future capitale de secteur dans un avenir proche.
CONRAD'S POINT	Bordure Extérieure Orientale (capitale)	3^{ème} planète du système Bêta Phœnicis ; 2,5 milliards d'habitants Principal point d'entrée du secteur de la Bordure Extérieure Orientale, la colonie semi-désertique de Conrad's Point n'était initialement pas destinée à devenir capitale de secteur. Mais c'était sans compter sur la pression colossale qu'exerça le lobby des compagnies de transport marchand sur le gouvernement de la Terre, son emplacement stratégique en faisant une plate-forme économique majeure à très large influence. L'ONI suspecte d'ailleurs ces mêmes compagnies de financer en secret les mouvements indépendantistes qui possèdent une très forte popularité sur Conrad's Point et dans les colonies voisines.
CRYSTAL	Amas de Farrow (capitale)	3^{ème} planète du système Goliath ; 2,4 milliards d'habitants Monde tempéré choisi pour être la capitale du secteur de l'Amas de Farrow, Crystal a connu un développement si rapide qu'il a échappé au contrôle du gouvernement de la Terre au point de devenir un important centre de l'idéologie indépendantiste. La réponse de l'UEG fut aussi tardive que brutale, ce qui transforma la contestation se transforma en violente révolte jusqu'à devenir un véritable conflit armé, nécessitant une présence renforcée de l'UNSC mais surtout des services de renseignements de l'ONI qui sont libres d'agir comme ils l'entendent.
DRACO-III	Bordure Extérieure Occidentale (capitale)	3^{ème} planète du système Draco ; 1,9 milliards d'habitants Bénéficiant d'un climat tempéré des plus agréables, la colonie de Draco-III fut difficile à construire car elle ne possède presque aucune terre émergée au niveau de son équateur, seul endroit où peuvent être construits les ascenseurs orbitaux. De ce fait, le plus gros de sa population est entassée dans une unique mégapole, Weinghest, ce qui a facilité la montée d'un mouvement séparatiste autour d'un parti politique nommé le Libertarian Party.
Harvest	Bordure Extérieure Occidentale	3^{ème} planète du système Epsilon Indi ; 3,7 millions habitants De par son climat tropical extrêmement propice à l'agriculture, Harvest a fait l'objet d'une colonisation accélérée avec d'énormes financements, de manière à y établir des exploitations de culture intensive principalement gérée par des engins automatisés. Malheureusement pour ses habitants, il s'agit du lieu où fut établi le premier contact entre l'humanité et les covenants (cf. chap. I.2.6).

JÉRICO VII	Amas de Caldwell (capitale)	4^{ème} planète du système Lambda Serpentis ; 2,4 milliards d'habitants Capitale de secteur. En raison des rayonnements particuliers de son étoile, cette planète est connue pour ses vins et autres boissons alcoolisées au goût particulier, dont certaines sont les plus chères qui existent à ce jour. Forte activité de pêche sur ses océans verts.
PHALANX	Le Quadrant d'Enesse (capitale)	2^{ème} planète du système Trojus ; 1,7 milliards d'habitants Capitale d'un secteur de faible importance, Phalanx n'a bénéficié ni du même taux de croissance ni des mêmes investissements que les autres colonies de même catégorie. De par cette situation difficile et le climat légèrement plus froid que la norme terrestre, la population locale est profondément anti-U.E.G. mais n'a pour l'instant pas franchi le pas du conflit armé.
SORENIS	Quadrants Jumeaux (capitale)	3^{ème} planète du système Langrey ; 2,8 milliards d'habitants Capitale de secteur. Colonie très urbanisée avec de nombreuses industries lourdes et de grandes zones agricoles ; climat tempéré relativement clément, c'est un monde qui connaît une croissance solide et constante grâce à d'importants investissements en publicités.

LES COLONIES MILITAIRES :

Les termes de colonies intérieures et extérieures ne concernent que les territoires strictement civils. Un grand nombre de ces derniers abritent des installations militaires plus ou moins nombreuses et imposantes, surtout depuis le début de l'Insurrection et le renforcement de la présence de l'UNSC au-delà des limites du système Sol. En plus de ces structures construites sur des colonies civiles, il existe également des planètes à l'accès réservé uniquement au personnel autorisé et d'autres dont l'existence est un secret bien gardé par un très faible nombre d'agents de l'ONI. Ces planètes sont d'une importance vitale pour la défense de la Terre et de l'humanité en général. Là encore, nous ne donnons pas de liste exhaustive car il doit certainement en exister un très grand nombre, qu'elles soient officielles ou non, dispersées à travers le domaine de l'humanité.



Nom	Secteur	Détails
Algolis	Le Halo Miroitant	3^{ème} planète du système Bêta Aurigae, connue du public Planète tempérée, abrite plusieurs puissantes bases militaires associées à un centre de test réunissant les différentes compagnies d'armement travaillant avec l'UNSC. Sa grande notoriété sert à maintenir le secteur du Halo Miroitant sous une poigne de fer.
Ariel	L'Amas de Farrow	5^{ème} planète du système Ryva, coordonnées secrètes Monde lunaire dont l'existence est totalement dissimulée à la population depuis la découverte de ruines forerunners par les premières équipes d'exploration. Une modeste force de défense locale est présente sur place, mais seuls les membres d'une branche particulière de la section 3 de l'ONI peuvent accéder au site lui-même.
Black Box	L'amas de Cassiopée	2^{ème} planète du système Xi-241, coordonnées secrètes Monde désertique entouré de mystère même parmi les membres de la section 1 de l'ONI, désignée comme interdite pour raisons épidémiologiques par les autorités fédérales. Très peu de membres des services de renseignement savent que ce nom de cette planète vient de celui d'une installation souterraine, et encore plus rares sont ceux qui en connaissent l'emplacement ou la fonction. Du coup, les rumeurs à ce sujet sont nombreuses.
Bliss	Bordure Extérieure	4^{ème} planète du système Hegma-128, connue du public Principale base militaire terrestre et navale de l'UNSC dans la Bordure Extérieure Occidentale, établie en raison des nombreux troubles insurrectionnels dans la région. Climat glaciaire extrêmement hostile avec des tempêtes aussi puissantes que fréquentes ; faune et flore quasi inexistante.

Chi Ceti IV	Amas de Caldwell	4^{ème} planète du système Chi Ceti, coordonnées secrètes Monde lunaire inhabitable aux coordonnées secrète en raison du centre de recherche Damascus gérant plusieurs projets de la section 3 de l'ONI, en particulier la création des armures MJOLNIR (cf. chap. III.7.6).
Far Isle	Les Quadrants jumeaux	3^{ème} planète du système Jorgan, connue du public Anciennement une colonie extérieure de la Terre, ce monde a été ravagé par un bombardement atomique en 2496 (cf. chap. 1.2.5 .) suite à une révolte massive de la population, afin de servir d'exemple. Depuis, son accès est interdit par une flotte de défense placée en orbite.
Falaknuma	Amas de Farrow	5^{ème} planète du système 18 Scorpii, coordonnées secrètes Ce monde lunaire inhabitable possède en orbite une petite mais très importante base navale servant de centre d'opération pour le corps des Rôdeurs (corvettes furtives de l'ONI). En revanche, cette installation ne peut réaliser que des réparations très légères sur les éléments les plus simples de ces vaisseaux en raison de moyens limités.
Kadeys	La Ceinture Solaire	4^{ème} planète du système Topaze, connue du public La Ceinture solaire regorge de colonies militaires, mais Kadeys est assurément l'une des plus importantes d'entre elles. Cette planète glacière constitue la plus grande concentration d'installations militaires avec des centres de formation, des installations de recherche, des terrains de test pour prototypes et d'immenses stocks de matériel. Une majeure partie de ces installations sont souterraines.
Onyx	Quadrant Sombre	4^{ème} planète du système Zeta Doradus, coordonnées secrètes Monde présentant en apparence de nombreuses installations forerunner très difficiles d'accès, mais l'humanité ignore encore qu'il s'agit d'un monde-bouclier (cf. chap. II.2.8). En raison de l'absence de résultat pour parvenir à pénétrer les installations souterraines, les budgets de recherche ont progressivement diminué depuis 2525.
Syrus-IV	Quadrants Jumeaux	4^{ème} planète du système Syrus, connu du public Colonie lunaire quasi-inhabitée abritant un centre de recherche fondé par la CMA pour développer le projet ORION (cf. chap. III.7.1), récupéré par l'UNSC en 2495 ; sert aujourd'hui de centre militaire terrestre et naval dans le secteur des Quadrants Jumeaux.

III.7. LES SPARTANS

Rien n'est plus emblématique de l'univers de Halo que les combattants spartans. Nous nous devons donc de leur attribuer une section entière de cette encyclopédie afin de leur rendre hommage dignement. Ces super-soldats biologiquement améliorés et ayant subi les entraînements les plus rudes possibles sont le summum du combat moderne d'infanterie au travers de quatre générations de super-soldats, chacune d'entre elles présentant ses particularités, ses forces, mais aussi ses faiblesses.

III.7.1. Le programme ORION

Le programme ORION était une unité d'élite rattaché au Naval Special Warfare dont le développement remonte à l'époque des Guerres Interplanétaires, mais qui ne fut réellement mise en service durant l'Insurrection. L'UNSC en fit une arme particulièrement efficace pour combattre la rébellion des colonies extérieures. Peu après sa désactivation et le lancement d'un second projet de super-soldats, le programme ORION fut rétroactivement nommé le programme « SPARTAN-I ».

Développement :

Le projet ORION est un programme militaire spécial ayant pour but de développer des super-soldats aux caractéristiques physiques et mentales largement supérieures aux humains normaux. Ce projet prend ses origines dès 2321 sous le contrôle de l'UNSC, lorsque l'ère de colonisation extra-système venait tout juste de commencer. Le but était de créer une unité de combattants d'élite donnant un avantage tactique unique sur les champs de bataille, et qui serait un élément de dissuasion pour tout mouvement rebelle qui souhaiterait s'opposer à l'autorité de l'UEG. Les souvenirs des Guerres Interplanétaires étaient encore forts dans les esprits, et l'amirauté souhaitait éviter au maximum qu'une telle catastrophe ne se produise à nouveau, ou au moins avoir un outil de poids dans le cas où elle se reproduirait. Malheureusement, les premiers résultats furent particulièrement pauvres avec très peu d'amélioration des capacités des candidats volontaires servant le projet. De plus, d'importants effets secondaires furent observés chez la plupart de ces candidats qui étaient tous des membres de l'UNSC mais qui furent retirés du service après ces expériences du fait de ces effets secondaires qui les rendaient inaptes au combat. Après ce premier échec, le projet fut stoppé et mis de côté en attendant que la recherche scientifique ne trouve de meilleurs moyens d'améliorer les performances humaines.

C'est en 2491 que le projet ORION réapparut en tant que projet secret de la CMA dans un centre de recherche sur Syrus-IV, en réaction à la violation de territoire accomplie par l'UNSC à partir 2390. Les dirigeants de la CMA souhaitaient disposer de leur propre corps de combattants d'élite à la manière de l'UNSC Marines Corps pour montrer à l'UEG qu'ils étaient parfaitement capables d'assurer la sécurité des colonies de la Terre sans l'aide de l'UNSC. Cette intention fut cependant mal interprétée par l'UNSC, ou du moins elle leur servit de prétexte pour se montrer encore plus méfiants envers la CMA et continuer d'empiéter sur leur territoire de façon encore plus brutale et souvent sans aucun préavis, débouchant au final sur d'horribles catastrophes comme l'Incident du Callisto en 2494, qui provoqua une succession d'émeutes et de révoltes sanglantes. Alors que les émeutes se faisaient de plus en plus violentes, des civils armés de matériel de la CMA furent rencontrés un peu partout sur les zones de combat où l'UNSC était impliqué, ce qui finit par obliger l'UEG à ordonner l'absorption progressive des ressources et du personnel de la CMA par l'UNSC en 2495, et l'ONI en profita immédiatement pour mettre la main sur le projet ORION. Les scientifiques militaires de la CMA étaient parvenus à trouver des pistes viables pour l'amélioration des aptitudes physiques et mentales humaines. Ces pistes furent poursuivies par des scientifiques de la section 3 de l'ONI sur Reach, afin de les exploiter au maximum du possible tout en limitant les effets secondaires sur les 65 volontaires de l'UNSC ayant accepté de servir de cobaye pour ces expériences.



Recrutement et formation :

Les membres du programme ORION étaient tous des volontaires membres de différents corps d'armée de l'UNSC, essentiellement des marines, des ODST et des membres des forces spéciales. Les critères de sélection incluaient la possession de grandes compétences pour les opérations à haut risque, incluant le contre-espionnage, les infiltrations longues, et les opérations secrètes. Possédant des compétences physiques et mentales déjà largement au-dessus de la moyenne, ces hommes et ces femmes reçurent des améliorations corporelles de natures diverses utilisant les dernières découvertes en biochimie et neurologie pour augmenter encore plus leurs capacités et dépasser les limites normales du corps humain. Plus endurants, plus rapides, plus intelligents, ils étaient les premiers véritables super-soldats.

Au départ, ce programme débuta avec soixante-cinq candidats seulement, mais vers la fin de son activité il comptait près de trois cent membres au total. Le quartier général de cette unité se trouvait sur Reach et servira plus tard à former la seconde génération de super-soldats. L'entraînement des spartans-I était le plus difficile jamais mis au point à l'époque, combinant des épreuves physiques et mentales de très haut niveau. Chacun des soixante-cinq premiers volontaires réussit ces tests et présenta d'excellents résultats d'assimilation des améliorations corporelles, ce qui leur valut d'être officiellement mis en service en janvier 2496 et permit au programme de démarrer la formation d'un nouveau groupe de spartans-I. En l'espace de trois ans, le programme ORION comptait cent-soixante-cinq membres actifs.

Activités :

Le programme ORION fut un élément clé de la guerre menée par l'UNSC contre l'Insurrection des colonies extérieures, en particulier suite à l'apparition de l'URF en 2497. Ses membres remplirent de nombreuses missions avec succès à travers tout le domaine de l'humanité, mais les stratégies agressives de l'UNSC ne firent qu'augmenter la crédibilité des rebelles parmi la population. L'efficacité des spartans-I fut néanmoins démontrée de nombreuses fois, leur tableau de chasse grandissant à chaque opération, et au cours de toute son existence cette unité n'enregistra qu'une seule perte.

Par soucis de simplification, nous ne vous donnons pas la liste de toutes les opérations auxquelles ont participé les spartans-I mais nous vous résumons ci-dessous trois des plus importantes :

Opération CHARLEMAGNE (2496) : première véritable opération militaire de l'unité ORION. Ses membres furent déployés pour récupérer une station spatiale de transit en orbite d'Eridanus II. L'opération fut un succès quasi total avec la récupération discrète de la station sans que l'ennemi ne réalise la présence de l'unité, mais celle-ci subit une unique perte au cours d'un combat : le caporal François Mallais.

Opération KALEIDOSCOPE (13 mars 2502) : mission d'assassinat sur Harvest contre le leader de l'Union Sécessionniste, Jerald Mulkey Ander. L'opération fut menée par le sergent Avery Johnson et son escouade d'intervention pour effectuer un tir à très longue distance durant le transport de Ander par un convoi blindé rebelle. L'opération fut exécutée avec succès.

Opération TANGLEWOOD (peu avant 2506) : mission top secrète dirigée par l'ONI pour récupérer des données classifiées qui avaient été dérobées à la section 3 de l'ONI par des membres de l'URF. Ce fut la dernière mission effectuée par le programme ORION avant sa désactivation.



Défauts et imperfections :

Au cours des années suivant la création de l'unité ORION, les membres commencèrent à présenter des signes de troubles mentaux mineurs et des phénomènes de "rejets métaboliques inexpliqués", en commençant par les membres les plus anciens. Cela fit diminuer leur efficacité sur le terrain et força les scientifiques de l'ONI à réfléchir sur la viabilité du projet sur le long terme. Il en résultait la dissolution de l'unité en 2506 dont les membres furent dispersés dans des unités des forces spéciales, la plupart pour servir en tant qu'entraîneurs ou instructeurs militaires pour les marines ou les ODS. D'autres eurent la chance de continuer à servir dans des unités de combat comme par exemple le sergent Avery Johnson, mais certains ont été mis à la retraite peu de temps après du fait d'effets secondaires grandissants.

L'un de ces soldats, l'adjudant-chef Franklin Mendez, fut choisi par la section 3 de l'ONI pour entraîner la nouvelle génération de super-soldats dans le cadre d'un nouveau programme basé sur les recherches et les résultats du projet ORION : le programme SPARTAN-II. Suite au succès de ce nouveau programme, les membres du projet ORION reçurent le titre non-officiel de SPARTAN-I.

Les spartans 1.1 :

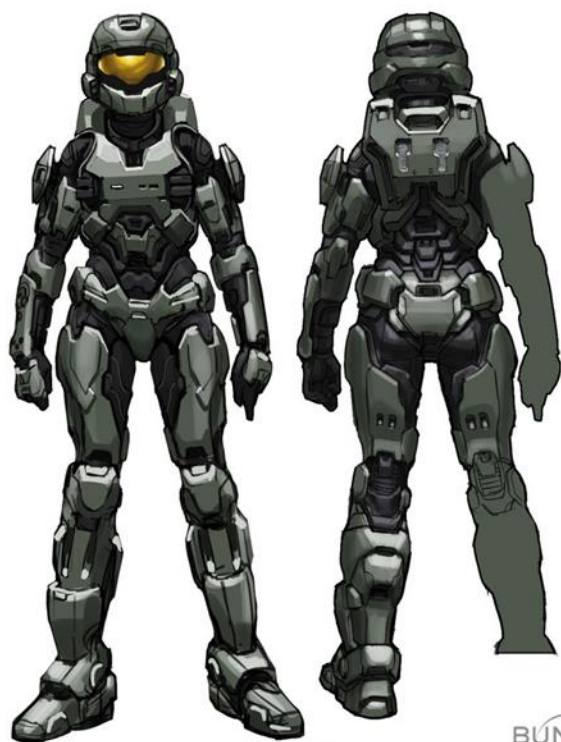
Les enfants des membres du projet ORION sont référencés par l'ONI comme des « spartans 1.1 » en raison de leur patrimoine génétique particulier qui justifie le fait qu'ils soient surveillés de près par l'ONI. Il y en a eu seize en tout, mais à cause des augmentations de leurs parents, ils ont dû recevoir des injections spéciales durant leur enfance pour avoir une croissance normale.

III.7.2. Liste des spartans-II

Au même titre que Bungie n'a jamais créé de carte stellaire de l'univers de Halo, aucune liste officielle de l'ensemble des candidats du programme SPARTAN-II n'a été rédigée. Cela avait principalement pour but de permettre la création de nouveaux personnages spartans au fur et à mesure des besoins pour les futurs jeux vidéo, livres et autres médias de la licence. Néanmoins dans le cadre du projet *Halo Evolved*, il nous a semblé indispensable d'établir la liste ci-dessous afin de décrire correctement cette unité d'élite. Cela n'empêche pas pour le moins les fans de prendre des libertés avec cette liste en remplaçant certains spartans par des personnages qu'ils auront inventé pour leurs créations personnelles (par exemple pour en incarner directement un dans notre jeu de rôle *Halo : Héros & Hérétiques*), voir même en modifiant le nombre de candidats qui ont pu être recrutés au début du programme.

Désignation	Statut
APRIL-001	Non recrutée
TOHARA-002	Non recruté
LUCAS-003	Mort durant les augmentations
DIRK-004	Non recruté
JAMES-005	ACTIF (Silver Team Leader)
SCOTT-006	Non recruté
JAI-007	ACTIF (Gray Team leader)
LI-008	ACTIF (Purple Team 3)
LAUREN-009	Non recrutée
NAOMI-010	Morte durant les augmentations
SLAVEN-011	Non recruté
VERNON-012	Mort durant les augmentations
IDA-013	Démobilisée suite aux augmentations
VICTOR-014	Non recruté
XIAO-015	Non recrutée
MARK-016	Non recruté
ADNAN-017	Non recruté
KIRT-018	Démobilisé suite aux augmentations
SERIN-019	Démobilisé suite aux augmentations
MAX-020	Mort durant les augmentations
STANLEY-021	Non recruté
STEPHAN-022	Mort durant les augmentations
DAISY-023	ACTIVE (Black-Team 4)
AUGUSTE-024	Non recruté
YASMINE-025	Non recrutée
NYDIA-026	Morte durant les augmentations
MIU-027	Non recrutée
JERRY-028	Non recruté
JOSHUA-029	ACTIF (Read Team 4)
VINH-030	ACTIF (Yellow Team 3)
RICKI-031	Non recruté
ADIB-032	Non recruté
LEAH-033	Démobilisée suite aux augmentations
SAMUEL-034	Mort en mission le 2 mars 2525
TOMMY-035	Non recruté
VICKI-036	Non recrutée
RANDHAL-037	ACTIF (Green Team 3)
KEIR-038	Mort durant les augmentations
ISAAC-039	ACTIF (Yellow Team 2)
JURGEN-040	Non recruté
LORNA-041	Non recrutée
DOUGLAS-042	ACTIF (Red Team 2)
WILLIAM-043	ACTIF (Yellow Team Leader)
ANTON-044	ACTIF (Purple Team 2)
DYLAN-045	Non recruté
OSKAR-046	Démobilisé suite aux augmentations
KEIICHI-047	ACTIF (Purple Team 4)
JANA-048	Non recrutée
CHUUGO-049	Non recruté
DOMINIC-050	Non recruté
KURT-051	ACTIF (Green Leader)
JORGE-052	ACTIF (Black Team 3)
JESSE-053	Non recruté
JANA-054	Non recrutée
ALICIA-055	Non recrutée
FARIQ-056	Non recruté
VELIMIR-057	Mort durant les augmentations
LINDA-058	ACTIVE (Blue Team 3)





BUNGIE

Prénom	Statut
MALCOM-059	ACTIF (Green Team 2)
TIM-060	Non recruté
JEANNE-061	Non recrutée
MARIA-062	ACTIVE (Black Team Leader)
SUN-063	Non recruté
MARLON-064	Mort durant les augmentations
SHEILA-065	ACTIVE (Silver Team-2)
SOREN-066	Démobilisé suite aux augmentations
AMBER-067	Non recrutée
DENISE-068	Morte durant les augmentations
SOLOMON-069	ACTIF (Black Team 2)
HAJNAL-070	Mort durant les augmentations
CONNOR-071	Non recruté
HARRY-072	Non recruté
EDDY-073	Démobilisé suite aux augmentations
ERIN-074	Non recruté
CASSANDRA-075	ACTIVE (Green Team 4)
TANYA-077	Non recrutée
JUSTIN-078	Mort durant les augmentations
ARTHUR-079	ACTIF (Silver Team 4)
PHOEBE-080	Non recrutée
RENÉ-081	Démobilisé suite aux augmentations
SCARLETT-082	Non recrutée
WASIM-083	Non recruté
FHAJAD-084	Démobilisé suite aux augmentations
GUDLEIF-085	Non recruté
JESSICA-086	Non recrutée
KELLY-087	ACTIVE (Blue Team 4)
MAKISHI-088	Non recruté
DUNJA-089	Non recrutée
ELIZABETH-090	Morte durant les augmentations
AUGUST-091	Non recruté
JEROME-092	ACTIF (Red Team Leader)
GRACE-093	ACTIVE (Purple Team Leader)
AMINA-094	Morte durant les augmentations
CALEB-095	Non recruté
SHEN-096	Non recruté
MAURO-097	Mort durant les augmentations
LEON-098	Non recruté
FRIDA-099	Non recrutée
SAAR-100	Non recruté
VICTOR-101	ACTIF (Black Team 4)
CHLOE-102	Démobilisée suite aux augmentations
FRANKLIN-103	Mort durant les augmentations
FREDERIC-104	ACTIF (Blue Team 2)
KRISTIAN-105	Non recruté
EWAN-106	Mort durant les augmentations
ADIB-107	Non recruté
LILLY-108	Morte durant les augmentations
MARGE-109	Non recrutée
MARCO-110	Non recruté
ADRIANA-111	ACTIVE (Gray Team 2)
NOORA-112	Non recrutée
MATHEUS -113	Mort durant les augmentations
REI-114	Morte durant les augmentations
JACK-115	Mort durant les augmentations
REMY-116	Non recruté
JOHN-117	ACTIF (Blue Team leader)
ADIAM-118	Non recrutée
RANDY-119	Non recruté
MIKE-120	ACTIF (Gray Team 3)
DALE-121	Non recruté
JOSEPH-122	ACTIF (Yellow Team 4)
ASMARA-123	Morte durant les augmentations
AUBERT-124	Non recruté
ATTILIO-125	Non recruté
MEDHANE-126	Non recruté
PROCLUS-127	Mort durant les augmentations

Prénom	Statut
KAROLJ-128	Non recruté
SALIMAH-129	Non recrutée
ALICE-130	ACTIVE (Red Team 3)
KALMAN-131	Non recruté
HARUKA-132	Morte durant les augmentations
THURI-133	Non recrutée
CHRISTOPHER-134	Mort durant les augmentations
LAURENCE-135	Non recrutée
KENNETH-136	Non recruté
CARRIS-137	Démobilisée suite aux augmentations
MAREN-138	Morte durant les augmentations
SVEND-139	Non recruté
LUDOVIC-140	Mort durant les augmentations
CAL-141	ACTIVE (Silver Team 3)
MOLLY-142	Non recrutée
SIMON-143	Mort durant les augmentations
LING-144	Non recrutée
TRISTAN-145	Mort durant les augmentations
MATHIAS-146	Non recruté
JAKOV-147	Non recruté
MIHOKO-148	Démobilisée suite aux augmentations
GABRIELLA-149	Morte durant les augmentations
BRYAN-150	Non recruté

III.7.3. Les premiers reclaimers

Les premières recherches du docteur Halsey furent centrées sur les résultats obtenus par le programme ORION concernant les augmentations corporelles qui avaient été réalisées sur les volontaires. En recoupant les séquences génétiques des différents candidats avec le niveau de réussite des augmentations pour chacun d'entre eux, elle identifia un lien direct entre la survie des sujets et la présence d'un gène particulier dans leur ADN. Ce gène offre une mentalité plus forte, des capacités cognitives accrues, et immunise le porteur à la plupart des troubles psychologiques à l'exception de la schizophrénie et ses variantes. Cela est dû au fait que le cortex et le système nerveux des individus porteur fonctionnent différemment de ceux des humains normaux, car présentant de meilleures transmissions des signaux nerveux et influant sur les messages psycho-négatifs. C'est pourquoi le docteur Halsey baptisa ce gène le Neurological And Cerebral Enhancer Gene (gène d'augmentation neuronal et cérébral), une appellation qui fut simplifiée en **NACEG** (cf. [chap. II.1.1](#)).

Après avoir compris que ce gène étant essentiel à la survie mentale des futurs membres son programme SPARTAN-II, le docteur Halsey utilisa les services de renseignement de l'ONI pour trouver les candidats possibles parmi la population des colonies intérieures à partir des banques de données génétiques. C'est ainsi qu'elle découvrit que près d'un individu sur 10.000 porte ce gène en lui, quels que soit le type de population considéré. Bizarrement, sa transmission à la descendance semble totalement aléatoire et ne respecte aucun schéma d'hérédité classique, même en soumettant cette étude aux capacités de calcul phénoménales des dernières générations d'IA, ce qui tendrait à dire qu'il s'agit d'une mutation spontanée mais extrêmement régulière pour une raison inconnue. La meilleure théorie envisageable par les membres de la section 3 est que cette mutation représente le prochain palier d'évolution de l'espèce humaine.

Le syndrome de Boren :

Suite à cette découverte, le docteur Halsey désigna les porteurs du gène NACEG comme les membres d'un nouveau genre d'humains, les *Homo superiors*. Ce terme n'est cependant jamais utilisé en dehors des sections 1 et 3 de l'ONI pour plusieurs raisons, la première étant qu'il faut absolument éviter de créer un nouveau critère de discrimination des individus dans une situation déjà extrêmement tendue.

Afin d'expliquer médicalement les raisons des différences neurologiques dues à ce gène sans dévoiler son existence, la section 2 de l'ONI déclara vers novembre 2517 qu'il s'agit en fait des symptômes d'une maladie mutagène qu'ils nommèrent le syndrome de Boren. Cette maladie serait la conséquence d'expositions à des éléments mutagènes tels que la radioactivité les rayons cosmiques, ce qui la rend, dans l'opinion publique, assez facile à contracter. La diffusion de cette fausse information permit non seulement de camoufler l'existence du gène NACEG, mais aussi de forcer la plupart des colonies à effectuer des tests génétiques d'une très grande partie de la population et à rendre ces tests obligatoires pour les nouveau-nés. Ainsi, les bases de données génétiques de la section 1 augmentèrent considérablement de volume et un critère non-officiel commença à être utilisé en haut lieu pour décider de l'avenir de certains membres de l'UNSC.

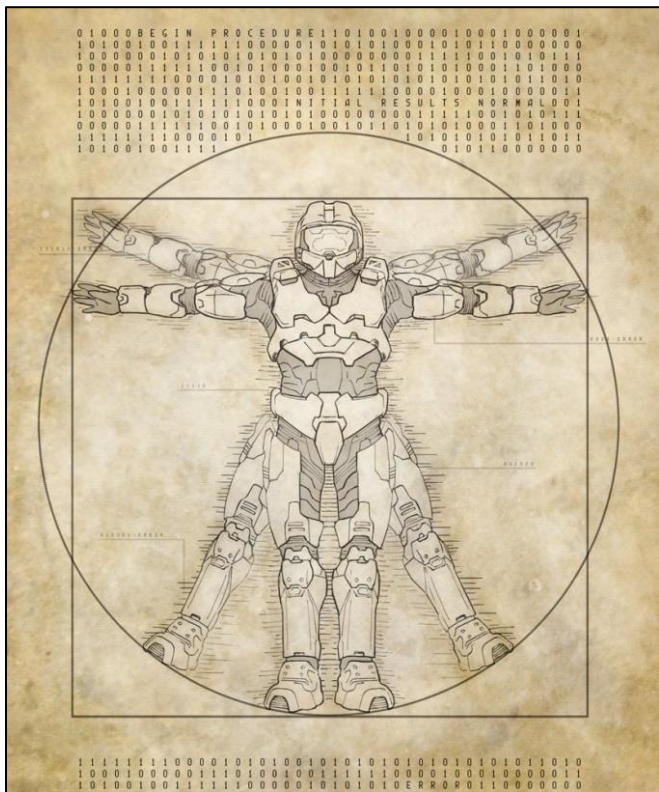
En raison des risques à long terme présentés par la section 2 pour les cas non traités, une très grande majorité de la population s'est soumise à ces tests, mais quelques communautés s'y refusent obstinément et en particulier celles possédant de forts ressentiments envers l'UEG. Les risques à long terme du syndrome de Boren tel qu'il est présenté par les médias sont les suivants :

Stade 1 : apparition de fortes migraines chroniques.

Stade 2 : les migraines augmentent en fréquence et en intensité et ne peuvent plus être calmées médicalement.

Stade 3 : nécroses neuronales multiples sur diverses parties du corps (localisations variables) provoquant d'abord des pertes de sensations puis des paralysies locales.

Stade terminal : nécrose cérébrale aboutissant d'abord à la débilitation du sujet, puis à la mort dans un intervalle de 10 à 15 semaines.



Officiellement, le temps nécessaire pour passer d'un stade à un autre à partir de l'apparition des premiers symptômes varie énormément d'un individu à un autre, ce qui explique pourquoi tellement de personnes sont déclarées comme ayant le syndrome de Boren depuis des années sans avoir dépassé le premier stade. Mais la vérité est que, de tous ces stades d'avancement de la « maladie », seul le premier est réel même s'il se semble se présenter chez seulement 23% des personnes concernées. De plus, ce symptôme peut aisément être guéri chirurgicalement (ce fut le cas pour certains membres du projet SPARTAN-II dès leur recrutement). Les autres stades ont été entièrement inventés par la section 2 afin que cette mutation soit perçue négativement et que les individus touchés s'empressent de subir le traitement adéquat.

Le traitement officiel contre le syndrome de Boren est identique à celui de toutes les maladies mutagènes tels que les cancers, c'est-à-dire une chimiothérapie contrôlée dont la durée varie mais qui se situe généralement autour de trente jours. Avec les avancées de la médecine durant les derniers siècles, les cancers sont désormais très faciles à soigner et, bien qu'ils continuent d'apparaître fréquemment, ils disparaissent aussi vite qu'ils sont apparus s'ils sont traités correctement. Mais bien entendu, ce genre de traitement n'a aucun effet contre le gène NACEG puisqu'il s'agit d'une mutation naturelle et non pas d'une mutation provoquée par une exposition à des éléments mutagènes extérieurs. Heureusement, la chimiothérapie moderne n'a plus d'effets indésirables sur le patient, ce qui fait qu'il a l'impression d'être guéri d'une maladie qu'il n'a jamais eu. Les bénéfices du gène NACEG sont donc conservés sans que le patient ne réalise à quel point il est spécial.

C'est donc grâce à cette campagne mensongère que le docteur Halsey put disposer d'une immense base de données génétique à partir de laquelle elle sélectionna les meilleurs candidats parmi de jeunes enfants de la Terre et de ses colonies pour devenir les futurs combattants spartans-II.

III.7.4. Les augmentations corporelles

Parallèlement à l'entraînement des spartans-II, le docteur Halsey avait confié à l'un de ses plus éminents collègues en matière de biochimie et d'anatomie humaine, le docteur Edward Foster, d'améliorer les techniques d'améliorations corporelles mises au point pour le projet ORION. Et bien qu'il soit parvenu à faire progresser le projet de manière remarquable, des effets secondaires non négligeables firent leur apparition sur les sujets de test qui étaient des singes de laboratoire. Vers 2521, le taux de survie des cobayes était seulement de 23% environ, et il parvint à le faire augmenter jusqu'à 52% en 2525. Il restait cependant confiant dans sa progression et estimait qu'il lui fallait encore deux ou trois ans seulement avant de pouvoir assurer la survie de presque tous les membres du programme. Mais en janvier 2525, inquiet des prévisions concernant l'Insurrection, le Conseil de Sécurité de l'UNSC ordonna au docteur Halsey de précipiter la date des augmentations corporelles, ce qui provoqua la mort de près de trente recrues.

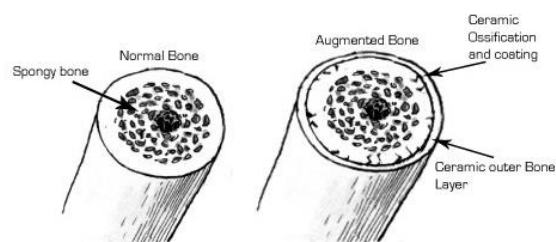
Ci-après, nous vous donnons la description de ces augmentations telle qu'elles étaient développées juste avant que les spartans-II ne les reçoivent :

Ossification par le carbure et la céramique :

Méthode : greffe d'un matériau avancé sur le squelette afin de rendre les os pratiquement incassables. Le sujet peut alors encaisser des chocs particulièrement importants sans risque, augmentant sa résistance en combat mais aussi d'autres paramètres tels que sa résistance à la chute. Augmente significativement la reformation de l'os après une fracture.

Risques : croissance osseuse incontrôlée causant potentiellement une destruction irréparable des os (estimation : 15%).

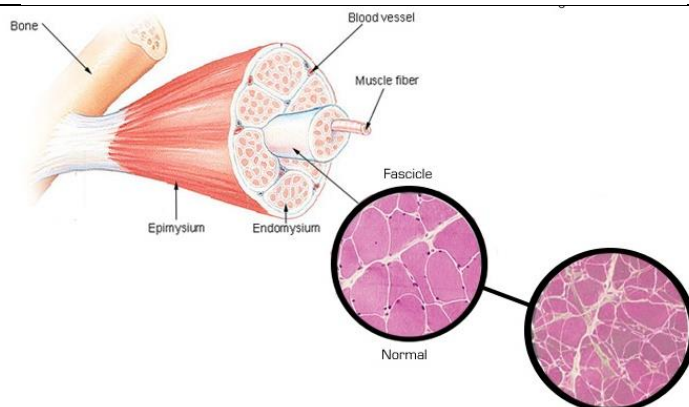
Carbide Ceramic Ossification



Amélioration des tissus musculaires :

Méthode : injection intramusculaire d'un complexe de protéines afin d'augmenter la densité des tissus et de diminuer le temps de récupération de la lactase. Le sujet voit sa force être démultipliée et peut maintenir un effort musculaire pendant une période de temps significativement plus longue.

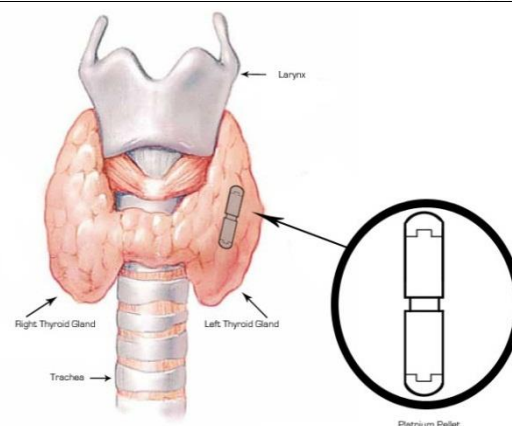
Risques : augmentation fatale du volume du cœur (estimation : 7%).



Croissance suprahumaine :

Méthode : implant d'une bille de platine contenant un catalyseur d'hormones de croissance humaines dans la thyroïde afin de développer la croissance des tissus, du squelette et des muscles. Le sujet atteint rapidement une taille variant entre 2 et 2,5m. Cette augmentation augmente encore considérablement la force et la résistance du sujet.

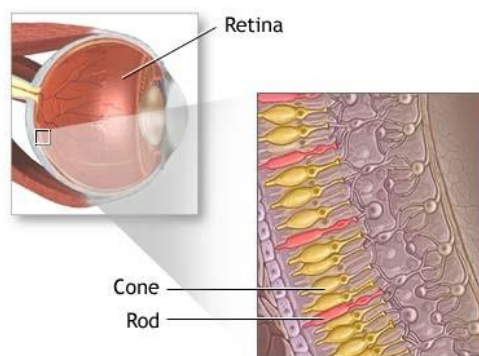
Risques : éléphantiasis (estimation : 5%), suppression des pulsions sexuelles (estimation : 100%).



Renversement capillaire occipital :

Méthode : submersion et afflux sanguin augmenté sous les bâtonnets et les cônes de la rétine du sujet. La perception visuelle du sujet est améliorée de manière significative, lui permettant de mieux discerner des détails petits ou lointain ainsi que de voir dans l'obscurité presque aussi clairement qu'en plein jour.

Risque : détachement de la rétine (estimation : 8%).



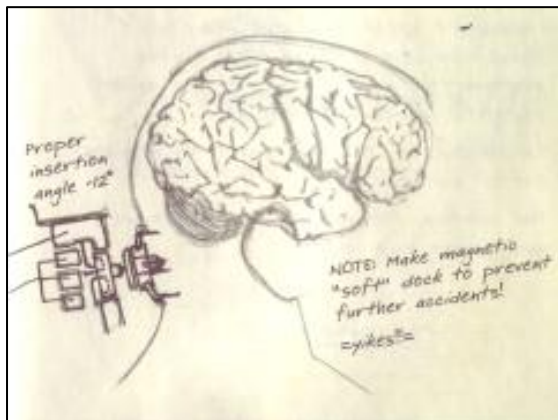
Supraconduction fibreuse de dendrites neurales :

Méthode : Altération de la transduction nerveuse bioélectrique en une transduction électronique protectrice permettant une augmentation des réflexes de 300%. Augmentation significative de l'intelligence, de la mémoire et de la créativité du sujet.

Risque : maladie de Parkinson (estimation : 7%) et syndrome de Fletcher (estimation : 12%).

III.7.5. L'interface neuronale SPARTAN

La technologie d'interface neuronale était maîtrisée depuis le XXIII^{ème} siècle et permettait, par le biais d'un implant électronique branché sur le système neuronal du sujet à la base de la nuque, d'échanger directement par impulsion mentale des informations avec un réseau informatique. Cette technologie est utilisée principalement dans l'armée par les officiers de renseignement de l'ONI mais également par la plupart des officiers supérieurs de la Navy et certains généraux des forces terrestres.



Dès le début du programme SPARTAN-II, il était prévu de donner à ces combattants les meilleurs outils à la disposition de l'UNSC pour augmenter au maximum leur efficacité sur le terrain. C'est pourquoi la technologie d'interface neuronale fut améliorée en y ajoutant un emplacement pour mémo-cristal, cela afin de permettre aux spartans d'emporter avec eux une Intelligence Artificielle qui leur servirait d'appui stratégique et technique. Les possibilités offertes par un tel soutien sont immenses, allant du piratage informatique au décryptage de communications ennemies en passant par le calcul de probabilités stratégiques et l'analyse de millions de données en quelques instants.

Bien que tous les spartans aient reçu la même interface améliorée, tous ne reçoivent pas leur IA attitrée car ce genre de ressource est particulièrement précieux pour l'UNSC. A la place, lorsque leur formation fut terminée, chaque groupe de combat spartan se vit remettre une Intelligence Artificielle unique qui est généralement portée par leur chef d'équipe :

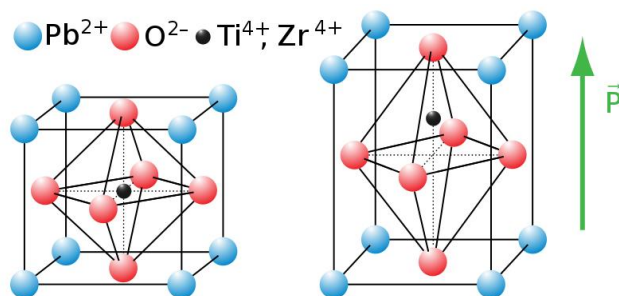
Equipe	Leader	Membres	Particularités	Intelligence Artificielle
Blue Team	JOHN-117	FREDERIC-104 LINDA-058 KELLY-087 (SAMUEL-034)	Equipe d'élite du programme SPARTAN-II, elle est réputée pour être invincible et possède le plus important tableau de chasse de tout le programme. Le Master Chief JOHN-117 est également le commandant de l'ensemble des spartans.	Deianeira
Red Team	JEROME-092	DOUGLAS-042 ALICE-130 JOSHUA-029	Groupe de combat extrêmement offensif qui opère souvent dans le cadre de larges batailles contre l'Alliance covenante, que ce soit au sein d'un fer de lance ou en opérant seul en terrain ennemi.	Ragnarok
Gray Team	JAI-006	ADRIANA-111 MIKE-120 DAISY-023	Equipe formée par les éléments les plus instables du programme, souvent envoyée en mission longue d'infiltration longue pour bénéficier d'une certaine indépendance.	Bardiel
Green Team	KURT-051	MALCOM-059 RANDHAL-037 VINH-030	Groupe très polyvalent bénéficiant cependant des capacités d'intuition phénoménales de son leader qui leur a souvent permis d'anticiper les actions ennemies et d'éviter des pièges.	Nikomedes
Yellow Team	WILLIAM-043	ISAAC-039 CASSANDRA-075 JOSEPH-122	Equipe polyvalente qui se caractérise par sa capacité à former les troupes alliées avec lesquelles elle opère sur le terrain, faisant d'elles des unités d'élite extrêmement compétentes.	Elpis
Purple Team	GRACE-093	ANTON-044 LI-008 KEIICHI-047	Spécialisée dans les opérations furtives derrière les lignes ennemies, ses membres font preuve d'immenses capacités d'adaptation et de survie dans les conditions les plus difficiles.	Sif
Black Team	MARIA-062	SOLOMON-069 JORGE-052 VICTOR-101	Equipe opérant souvent pour le compte de l'ONI dans des missions top secrètes inconnues des autres équipes spartans.	Iona
Silver Team	JAMES-005	SHEILA-065 CAL-141 ARTHUR-079	Spécialisée dans les opérations de protection civile, cette équipe est celle qui a le plus de contact avec la population. Les opérations de ces spartans sont presque systématiquement médiatisées.	Galatea

III.7.6. Le projet MJOLNIR

La dernière phase du programme SPARTAN-II était la création d'une armure digne de ces soldats : l'**armure MJOLNIR**, dont le nom est hérité du légendaire marteau Mjølfnir de Thor, le dieu de la foudre, du tonnerre, du vent et de la pluie dans la mythologie nordique, ce marteau ayant le pouvoir d'élever des montagnes et dont le nom signifie approximativement « frapper ». Cette armure fut créée dans le centre de développement secret de Damascus sur la planète Chi-Ceti IV par les membres de la section 3 de l'ONI. Equipées des dernières technologies de pointe en terme d'équipements électroniques de combat, ces armures coûtent chacune aussi cher qu'une corvette de combat de la Navy et sont également très coûteuses à entretenir. Elles ne représentent rien de moins que le matériel militaire humain le plus avancé à ce jour.

L'armure MJOLNIR pèse environ une demi-tonne en raison des matériaux ultra-denses utilisés pour fabriquer certaines de ses parties protectrices et couches intérieures qui s'assemblent avec une telle complexité qu'il est plus simple de considérer l'ensemble comme un puzzle en trois dimensions. Il est quasiment impossible pour un spartan de retirer lui-même son armure sans aide, et même avec un appareillage spécialisé cette opération prend au moins vingt minutes. Bien qu'elle soit conçue principalement pour des actions au sol, l'armure MJOLNIR peut également être employée de manière limitée dans le vide spatial en raison de sa parfaite étanchéité qui protège également son porteur contre les environnements toxiques, bactériologiques ou radioactifs ainsi que les impulsions électromagnétiques et les radiations solaires.

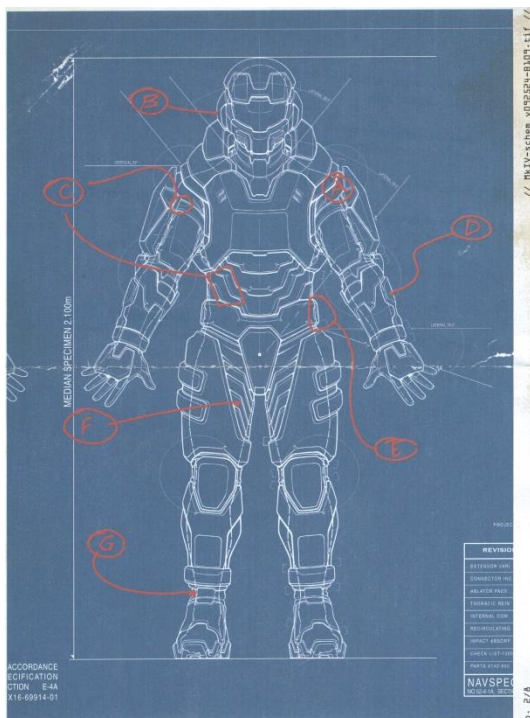
L'outil le plus dévastateur de cette armure se trouve néanmoins sous ses premières plaques de protection, au niveau des couches de la combinaison interne : une couche de cristaux liquides de niobocène de lithium polymérisé qui, étant un matériau piézoélectrique, présente la particularité de se déformer suivant un axe préférentiel lorsqu'il est soumis à une impulsion électrique (voir le schéma ci-contre). Ces cristaux sont organisés sur cette couche en une géométrie fractale conçue par le Dr Halsey pour former des muscles artificiels doublant la force et multipliant par cinq les réflexes du porteur. Mais en raison de la puissance et la vitesse de réaction de ce système, il ne peut être utilisé que par les spartans en raison de leurs capacités surhumaines. En effet, les premiers tests de manipulation des armures MJOLNIR avaient été réalisés par de simples humains non augmentés et le moindre de leur ordre de mouvement était amplifié à un tel point qu'ils se brisaient les os instantanément, puis étaient tués par leurs propres spasmes de douleur.



A cette couche de muscles artificiels est associée une matrice électrique reliée à l'interface neuronale de l'utilisateur afin de lui permettre de contrôler par la pensée le moindre composant de l'armure, depuis les semelles magnétiques jusqu'au régulateurs de pression interne en passant par l'interface tactique extrêmement avancée de la visière de son casque. Ainsi, l'armure devient une extension naturelle de du corps de l'utilisateur. Lorsqu'une IA est connectée à cette interface neuronale, elle peut accéder aux mêmes systèmes et les gérer avec une efficacité inégalable par un humain. Un spartan-II équipé d'une armure MJOLNIR assistée d'un Intelligence Artificielle intelligente est un outil de destruction capable d'accomplir des actions extraordinaires et quasiment impossible à arrêter avec des moyens conventionnels, ce qui fait que les membres de ce programme ont tendance à inspirer autant de courage à leurs alliés que de terreur à leurs ennemis.

Lorsque les spartans-II furent emmenés sur Chi Ceti IV pour y récupérer leurs armures, celles-ci avaient déjà connues plusieurs versions, la dernière étant la Mark-IV. C'est avec ce modèle d'armure qu'ils accomplirent leur toute première mission contre les covenants : la première bataille de Chi Ceti IV (cf. [chap. I.2.9](#)).





Composants internes :

- **Combinaison épidermique** : il s'agit de la couche la plus interne l'armure qui se trouve en contact direct avec la peau de l'utilisateur. Elle contient notamment le gel hydrostatique et les biodétecteurs associés, ainsi que les cristaux liquides piézoélectriques. Elle est conçue pour absorber la transpiration et surveiller les constantes biologiques du porteur.
- **Gel hydrostatique** : Située dans la partie supérieure de la combinaison, la couche de gel hydrostatique est responsable de la régulation de température de l'armure. La réfrigération ou le chauffage est décidé en fonction de la température captée par les biodétecteurs de la couche interne de la combinaison. Le gel peut également être pressurisé à différents niveaux. En changeant de densité, il peut aider à absorber de forts impacts, et permettre au porteur de survivre à de très hautes chutes ou au risque d'une embolie gazeuse à l'azote. Une pressurisation maximale occasionne également une douleur semblable à des milliers d'aiguilles.
- **Couche piezo-musculaire** : cette couche de cristaux liquides de niobocène de lithium polymérisé représente à elle seule 80% du prix de fabrication de l'armure en raison de l'agencement extrêmement précis de ces cristaux, nécessitant l'usage de la nanotechnologie à un niveau particulièrement élevé ainsi que l'utilisation de matériaux très toxiques dans un environnement en gravité zéro. Elle augmente la force, la mobilité, la vitesse et les réflexes de l'utilisateur comme décrit précédemment.
- **Joint de pression** : ce composant est vital pour la survie de l'utilisateur dans les environnements spatiaux ou NBC, car il permet de l'isoler complètement de l'extérieur et de maintenir l'intérieur de l'armure pressurisée. Bien qu'étant particulièrement résistant, ce joint peut être brisé en cas de pression extrême comme un impact à très grande vitesse avec calibration du gel hydrostatique au niveau maximum.

- **Couche protectrice en titane nanocomposite** : constituent la partie la plus externe de la combinaison, cette couche noire visible par endroits entre les plaques de protection externe permet de protéger les zones exposées de cette même combinaison contre les domaines externes. Faite à partir d'un alliage à base de titane, elle est à la fois très résistante et très flexible, du moins pour des Spartans car ces derniers possèdent la force nécessaire de plier aisément ce matériau. Naturellement résistante contre les dégâts balistiques, dès les premiers contacts avec les covenants cette couche reçoit un revêtement à dispersion de chaleur pour la rendre efficace contre les tirs de plasma.

- **Système de verrouillage** : à tout moment, l'utilisateur d'une armure MJOLNIR peut verrouiller une partie ou l'ensemble de la couche piezo-musculaire et augmenter la pression du gel hydrostatique sur cette même partie du corps afin de la figer dans une posture donnée. Ce système est utilisé principalement pour protéger les muscles et le joint de pression lors d'une chute depuis une hauteur importante, mais plusieurs spartans l'emploient également pour maintenir une posture d'attente parfois pendant plusieurs heures lorsqu'ils attendent une cible avec un fusil de sniper.

Plaques d'armure et autres composants :

Les plaques d'armure externes, généralement peintes de couleur vert olive, sont faites d'un alliage en titane très dense pour leur donner une résistance presque similaire à celle d'un char léger, ce qui les rend quasiment insensibles aux armes de petit calibre. Tout comme la couche protectrice de la combinaison, ces plaques ont rapidement reçu un revêtement à dispersion d'énergie au début de la Grande Guerre pour résister aussi bien aux armes balistiques qu'à l'armement covenant dans une certaine limite.

- **Casque intégral** : le casque est l'un des aspects les plus vitaux d'une armure MJOLNIR en raison de son HUD (Head-Up Display : Affichage Tête Haute) qui permet de visualiser même en plein combat toutes les informations jugées utiles par le porteur de l'armure. Contrôlé via l'interface neuronale ou directement par une IA, il est également bardé de capteurs et de systèmes de reconnaissance lui permettant de scanner l'environnement immédiat, d'identifier les ennemis et les alliés sur le champ de bataille, et d'afficher des données d'analyse tactique en temps réel. Fait pour se connecter aux joints d'étanchéité de la combinaison, il est équipé d'un filtre à air avancé qui élimine les toxines et autres agents pathogènes et permet même à l'utilisateur de respirer sous l'eau indéfiniment. En cas d'absence totale d'oxygène, le casque MJOLNIR possède également une réserve d'air compressé ainsi qu'un recycleur qui permet de survivre pendant une durée maximale de dix heures si la respiration est calme. L'une des multiples couches de la visière est faite dans un matériau polarisable qui, selon qu'il est traversé ou non par un courant électrique, la rend totalement réfléchissante vue de l'extérieur tout en restant transparente depuis l'intérieur du casque. Elle est également équipée d'un filtre adaptable qui permet de protéger l'utilisateur des lumières aveuglantes ou des rayonnements solaires trop importants.

- **Accroches magnétiques de jambière et dorsale** : cette technologie de rangement d'arme et d'équipement était encore récente pour l'humanité lorsque le projet MJOLNIR arriva à terme, utilisée seulement par quelques troupes d'élite de l'UNSC NavSpecWeap à l'époque. Ces plaques d'électro-aimants intégrées dans les plaques de protection dorsales et de jambière permettent de maintenir n'importe quel objet métallique tant que celui-ci n'excède pas une certaine taille et un certain poids. Le même genre de plaque est intégré dans les semelles et les paumes de l'armure afin que l'utilisateur puisse s'agripper à toute surface métallique, ce qui est extrêmement utile pour aborder un vaisseau, escalader un bâtiment ou simplement échapper à une dangereuse chute. Peu de temps après le début de la Grande Guerre, ce type d'équipement fut généralisé sur la plupart des armures portées par les troupes d'élite de l'UNSC.

- **Bio-injecteurs** : Incorporé dans le plastron de l'armure, ce dispositif peut contenir jusqu'à sept doses de substances médicales diverses que l'utilisateur peut s'injecter automatiquement dans le système sanguin pour contrer les effets de blessures physiques ou pour booster momentanément ses aptitudes sur le terrain. Les plus utilisés sont des coagulants pour limiter les saignements, mais certains spartans apprécient également de pouvoir compter sur des drogues de combat telles que les stimulants ou les neurokills.

- **Cellule à fission** : constituant l'unique source d'alimentation de l'armure, ce système de la taille d'un poste radio est le seul moyen de faire fonctionner l'ensemble de ses équipements de façon illimitée. Il est incorporé dans la partie dorsale de l'armure, derrière par une plaque de protection deux fois plus épaisse que sur toutes les autres parties du corps pour limiter au maximum les risques qu'il soit endommagé. A moins qu'elle ne subisse des dégâts, une cellule à fusion est capable d'alimenter une armure MJOLNIR de façon illimitée.

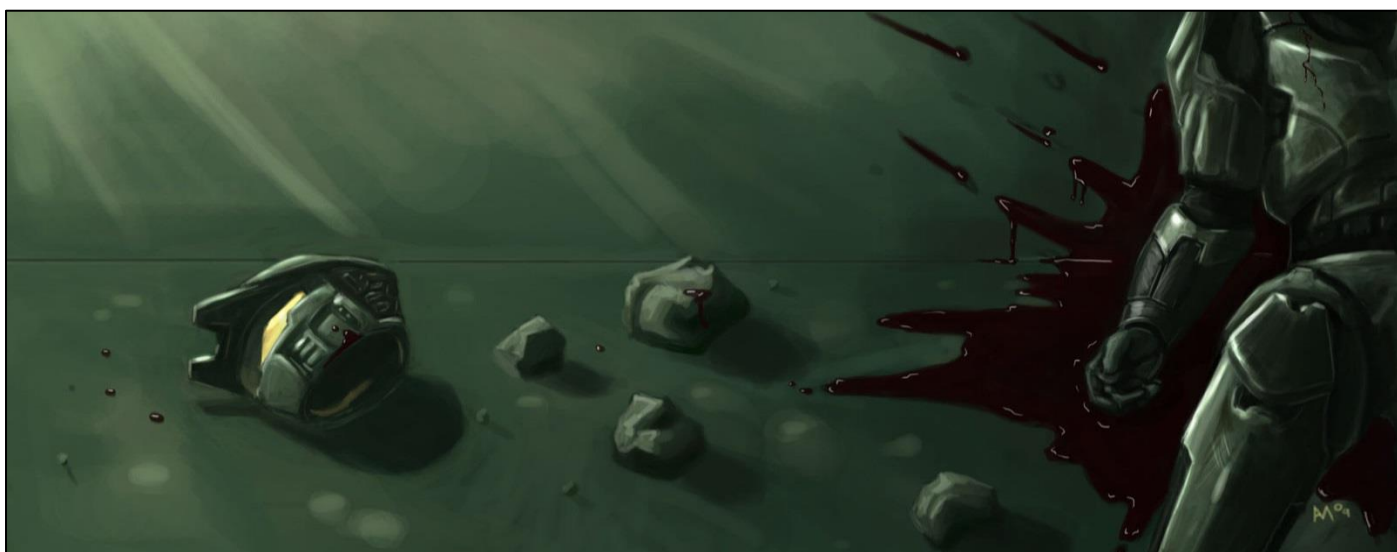
- **Système d'autodestruction** : rattaché à la cellule à fission, il s'agit d'un système de sécurité destiné à détruire l'armure si jamais l'utilisateur vient à mourir, cela afin qu'aucun ennemi ne vienne à s'en emparer car la technologie qu'elle renferme pourrait alors être utilisée contre l'UNSC. Il est déclenché automatiquement si les signes vitaux de l'utilisateur viennent à disparaître, mais le porteur de l'armure peut également choisir de s'autodétruire lui-même et l'activer mentalement s'il le juge nécessaire en entrant un code à sept chiffres qu'il est le seul à connaître. Une fois déclenché, le système d'autodestruction provoque une surcharge critique de la cellule à fission qui explose alors en pulvérisant tout ce qui se trouve dans un rayon de quinze mètres. A cela il faut ajouter une puissante vague d'Impulsions Electro-Magnétiques qui grillent tous les systèmes électroniques non protégés sur une large zone.

III.7.7. Directive 930 de l'ONI

Initialement développé pour combattre l'Insurrection, le programme SPARTAN-II n'était jamais sensé être dévoilé et devait rester une unité d'élite secrète agissant dans l'ombre contre les différentes factions rebelles. Cependant, en raison des atrocités causées par les forces de l'Alliance à travers les colonies extérieures dès le début du conflit humano-covenant, il fut rendu publique dès avril 2525 après la bataille de Dwarka (cf. [chap.I.2.11](#)) pour rassurer la population civile mais aussi pour faciliter leur déploiement sur les zones de conflit et leur permettre d'interagir avec d'autres corps d'armée de l'UNSCDF.

Mais la mort de Samuel-034 (ou du moins sa disparition puisque son corps ne fut jamais retrouvé) révéla un dangereux aspect des spartans : autant leur présence pouvait inspirer courage et détermination aux soldats alliés, autant leur perte pouvait provoquer une terrible vague de désespoir. Ainsi, une directive spéciale de l'ONI fut mise en place et consiste en l'ordre ci-dessous :

Afin de maintenir le morale des forces de l'UNSC, tout combattant spartan-II perdu au combat doit être listé MIA (Missing In Action – perdu au combat) ou WIA (Wounded In Action – blessé au combat) mais jamais KIA (Killed In Action – mort au combat).



III.7.8 Les spartans-III

« *Donnez-moi cette base, Mendez, ces enfants, sept ans, et je vous ferais des spartans comme vous n'en avez jamais vu.* »

Kurt-051 s'adressant au colonel Ackerson

IMPORTANT : Nous tenons ici à réparer une injure commise à l'encontre de l'écrivain Eric Nylund sur deux de ses ouvrages : *La chute de Reach* et *Les fantômes d'Onyx*. Pour ceux d'entre vous qui n'ont pas lu les romans de Halo, il est nécessaire de savoir que les spartans-III du jeu **Halo Reach** sont inspirés de la nouvelle « Headhunters » du livre *Halo Evolution*, écrite par Jonathan Goff, et brillamment adaptée en dessin animé par le studio Moreframe. Dans cette nouvelle, il est expliqué que les meilleurs candidats du programme SPARTAN-III sont sélectionnés pour devenir des headhunters, des équipes de deux combattants équipés d'armures MJOLNIR qui sont ensuite chargés de missions ultra-suicidaires. La Team Noble du jeu **Halo Reach** (qui a piétiné l'espoir de milliers de fans croyant pouvoir incarner les membres de la Blue Team des spartans-II, c'est important de le noter) présente de nombreuses incohérences qui font que, pour remettre les choses dans l'ordre, nous avons décidé de modifier le concept des headhunter afin de les remettre à leur juste place. Pour comprendre cette décision, nous ne pouvons que vous encourager à lire *Les fantômes d'Onyx*.

Ici, nous allons donc parler des vrais spartans-III tels qu'ils ont été créés par Eric Nylund dans son livre, avec quelques légers ajouts et modifications. Nous ne donnons aucune date ci-dessous pour vous autoriser à les faire intervenir durant la guerre humano-covenant dans vos éventuelles créations ou aventures de **Halo : Héros et Hérétiques**.

Le programme SPARTAN-III est un projet ultrasecret mis en place par le colonel **James Ackerson** afin de doter l'UNSC d'une armée de super-soldats beaucoup plus nombreux mais surtout beaucoup moins coûteux que les précieux spartans-II du Dr Halsey. Il est né d'une simple constatation du rapport « résultats / investissement » du programme SPARTAN-II qui mettait en avant trois défauts majeurs. Tout d'abord, le taux de mortalité obtenu durant les augmentations corporels était beaucoup trop élevé, ce qui était parfaitement contre-productif dans la situation présente. Ensuite, les combattants issus de ce programme n'étaient de toute façon pas assez nombreux pour renverser le cours de la guerre contre les covenants. Et enfin, le fait que les spartans-II aient été révélés au grand public afin de maintenir le moral de la population empêchait l'ONI de faire appel à eux pour des opérations secrètes comme cela été prévu initialement.

Financé avec l'argent des caisses noires de l'UNSC et mis en place sur le monde interdit d'Onyx, le programme SPARTAN-III est géré par la **division Bêta-5**, qui est en fait une division fantôme rattachée à la section 3 de l'ONI disposant d'énormes moyens. Il est à la fois une succession et un complément du programme SPARTAN-II, destiné à opérer dans le plus grand secret pour combattre non seulement les covenants dans le cadre de missions-suicides, mais aussi les mouvements indépendantistes humains qui continuent d'être une gêne non négligeable pour l'UNSC.



Recrutement

En raison de l'urgence de la situation, la division Bêta-5 ne pouvait pas se permettre de sélectionner des candidats de cinq ou six ans comme l'avait fait le Dr Halsey pour ses propres super-soldats. Il fallait des recrues plus âgées, mais néanmoins assez jeunes pour être physiquement préparées aux augmentations corporelles nécessaires, et la division statua sur un âge moyen de huit ans. De son côté, le colonel Ackerson usa de ses relations au sein de la section 1 de l'ONI pour accéder aux bases de données génétiques de la population, celles-ci étant particulièrement bien remplies grâce aux contrôles médicaux obligatoires mis en place suite à la propagande médiatique de la section 2 concernant le soi-disant syndrome de Boren (voir le chapitre III.5.2 de l'Encyclopédie). Grâce à ces informations, la division Bêta-5 pût identifier rapidement un très grand nombre de candidats potentiels, et les premières recrues furent sélectionnées uniquement parmi des orphelins de guerre afin d'utiliser leur haine envers les covenants comme une motivation, mais aussi afin de pouvoir les capturer sans que cela déclenche trop de questions. Il n'y eut donc nul besoin de remplacer ces enfants par des flash-clone comme cela avait été fait pour les candidats spartans-II, cependant il faut noter que là aussi il y eut à la fois des jeunes filles et des jeunes garçons qui se retrouvèrent engagés de force dans l'armée.

Formation

Afin de donner aux recrues la meilleure formation militaire possible, le colonel Ackerson fit en sorte d'obtenir la participation de deux individus très particuliers : le Senior Chief Petty Officer **Franklin Mendez**, l'homme qui avait entraîné les S-II, et le lieutenant-commander Kurt Ambrose qui est en réalité le spartan **Kurt-051**. Ce dernier a été piégé par l'ONI qui a mis en scène sa mort lors d'une opération d'exploration spatiale avant de l'obliger à coopérer. Ainsi, les S-III sont formés à peu près de la même manière que les S-II avec d'un côté un entraînement physique supervisé par Mendez et Kurt, et de l'autre une éducation intellectuelle très poussée donnée par une intelligence artificielle nommée **Eternal Spring**. La grande différence avec la formation des S-II est que, désormais, on connaît l'existence des covenants et les renseignements militaires sont parvenus à découvrir une part non négligeable de leurs technologies, de leur culture et de leur structure sociale ; autant de sujets qui passionnent tout particulièrement les recrues du programme.

Le programme SPARTAN-III prévoit la formation de plusieurs « générations » de combattants. La première vague de recrue rassemble en tout 497 candidats, mais seulement les 300 meilleurs d'entre eux recevront les augmentations corporelles pour devenir des spartans au sein de la première compagnie de S-III, la **compagnie Alpha**. Les autres seront affectés à des groupes d'opération secrète de l'ONI afin de ne pas gâcher leurs compétences, recevant alors de nouvelles identités avec pour ordre formel de ne jamais rien révéler sur le programme par lequel ils ont été formés.

Augmentations

De nombreuses recherches ont été accomplies par la division Bêta-5 pour simplifier les augmentations corporelles du programme SPARTAN-II afin de les rendre moins contraignantes, moins dangereuses et plus faciles à réaliser. Ces recherches furent rassemblées sous le nom de code projet **CHRYSANthemum**, et se basèrent sur les données informatiques volées au Dr Halsey sur tout ce qui concernait ses travaux pour la conception des combattants spartans. L'objectif était d'obtenir un taux de mortalité de 0%, contrairement à celui de 56% subit par les candidats S-II durant leurs propres augmentations, quitte à rendre les résultats moins spectaculaires. Encore une fois, tout était orienté pour être rentable et pouvoir ainsi produire en masse ces nouveaux super-soldats.



Armures SPI

Bien que l'armure MJOLNIR ait prouvé son efficacité mainte fois depuis l'activation des S-II en tant qu'unité combattante opérationnelle, elle n'est pas compatible avec le concept des S-III et cela pour deux raisons majeures : tout d'abord elle n'est pas ce qu'on peut appeler une tenue furtive pouvant être portée par des troupes misant sur le secret et la discrétion, et ensuite elle est beaucoup trop cher non seulement à développer mais aussi à construire et à entretenir. Les scientifiques de la division Bêta-5 ont donc travaillé à la conception d'un nouveau modèle d'armure moins coûteuse qui privilégie la furtivité à la protection, et c'est de là qu'est née l'armure **SPI (Semi-Powered Infiltration)**.

Cette armure est basée sur une technologie de dissimulation avancée, la section 3 de l'ONI est parvenu à imiter partiellement les modules de camouflages optiques des armures de combat covenantes. Elle est néanmoins beaucoup plus limitée car incapable de s'adapter instantanément à de brusques changements d'environnement, et donc aux mouvements de l'utilisateur, le temps d'adaptation étant de l'ordre de une à deux secondes. De ce fait, elle n'est réellement efficace qu'à partir d'une certaine distance à moins que le porteur ne se trouve dans un environnement à peu près homogène ou soit totalement immobile, ce qui explique pourquoi cette armure est très appréciée des S-III tireurs d'élite tout en étant lourdement critiquée par les combattants de proximité.

Déploiement

Une compagnie de spartans-III peut assez souvent être déployée intégralement pour accomplir une même mission de grande importance, mais la plupart du temps ses différents pelotons et escouades sont séparés sur différents théâtres d'opérations dont le point commun est de se trouver suffisamment loin de toute autre force militaire de l'UNSC. Beaucoup d'unités de marines ou d'ODST ont mené des missions à bien sans réaliser qu'ils ont été aidés par un groupe de spartans opérant à quelques kilomètres de distance seulement. Car toute interaction directe avec des forces alliées est strictement interdite aux S-III tant qu'ils portent leurs armures SPI afin de maintenir le secret absolu sur leur existence. Toutefois, il peut leur arriver d'être déployés en armures d'ODST ou de marines afin d'opérer auprès d'autres troupes de l'UNSC, soit pour des raisons stratégiques soit dans le cadre de tests visant à améliorer la formation des prochaines compagnies. Dans ce genre de missions, ils reçoivent un nom d'unité factice créé spécialement par l'ONI pour couvrir leur identité et leur permettre de se mêler aux autres combattants, leur carrure étant encore très humaine contrairement à celle de leurs grands frères et grandes sœurs spartans-II.



Les headhunters

« Ca ne peut finir que de deux façons, grand chef : soit je sors d'ici avec tes dents en pendentif, ou alors je meure avec mon poing dans la gorge d'un de tes copains. Les deux me conviennent parfaitement. »

Headhunter Jonah face au capitaine d'une escouade d'exécuteurs de l'Inquisition covenante

Une fois qu'une compagnie de S-III est activée, tous ses membres font l'objet d'un suivi extrêmement détaillé pour connaître leurs aptitudes, spécialités et réactions face à telle ou telle situation. Cette étude sert essentiellement à améliorer le processus de formation et d'augmentation corporelle des futures compagnies, mais elle est également utilisée pour identifier les éléments les plus prometteurs méritant une position privilégiée. Il y a bien entendu des promotions qui sont données sur la base de telles analyses, mais quelques rares combattants S-III parmi les meilleurs des meilleurs disparaissent subitement de leur unité et leurs anciens coéquipiers n'en entendent plus jamais parler. Car ces combattants rejoignent une unité de combat ultrasécète, nom de code **HEADHUNTER**, composée au maximum d'une douzaine d'individus.

Les spartans qui rejoignent les headhunters reçoivent des armures SPI hautement améliorées, dont les systèmes de furtivité sont presque similaires à ceux des camouflages optiques covenants en terme d'efficacité, mais immensément plus chères à produire. Ils sont ensuite envoyés sur des objectifs à très haute valeur stratégique mais situés si loin derrière les lignes ennemies que seule la plus grande discrétion peut donner une chance de succès ou même de survie. Les headhunters apprennent donc à travailler en binômes, car ils ne se déploient jamais à plus de deux par mission afin de minimiser les probabilités d'être repérés. Ils savent parfaitement qu'on les envoie vers une mort certaine, mais leur seule peur est de mourir sans emporter avec eux un nombre suffisant d'envahisseurs car on les sélectionne aussi en fonction d'un profil psychologique particulier. Ce sont tous des individus nourrissant une haine intense envers les covenants et se moquant totalement de ce qui peut leur arriver du moment qu'on leur donne les moyens d'assouvir leur désir de violence envers eux.

III.7.9 Les spartans-VI



Note : nous ne pouvions honnêtement pas faire cette encyclopédie sans parler des spartans-IV introduits dans le jeu Halo 4 de 343 Industrie. Bien que, dans l'histoire officielle, ils ne soient apparus qu'après la fin de la guerre humano-covenant, nous avons toujours dit qu'il était possible que la situation stratégique évolue différemment au travers de vos aventures. Néanmoins nous n'avons pas les mêmes contraintes de gameplay que dans le cas d'un jeu vidéo, ce qui nous a permis de nous séparer de l'omniprésence des armures MJOLNIR et de créer une unité de spartan plus originale qui augmentera grandement la richesse de Halo Evolved. Les spartans-IV que nous vous présentons ici sont donc sensiblement différents de ceux qui ont été créés dans Halo 4. Encore une fois, aucune date n'est donnée pour vous permettre de les faire intervenir à n'importe quel moment de la guerre humano-covenant dans vos créations personnelles.

Le programme SPARTAN-IV est né de la prise de conscience de la population humaine sur la véritable nature des spartans-II (et éventuellement des spartans-III si leur existence a été dévoilée, volontairement ou non). Cela peut s'accomplir de différentes manières : par le travail méticuleux d'un(e) journaliste indépendant(e), par un piratage informatique des rebelles contre les banques de données de l'ONI ou simplement par une déclaration officielle de l'UNSC pour une raison quelconque. Quoi qu'il en soit, la découverte de la vérité sur l'enlèvement des enfants-soldats, leur entraînement spartiate, leurs modifications corporelles à très haut risque et leur implication dans des conflits militaires dès l'âge de quinze ans a provoqué un terrible scandale médiatique à travers la Terre et l'ensemble de ses colonies. Des débats ont animé quotidiennement toutes les grandes chaînes pendant des semaines pour discuter de la dimension morale de ce programme et s'interroger sur la possibilité d'ignorer les notions d'éthiques en cas d'extrême urgence. Le fait que les S-II aient été formés initialement pour non pas pour combattre les covenants mais pour mater la rébellion des colonies extérieures peut éventuellement avoir été révélé, mais alors cela aura eu des répercussions majeures dans l'opinion publique renforçant le soutien de la population envers les mouvements insurrectionnistes, ce qui justifiera d'autant plus la naissance du programme SPARTAN-IV pour lutter contre les rebelles. Encore une fois, la seule limite aux possibilités scénaristiques offertes par un tel évènement sont celles de votre propre imagination. Mais quelle que soit la manière dont ce programme voit le jour, il ne s'agit désormais plus d'un projet secret de l'ONI. Les modalités de recrutement, les méthodes d'entraînement, les conditions d'acceptation, les risques des augmentations et toutes les autres données principales du programme sont accessibles à tous par de multiples moyens et plates-formes d'échange. Plus que jamais, la transparence est à l'honneur dans la constitution de ce nouveau corps d'élite. Nous allons voir ci-dessous les différents aspects de ce programme :

Formation

Grâce aux avancées scientifiques accomplies dans le domaine de la génétique, les augmentations corporelles ne sont plus limitées aux seuls individus porteurs du gène NACEG, ce qui signifie que n'importe quel individu peut potentiellement subir ces transformations. Cependant il s'agit toujours d'une procédure coûteuse et risquée, surtout pour des sujets ne possédant pas une condition physique suffisante pour l'endurer. Du coup, le recrutement du programme SPARTAN-IV s'effectue sur la base du volontariat à la fois parmi les meilleurs membres des différents corps d'armée de l'UNSC comme cela avait été fait à l'époque pour le programme ORION, mais aussi parmi les jeunes recrues de l'UNSC désireuses de servir. La section 2 a donc grandement profité de cela pour faire miroiter à la population civile la possibilité de devenir spartan en s'engageant dans l'UNSC, ce qui a fait croître de manière prodigieuse le nombre de nouveaux engagés, même si seule une très petite proportion d'entre eux seront acceptés dans le programme.

Pour des raisons d'éthique et de relations publiques, l'entraînement des S-IV ne peut pas être prodigué par des membres des précédents programmes de super-soldats, car sinon cela pourrait donner l'impression à la population que l'objectif est toujours de créer des guerriers ultra-endocrinés et inhumains. L'UNSC a donc été obligé de faire appel à des vétérans issus de différents corps d'armée et n'ayant absolument aucun lien avec les différentes générations de spartans, des hommes et des femmes ayant une très grande expérience du combat contre les covenants afin que les S-IV soient formés principalement à la lutte contre l'envahisseur extraterrestre. La protection des colonies de la Terre contre les mouvements séparatistes ne devait pas être l'affaire de tels combattants, surtout s'ils permettent de faire diversion pendant que les spartans-III continuent d'agir dans l'ombre.

Dans le cas des nouvelles recrues, dont l'âge moyen se situe vers vingt-et-un ans, l'entraînement d'un spartan-IV nécessite trois ans pour leur donner à la fois les aptitudes martiales, les connaissances stratégiques et les conditions physiques nécessaires pour recevoir les augmentations corporelles.

La combinaison MJOLNIR

Bien que l'armure MJOLNIR soit célèbre essentiellement pour son apparence extérieure massive et intimidante, sa couche la plus importante est celle qui se trouve directement au contact du corps de son porteur, la combinaison d'interface corps-armure. Elle constitue à elle seule 63% du coût de production de l'armure Mark IV, ce chiffre descendant à 37% lors de l'apparition de la Mark V et de son impressionnant système de bouclier énergétique. Pour le programme SPARTAN-IV, il était totalement inenvisageables de fabriquer des armures MJOLNIR complètes pour chaque soldat, et c'est pourquoi seule la combinaison fut produite pour équiper les candidats ayant réussi l'ensemble des tests.

Il est impossible de revêtir ou d'enlever une combinaison MJOLNIR sans l'équipement et les connaissances adéquates du personnel scientifique de l'UNSC, ses différentes parties étant intimement liées au corps du porteur. Toute tentative de la retirer par d'autres moyens aboutirait systématiquement à la mort du sujet suivi de l'autodestruction de la combinaison.

Cette combinaison est faite pour pouvoir être portée en permanence sous un uniforme, une armure ou même des vêtements civils sans gêner les mouvements du porteur. De cette manière, les membres du programme peuvent rejoindre leurs anciennes unités une fois leur formation terminée et ainsi apporter leurs capacités augmentées directement au cœur des troupes de l'UNSC. L'impact psychologique sur l'adversaire est immense car il doit rapidement considérer la possibilité que n'importe lequel des soldats qu'il affronte est potentiellement un spartan-IV, et donc qu'il doit prendre les plus grandes précautions. Il faut cependant noter que la très grande majorité des membres du programme font partie soit des marines de l'UNSC, soit des O.D.S.T.



L'armure S.I.S.

Lors de la création des spartans-IV, les analystes militaires et stratèges de l'UNSC ont émis l'hypothèse de mettre à profit cette nouvelle génération de super-combattants pour augmenter artificiellement le nombre de spartans-II présents sur les champs de bataille, cela par l'utilisation d'une nouvelle armure spéciale imitant l'armure MJOLNIR. Cette décision fut rapidement acceptée en raison de l'impact moral et psychologique que cela aurait à la fois sur les alliés et sur les ennemis, et donna alors naissance à l'armure S.I.S. (**S**partan-II **I**mitation **S**oldier). Celle-ci est en apparence identique à l'armure MJOLNIR, mais n'est en fait qu'une armure lourde copiant l'image des légendaires spartans-II dans un alliage nettement plus léger. A l'exception du prodigieux système de bouclier énergétique, l'armure S.I.S. renferme les mêmes équipements intégrés qu'une armure MJOLNIR afin d'augmenter au maximum les capacités stratégiques du porteur.

Officiellement, l'armure S.I.S. est désignée comme l'armure **MJOLNIR/B Mark I** afin de donner l'illusion qu'elle est un prolongement du modèle porté par les combattants spartans-II alors qu'elle lui est très inférieure. Les S-IV acceptant de la porter ont donc la lourde responsabilité de perpétuer la légende selon laquelle « les spartans ne meurent jamais », ce qui est loin d'être facile. Et bien que le programme dû accuser quelques pertes parmi ces soldats d'exception, les conséquences psychologiques furent très rapidement ressenties, tant du côté de l'UNSC que de ses ennemis. La section 2 de l'ONI trouva en eux les parfaits éléments de sa propagande et amplifia d'autant plus leur réputation pour ramener la confiance de l'opinion publique envers les autorités de la Terre, que ce soit par des messages rassurant à propos du déroulement de la guerre ou par des menaces directement adressées aux groupements séparatistes.



III.8. ARSENAL HUMAIN

Bien que la technologie d'armement humain soit nettement inférieure à celle des covenants, du moins au début de la Grande Guerre, cela ne l'empêche pas d'être relativement efficace. Ici, nous traiteront des objets utilisés par les soldats humains, que ce soit pour leurs luttes internes ou pour résister à l'envahisseur extraterrestre. Il faut cependant noter que tous ces éléments n'existent pas forcément en 2525 mais que nous anticipons leur prochaine apparition qui, selon l'histoire que vous avez décidé de créer, peut arriver plus ou moins rapidement dans le courant de la guerre.

III.8.1. Technologies particulières de l'humanité

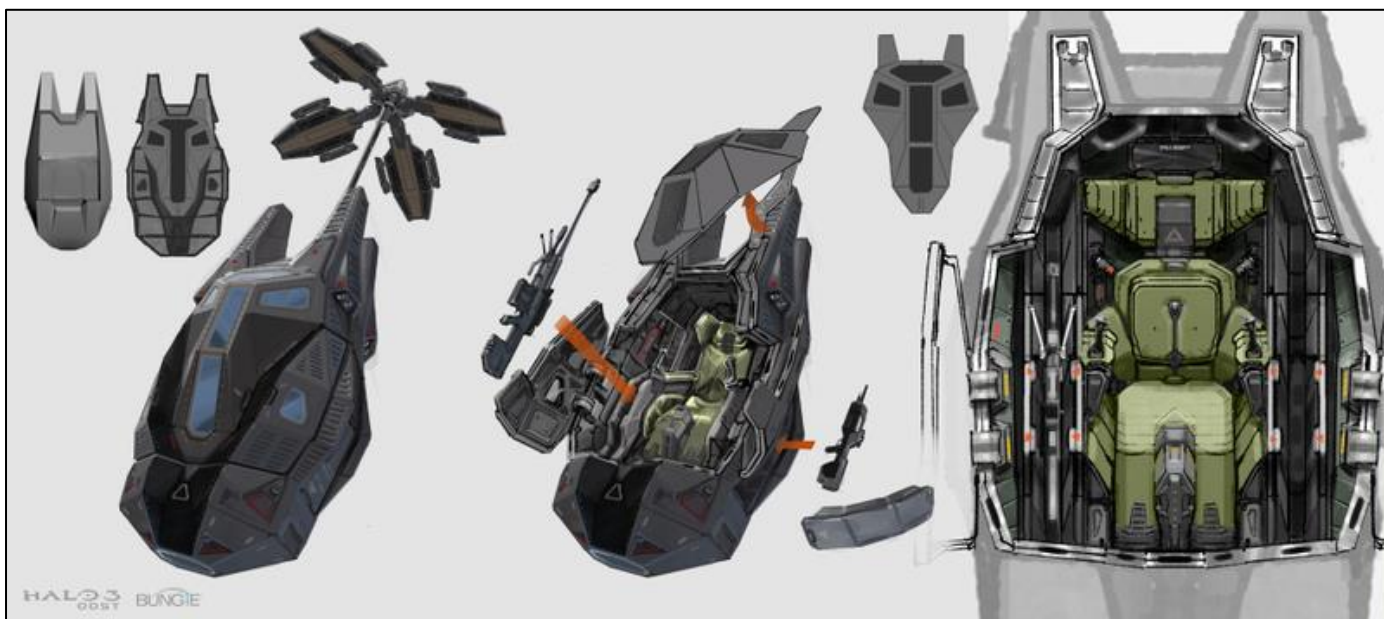
ANTENNE DE COMMUNICATION DE LIGNE : La discipline et la fiabilité des corps d'armée de l'UNSC ne peuvent être assurées que si toutes les pièces de l'échiquier sont en liaison avec leur(s) commandant(s). Lorsque les troupes se battent dans ou à proximité de zones colonisées, elles peuvent faire passer leurs transmissions par les antennes civiles ou les stations de communication planétaires s'ils y ont accès, mais il peut arriver qu'aucune de ces deux options ne soit disponible. Dans ce cas, il est nécessaire de déployer une antenne de ligne telle que ci-contre. Se présentant au départ sous la simple forme d'un gros cylindre afin de faciliter son transport, elle s'élève sur plus de cinq mètres une fois en fonctionnement et possède un dispositif de cryptage très avancé qui permet de limiter au maximum les risques d'espionnage des communications. Elle est cependant très fragile et souvent très exposée afin de faciliter les transmissions, ce qui oblige d'empêcher par tous les moyens les forces ennemies de l'approcher, en particulier les unités aériennes pour qui une telle antenne fait partie des cibles privilégiées.



BARRICADES DE COMBAT : Afin de pouvoir rapidement mettre en place des lignes de défense solides, les troupes de l'UNSC peuvent compter sur le déploiement de dispositifs de protection qui ont prouvé leur efficacité sur de nombreux champs de bataille et qui augmenteront sensiblement leur espérance de vie. Ces barricades de combat existent en deux modèles différents, le plus courant étant le M72-MB S (Small), que l'on voit sur l'image ci-dessus à gauche et qui peut protéger deux soldats tout en leur permettant d'observer ou de tirer à travers sa meurtrière. L'autre modèle est le M72-MB L (Large), à droite, fait pour protéger jusqu'à cinq soldats mais généralement utilisé comme poste de tir pour un porteur d'arme lourde grâce à sa large ouverture médiane. L'un comme l'autre possède un revêtement blindé capable d'encaisser ou de dévier la plupart des projectiles d'armes standards ou les shrapnels d'explosifs et, peu après le début de la guerre contre les covenants, chaque nouvelle barricade construite recevait un revêtement à dispersion d'énergie pour augmenter son efficacité contre les armes à plasma covenantes. Les extrémités de ces barricades dissimulent des roues qui peuvent être sorties afin de déplacer l'ensemble là où il sera le plus utile, ce qui nécessite de le pousser ou le tirer au moyen de la large poignée visible au centre de la face interne.



H.E.V. (Human Entry Vehicle) : Lorsque des troupes armées se trouvant à bord d'un vaisseau spatial souhaitent se rendre à la surface d'une planète, elles peuvent disposer d'un maximum de trois possibilités : soit utiliser des navettes de transport comme des Pélicans ou des Albatross, soit passer par un ascenseur orbital (dans le cas des colonies humaines), soit employer des nacelles individuelles de type H.E.V. Ces appareils sont conçus pour être largués depuis l'orbite pour traverser l'atmosphère d'une planète à très grande vitesse en transportant un unique combattant ainsi qu'une quantité limitée de matériel. Lorsqu'un H.E.V. quitte la soute d'un vaisseau, il peut activer ses propulseurs arrières pour atteindre une vitesse de 300km et ainsi réduire au maximum les probabilités qu'il soit détruit par la DCA ennemie, cependant il arrive que les utilisateurs décident de ne pas les utiliser afin de se faire passer pour de simples astéroïdes s'écrasant à la surface. Dans les deux cas, sa coque extérieure est suffisamment blindée pour résister à l'échauffement d'une entrée atmosphérique, et lorsqu'il arrive à quelques centaines de mètres du sol, il déploie des volets de freinage qui le feront ralentir progressivement jusqu'à 150km/h environ avant de s'écraser simplement à la surface en s'enfonçant légèrement dans le sol. La porte d'accès d'un H.E.V. est scellée par des verrous de sécurité qui peuvent être programmés pour exploser violemment à l'atterrissage afin de libérer l'occupant le plus vite possible, une fonction qui est beaucoup utilisée par les ODST lorsqu'ils décident de s'écraser directement sur des positions ennemies. Il est important de noter que l'utilisation de ce type de nacelle nécessite un entraînement intensif, que ce soit pour la manœuvre, pour effectuer des réparations d'urgence ou simplement pour encaisser la violence thermique et physique du largage.



O.E.V. (Ordonnance Entry Vehicle) : Tandis que l'essentiel de l'approvisionnement des troupes militaires est assuré par les vaisseaux de l'UNSC Naval Logistic Command, il est parfois nécessaire d'utiliser des moyens plus rapides et moins conventionnels pour délivrer du matériel aux forces les plus en difficulté. Lorsque cela est absolument urgent ou qu'il est impossible de le faire par navette de transport standard, les vaisseaux de l'UNSC Navy emploient des O.E.V. dont le concept est similaire aux H.E.V. (Human Entry Vehicle) utilisés par les ODST lors de leurs astro-largages, à la différence que ces engins sont faits pour contenir du matériel et non des combattants. Il en existe différents modèles de tailles variées, dont la contenance va de la simple paire de fusils avec munitions au réacteur à fusion de campagne, mais qui fonctionnent tous sur le même principe. Sur les modèles les plus petits, des panneaux latéraux s'ouvrent automatiquement pour donner accès à son contenu tandis que les modèles plus imposants nécessitent une validation manuelle par un membre de l'UNSC, cela afin d'éviter que leur contenu soit détruit ou dérobé suite à une erreur de largage.



REACTEUR A FUSION DE CAMPAGNE :

Contrairement aux covenants qui disposent d'une énergie à la fois puissante et facilement transportable sous la forme du plasma, l'humanité continue d'utiliser l'énergie électrique pour faire fonctionner la quasi-totalité de sa technologie. Cette électricité est cependant produite beaucoup plus aisément par rapport au XXIème siècle grâce à la maîtrise de la fusion nucléaire, à tel point que l'armée peut compter sur des réacteurs compacts pour alimenter ses installations. Ces générateurs peuvent produire jusqu'à 2,21 gigawatts et fonctionner pendant plusieurs mois avant de devoir être réapprovisionnés en hydrogène liquide. Contrairement à la réaction de fission nucléaire, il n'y a pas de risques d'emballement si le réacteur est endommagé car la fusion ne peut pas s'auto-entretenir. En revanche, étant donné qu'une rupture trop brusque du champ de confinement électromagnétique risquerait de laisser la réaction de fusion s'étendre jusqu'à plusieurs centaines de mètres autour du générateur, celui-ci est bien évidemment à la fois lourdement blindé mais aussi doublement protégé contre les interférences.



REACTEUR SHAW-FUJIKAWA :

Il s'agit là d'une des technologies les plus coûteuses parmi ce que l'humanité est capable de construire, car elle repose sur des phénomènes physiques d'une extrême complexité qui sont encore loin d'être entièrement connus malgré des siècles de pratiques et d'expérimentations. De plus, en raison des conséquences gravissimes que peut avoir le moindre dysfonctionnement d'un tel équipement, les normes de sécurité qui le concerne depuis la fabrication jusqu'à son démantèlement sont encore plus rigoureuses que celles exigées dans le domaine du nucléaire. Il n'est donc pas rare que sur la plupart des vaisseaux de faible tonnage le réacteur Shaw-Fujikawa (plus simplement appelé réacteur sub-spatial) coûte plus cher que le bâtiment tout entier, ce qui explique pourquoi la très grande majorité des vaisseaux civils sont de tailles colossales afin de rentabiliser un tel matériel.

Il existe de très nombreux modèles différents de réacteurs Shaw-Fujikawa dont la taille et la forme varient énormément en fonction des besoins et du niveau de qualité requis : certains sont à peine plus long que la hauteur d'un homme tandis que d'autres font la taille d'un wagon de marchandise ou carrément d'un hangar à véhicules. On différencie donc principalement ceux réservés aux militaires et ceux accessibles aux civils, avec divers gradients de qualité en termes de miniaturisation, de robustesse et de fiabilité. Pour plus de détails sur les voyages dans le sous-espace, consultez le [chapitre II.2.2](#).

Dans l'éventualité où un réacteur Shaw-Fujikawa est endommagé alors qu'il n'est pas en fonctionnement, aucun effet particulier n'est à craindre. Mais en revanche s'il vient à connaître un défaut à n'importe quel moment de son utilisation pour un transit sub-spatial, tout peut arriver. Cela peut être particulièrement bénin et simplement renvoyer le vaisseau sur lequel il se trouve dans l'espace réel, ou alors provoquer une rupture si forte qu'il se crée un mélange momentané entre l'espace réel et le sous-espace qui broie alors littéralement l'appareil et tout ce qui se trouve à proximité. Ce phénomène est appelée STP (« *Slip Termination, Preventable* », « Bond avorté, évitable » en français) et ses ravages peuvent rapidement être très supérieurs à ceux provoqué par l'explosion de la plus puissante charge nucléaire existante dans l'arsenal de l'UNSC. On compte d'ailleurs au moins deux occasions où un réacteur Shaw-Fujikawa fut délibérément utilisé comme arme pour détruire un vaisseau ennemi, une fois par les séparatistes humains et l'autre fois par l'UNSC.

TOURELLES LOURDES AUTOMATISÉES :

S'il est bien un domaine dans lequel l'humanité possède un avantage non négligeable sur ses ennemis covenants, c'est celui de l'automatisation et de la robotique. Ainsi, les différentes industries d'armement travaillant pour l'UNSC ont mis au point plusieurs séries de systèmes de défense automatisés permettant d'installer rapidement un périmètre de sécurité efficace durant une opération militaire. Se présentant sous la forme de grands cubes ou cylindres métalliques, ils peuvent se déployer en quelques secondes soit par un signal à distance soit par une commande manuelle sur leur tableau de contrôle, puis engager toute présence hostile détectée par leur batterie de capteurs avancés. Ils sont programmés pour savoir identifier la nature de leurs cibles afin de viser leurs points faibles, mais aussi pour anticiper leurs trajectoires et ainsi effectuer des tirs d'interception à la précision redoutable. A moins de disposer d'un blindage particulièrement lourd ou d'être trop rapide pour leurs servo-moteurs, pénétrer dans leur rayon d'action est presque systématiquement synonyme de mort pour n'importe quel ennemi. Les tourelles lourdes automatisées les plus fréquemment employées sont celles construites par Misriah Armory et qui comptent trois modèles différents que nous décrivons ci-dessous :

M71 SCYTHE :

Armement : mitrailleuse gatling à six tubes

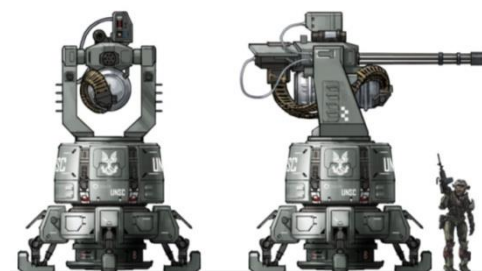
Calibre : balles explosives à tête semi-perforante de 20x102mm

Munitions : chargeurs cylindrique de 30.000 balles

Cadence de tir maximale : 6.000 balles / minute

Fonction : anti-infanterie, anti-véhicule, anti-aérien

Probablement le modèle le plus largement répandu, le M71 Scythe possède une grande polyvalence grâce au calibre de ses munitions qui lui permet de détruire à la fois l'infanterie et les véhicules légers, qu'ils soient terrestres ou aériens.



M72 VIPER :

Armement : deux autocanons jumelés

Calibre : obus explosifs à tête perforante de 30x165mm

Munitions : chargeur automatisé avec réserve de 300 obus

Cadence de tir maximale : 90 balles / minute

Fonction : anti-véhicule, anti-char

Programmée pour engager les chars ennemis en priorité, ce modèle est présent principalement sur les installations fortifiées ne pouvant pas être prise par l'ennemi sans l'aide de véhicules lourds. Ses obus sont également redoutables pour détruire la plupart des couverts improvisés derrière lequel l'infanterie pourrait chercher refuge.



M95 LANCE :

Armement : lance-missile multiple

Calibre : missile anti-aérien ASGRAM (Advanced Short Range GRound-to-Air Missile)

Munitions : 10 missiles

Cadence de tir maximale : tous les missiles peuvent être lancés simultanément si nécessaire

Fonction : anti-aérien

Issu des meilleures technologies de missiles et d'acquisition de cible de l'UNSC, le M95 Lance est systématiquement déployé sur les installations militaires humaines bien qu'en nombre moins important en raison de son rôle ultra-spécifique. Il n'en reste pas moins le meilleur système de protection contre les menaces aériennes conventionnelles telles que les chasseurs, bombardiers et navettes de transport.

Il existe un modèle lourd de la tourelle Lance, le M97, installé généralement sur les vaisseaux et stations spatiales de l'UNSC mais que l'on peut également rencontrer sur certaines installations terrestres depuis le début de la guerre contre les covenants. En effet, ce type d'armement répond partiellement à la capacité des vaisseaux aliens à effectuer des entrées atmosphériques, cela afin de les dissuader d'approcher certaines régions urbaines et/ou militaires par l'emploi de munitions nettement plus puissantes que celles du M95. Malheureusement, il est souvent totalement inefficace contre les plus gros bâtiments covenants lorsque ces derniers disposent d'un bouclier énergétique encore actif...



UNSC Missile Battery

343
INDUSTRIES™

III.8.2. Armement d'infanterie humain

PISTOLET M6 :

La famille des M6 est le standard des armes de service pour les soldats de l'UNSC. Résistant, fiable et pouvant délivrer une puissance de feu redoutable pour les combats de proximité, ce type de pistolet est utilisé à travers tout le domaine de l'Humanité et constitue peut-être l'armement le plus souvent rencontré parmi les factions humaines, quelles qu'elles soient. Il existe en tout six modèles allant du M6A au M6I, tous avec des caractéristiques plus ou moins différentes en terme de puissance, d'esthétique ou de composants internes.



PISTOLET-MITRAILLEUR M7 :

De bonne facture et simple d'utilisation, le M7 est une excellente arme pour les combats de proximité. Utilisée principalement contre les cibles multiples et pour les tirs de suppression, cette arme peut se révéler redoutable à courte portée grâce à sa très grande cadence de tir. Les membres des opérations spéciales utilisent généralement un modèle amélioré, le M7S, équipé d'un silencieux, d'un pointeur laser et d'une lunette de visée pour des tirs à moyenne portée.



FUSIL D'ASSAUT MA5 :

Produit en masse dans d'innombrables industries d'armement à travers l'empire humain, le fusil standard de type MA5 est le premier ami de tout bon soldat qui se respecte. D'une puissance de feu remarquable, ce fusil est porté par la grande majorité des troupes de base de l'UNSC lors de la plupart des missions. Il a cependant tendance à être boudé par les spécialistes qui accusent son manque de précision en combat.



FUSIL A POMPE M90 :

Inégalé dans son domaine, le fusil à pompe M90 est une véritable arme de destruction massive à courte portée. Son efficacité est telle qu'il a reçu de nombreux surnoms très évocateurs tels que « le Marteau », « le Nettoyeur de pont », ou « le Traducteur Universel ». Bien qu'il soit totalement inefficace à moyenne ou longue portée, cette arme possède la plus grande capacité de destruction à courte portée de tout l'arsenal de l'UNSC.



LANCE-GRENADE M319 :

Lorsqu'une cible est trop loin pour être atteinte par des grenades à main, cette arme constitue une excellente solution de rechange. Simple et efficace, elle est capable d'envoyer une grande diversité de munitions à une distance respectable, permettant ainsi d'engager l'ennemi avec des explosifs de moyenne puissance bien avant de pouvoir en venir aux grenades à main. Son seul défaut vient cependant du fait de ne posséder aucun système de chargeur, et que chaque munition doit être introduite manuellement avant de pouvoir être tirée.



FUSIL DE COMBAT BR-55 :

Utilisé dès le début de la guerre contre l'Alliance, le BR-55 a immédiatement connu un énorme succès dans tous les corps d'armée, sa lunette de visée et sa grande précision en faisant un instrument de mort idéal pour les combats à moyenne et longue portée. Tirant des rafales semi-automatiques de trois balles, il est particulièrement efficace pour mettre à mal les boucliers énergétiques tout en restant à bonne distance de la cible.



M392 DMR (DESIGNATED MARKSMAN RIFLE) :

Bien qu'il ne soit pas désigné pour le tir à très longue portée, ce fusil a l'avantage de disposer d'une grande polyvalence avec un domaine d'utilisation plus étendu que les armes standards de snipers. Cette arme tire des munitions de calibre moyen avec une précision redoutable pour un simple fusil, ce qui le rend particulièrement utile lorsqu'il s'agit d'affronter un grand nombre d'ennemis peu protégés à une distance respectable.



FUSIL SNIPER S2-AM :

Tout comme le combat à courte portée possède son arme de prédilection, le M90, les échanges de tirs à longue et très longue distance ne connaissent qu'un seul instrument : le célèbre S2-AM. Aussi puissant qu'il est précis, ce fusil est un véritable bijou pour les tireurs d'élite et les ennemis de l'UNSC ont rapidement appris à le craindre.



M739 SAW (SQUAD AUTOMATIC WEAPON) :

La mitrailleuse lourde M739 fait partie des armes les plus populaires de l'infanterie de l'UNSC, en particulier depuis le début de la guerre contre les covenants de par le fait qu'elle se révèle très efficace pour éliminer les guerriers sangheilis protégés par des boucliers énergétiques corporels. Son chargeur tambour de 64 balles en fait l'outil parfait pour les longs échanges de tir à courte et moyenne distance, tandis que sa puissance d'arrêt lui offre des dégâts accrus au détriment malheureusement de sa précision. Les escouades de combat de l'UNSC comptent presque toujours au moins un exemplaire de M739 de manière à pouvoir tenir l'ennemi à distance dans les situations difficiles, délivrant un feu continu très intimidant face à la plupart des adversaires.



LANCE-ROQUETTE TYPE JACKHAMMER :

Principale arme anti-char pour les forces d'infanterie de l'UNSC, le Jackhammer possède deux modèles principaux qui ont chacun des caractéristiques très différentes, leur donnant donc des rôles souvent différents sur le terrain. La puissance de destruction qu'ils sont capables de délivrer est suffisante pour faire hésiter n'importe quelle force blindée ennemie.



LANCE-FLAMME M7057 :

Bien qu'il faille sans doute être un peu fou pour manier une telle arme, le lance-flamme lourd de l'UNSC est une arme assez déroutante qui possède un impact psychologique terrible. Voir ses ennemis gesticuler en tous sens dans des cris d'agonie terrible avant d'être transformés en tas de chairs calcinées est un spectacle que peu d'individus peuvent supporter. De plus, cette arme peut être extrêmement dangereuse pour l'utilisateur avec les risques constants de retour de flamme. Il n'en reste pas moins que le lance-flamme est l'une des armes les plus mortelles pour l'infanterie qui ose entrer dans son champ d'action.



LASER SPARTAN :

Probablement l'arme antichar portative la plus puissante qui existe, que ce soit dans l'arsenal humain ou celui de l'Alliance, le Laser Spartan est capable de pulvériser les chars les plus lourdement blindés en une seule décharge. Appelée respectueusement le Galiléen par les connaisseurs, cette arme possède néanmoins des inconvénients comme un temps de chargement long et un nombre de tirs limité pour chaque batterie pleinement chargée. Elle reste cependant l'outil de destruction privilégié des équipes antichar de l'UNSC.



RAILGUN ARC :

De son nom complet *Asymmetric Recoilless Carabine*, le railgun constitue le summum de la miniaturisation technologique des Canons à Accélération Magnétique. Son canon est constitué de deux rails ultra-conducteurs qui créent un puissant champ magnétique visant à accélérer la vitesse d'éjection d'un carreau de tungstène qui peut alors transpercer n'importe quel blindage en ignorant totalement les éventuels boucliers de protection entourant la cible. Le premier modèle développé par l'UNSC, l'ARC-710, tire simples obus qui n'ont de réel impact sur les cibles mécaniques qu'à partir du moment où ils les transpercent à des points stratégiques, et c'est pourquoi son système de visée est équipé d'un dispositif d'identification avancé. Le modèle ARC-920 développé plus tard remédie partiellement à ce problème en utilisant des obus explosifs qui sont programmés via le système de visée pour exploser à l'intérieur de la cible, ce qui demande une électronique beaucoup plus complexe et coûteuse. Le railgun est rapidement considéré comme l'arme d'infanterie antichar la plus efficace qui soit, cependant elle n'est encore qu'à l'état de prototype et donc produite qu'en très faible quantité pour être confiée uniquement aux troupes d'élites formées spécialement à son maniement.



MITRAILLEUSE AIE-486H :

Lorsqu'il s'agit de défendre une zone précise contre une marée de soldats ennemis, cette petite merveille est l'instrument idéal. Puissante et disposant d'une bonne cadence de tir, la mitrailleuse 486H cause des ravages parmi les rangs adverses en délivrant une véritable pluie de balles. Il s'agit là du principal modèle de mitrailleuse lourde utilisé par l'UNSC, et on le retrouve donc installé sur de nombreux véhicules et fortification, que ce soit en arme de coque, sur tourelle ou sur trépied.



MODULE LANCE-MISSILE SGM-151 :

Le module SGM-151 dispose d'un système d'acquisition de cible bien plus performant que celui équipé sur le lance-missile M19, ce qui lui permet de verrouiller ses missiles en un instant dès qu'il détecte un véhicule ennemi. La puissance de destruction des missiles embarqués est néanmoins plus faible que sur la plupart des armes de sa catégorie mais offrent une meilleure fiabilité quand il s'agit d'atteindre une cible en mouvement. Cette arme est donc principalement employée contre les appareils faiblement blindés, qu'ils soient terrestre ou aériens, afin de créer une zone d'interdiction de taille tout à fait respectable. Il est donc naturelle que le module SGM-151 fasse partie du matériel de première nécessité dans l'établissement d'une base militaire ou d'un poste avancé avant de pouvoir installer de l'armement plus lourd.



MATRAQUE PARALYSANTE :

Instrument privilégié des agents de l'ordre, cette arme est employée lors des émeutes et autres débordements civils pour neutraliser les fauteurs de trouble sans leur causer trop de dommages physiques. Ce bâton télescopique d'environ un mètre de long délivre une puissante décharge électrique sur simple contact qui paralyse les muscles de la zone touchée, généralement pour une durée de quelques dizaines de minutes. Bien qu'il soit fortement déconseillé de viser la tête avec cette arme en raison des possibles lésions que la décharge risquerait de provoquer, il n'est pas rare que des agents de police ou autre représentants de l'ordre s'en servent ainsi afin de maîtriser plus rapidement leurs cibles. Dans le meilleur des cas, la victime est simplement assommée pendant quelques heures, mais des individus de trop faible constitution ou particulièrement sensibles peuvent tomber dans le coma dès le premier contact. Plusieurs procès ont ainsi été attentés par des familles suite à une « bavure » de ce genre, mais depuis la prise de pouvoir de l'UNSC aucun jugement n'est allé en faveur des victimes, le tribunal justifiant cela par des raisons de sécurité de la nation.



GRENADES A MAIN HUMAINES :

Bien que la plupart des soldats, au début de leur formation, ne connaissent qu'une seule catégorie de grenade, à savoir la grenade à fragmentation M9, il existe bien d'autres types de grenades à main développées par l'UNSC. Les forces spéciales ont l'habitude de toujours emporter suffisamment d'exemplaires de chaque type afin de pouvoir parer à toute éventualité, car leurs effets sont aussi divers que redoutables.

- **GRENADE AVEUGLANTE M5 :** La substance chimique contenue dans cette grenade produit une lumière très brève mais extrêmement intense qui aveugle tous ceux qui la regardent. Elles sont extrêmement utiles pour rendre un très grand nombre d'ennemis inoffensifs pendant plusieurs secondes.

- **GRENADE SONIQUE M6 :** Le mécanisme délicat contenu dans cet engin est capable de renverser un soldat comme une simple planche de bois. Utilisées principalement pour les entraînements, ces grenades sont également très utiles lorsqu'il s'agit de capturer des officiers ennemis.

- **GRENADE FUMIGENE M7 :** Capable de dégager une grande quantité d'épaisse fumée pour diminuer la visibilité, cette grenade peut vous éviter de nombreuses blessures ou couvrir votre avance de façon très efficace. La fumée contenue à l'intérieur est colorée afin de pouvoir être également utilisée pour indiquer une cible à l'artillerie ou une zone d'atterrissage pour les transporteurs de troupe.

- **GRENADE INCENDIAIRE M8 :** Le napalm contenu dans ces grenades enflamme une large zone et cause des brûlures sévères aux soldats qui sont pris dans ses flammes. Leur rôle peut être autant offensif que défensif.

- **GRENADE A FRAGMENTATION M9 :** Conçues pour déloger les ennemis retranchés derrière des couverts, ces grenades provoquent des explosions de shrapnels particulièrement dangereuses dans une large zone.



III.8.3. Les armures de combat humaines

De la même manière que les vaisseaux humains sont totalement dépassés par la technologie d'armement et de protection de la flotte de l'Alliance, les armures humaines sont clairement inférieures à celles des covenants à la fois au niveau des équipements intégrés et au niveau du degré de protection offert à leur porteur. Elles ont néanmoins le mérite d'être extrêmement fiables et de pouvoir être renforcée par le port d'un gilet pare-balle ou d'un kevlar de protection par en-dessous afin d'augmenter légèrement l'espérance de vie de l'individu.

C.Q.C. : Close Quarter Combat

Équipement intégré : communicateur, interface tactique.

L'armure C.Q.C est l'armure lourde la plus répandue parmi les différentes factions militaires de l'humanité, ainsi que certaines forces de sécurité locales telles que les SWAT ou les milices privées. Facile à produire et peu coûteuse, elle a connu de très nombreuses améliorations depuis sa première création en 2058 pour s'adapter aux nouvelles technologies en électronique et alliages. Appréciée pour la très bonne protection qu'elle apporte pour le prix investi, elle ne possède que le minimum d'accessoires nécessaires pour la coordination d'une équipe de soldats tout en permettant à l'utilisateur d'y greffer d'autres équipements par la suite s'il en a les moyens. Les porteurs d'armures C.Q.C. sont principalement affectés à des postes ne demandant pas une grande mobilité tels que gardien ou artilleur sur des positions défensives. C'est pour cette même raison que ce modèle est assez peu populaire chez les rebelles, ces derniers ayant surtout besoin d'être rapide durant leurs raids et autres opérations, néanmoins on peut rencontrer plusieurs exemplaires chez les gardes du corps d'officiers ou les personnels de sécurité à bord de vaisseaux. C'est en raison de ce type d'utilisation que beaucoup de citoyens on associé l'image de l'armure C.Q.C. aux concepts d'autorité, de protection ou de répression policière.



C.I.O. : Counter-Intelligence Operator

Équipement intégré : accroche magnétique dorsale, 2 accroches magnétiques de jambière, caméra miniature, capteur de mouvements, communicateur, interface tactique, combinaison anti-IEM, semelles magnétiques, scanner, vision infrarouge, nocturne et V.I.S.O.R.

Ce modèle d'armure est un véritable condensé de haute technologie fait pour traquer et éliminer les troupes adverses embusquées ou infiltrées, quel que soit l'environnement ou la manière dont l'ennemi cherche à se dissimuler. Bardée d'instruments de détection servant à repérer le moindre signe d'activité suspecte, l'armure CIO a été développée initialement par l'ONI dans le but d'aider à la sécurisation de sites militaires à très haute valeur stratégique. Son coût de production particulièrement élevé fait qu'on la trouve principalement chez les troupes d'élite et les agents de contre-espionnage, mais le nombre d'exemplaire a nettement augmenté parmi les forces spéciales de l'UNSC depuis le début de la guerre humano-covenant afin de neutraliser efficacement les guerriers covenants équipés de camouflages optiques. En théorie, le seul moyen d'éviter d'être repéré par un porteur d'armure CIO en mission est de le contourner en passant le plus loin possible de lui, une chose que même les sangheilis ont fini par admettre.



E.O.D. : Explosif Ordonnance Disposal

Equipement intégré : commande à distance pour explosifs, communicateur, interface tactique, revêtement à dispersion d'énergie, combinaison thermo-isolante, scanner.

Particulièrement pesante en raison de ses lourds renforcements blindés, cette armure a été conçue principalement pour les membres du Génie militaire et autres organisations similaires pour les protéger lors de la manipulation, la pose et le désamorcer d'explosifs. Elle comporte divers instruments embarqués qui facilitent l'utilisation de matériel de démolition tandis que les épaisses couches de protection qui entourent la quasi-totalité du corps de l'utilisateur augmentent considérablement ses chances de survie en cas de détonation accidentelle. Son design est grandement emprunté à celui de l'armure modèle O.D.S.T., ce qui fait que les néophytes ont tendance à prendre les artificiers en armure E.O.D. pour des troupes de choc aéroportées, entraînant des réactions souvent violentes ou paniquées. Mais sa plus grande particularité est d'être la première armure à disposer, dès 2315, d'un revêtement à dispersion d'énergie dont la technologie sera très largement déployée sur les autres modèles pour augmenter leur résistance contre les armes à plasma covenantes.



H.E.A. : Hazard Environment Activity

Equipement intégré : communicateur, interface tactique, combinaison NBC, respirateur, scanner.

Même si la médecine humaine a fait des avancées prodigieuses depuis le XXIème siècle et que presque toutes les maladies peuvent être soignées du moment que l'on s'y prend à temps, il reste des menaces nucléaires, bactériologiques et chimiques suffisamment violentes pour nécessiter la conception d'une armure telle que le modèle H.E.A. Utilisée principalement par le personnel scientifique de l'UNSC, elle est également présente chez certaines unités d'intervention spéciales des marines ou du SWAT lorsqu'elles doivent se rendre dans des environnements fortement contaminés. L'armure H.E.A. semble assez peu résistante en apparence, mais il n'en est rien car sa texture est faite d'un épais maillage de kevlar qui peut encaisser la plupart des armes à feu de faible calibre, et renforcé par plusieurs plaques de protection dont certaines sont apparentes et d'autres situées sous l'enveloppe externe. Sous cette défense physique se trouve une combinaison NBC de très haute technologie qui ne laisse passer absolument aucune menace nucléaire, bactériologique ou chimique tant que son intégrité n'est pas menacée, ce qui explique la nécessité d'un blindage extérieur aussi important.

L'armure H.E.A. est synonyme de catastrophe pour la population civile, car son apparition en dehors d'un laboratoire signifie généralement soit une catastrophe industrielle soit un attentat rebelle impliquant des armes non conventionnelles. Il n'en reste pas moins que ce modèle d'armure est un parfait exemple de fiabilité et d'efficacité dans le rôle pour lequel il a été conçu, ce qui en fait un élément indispensable de toute installation militaire présentant un risque de contamination quelconque. Plusieurs rapports de l'ONI font cependant état d'un nombre grandissant d'armures H.E.A. volées par divers mouvements séparatistes, ce qui est grandement inquiétant car cela signifierait qu'ils se préparent à augmenter l'utilisation d'armes chimiques dans le cadre d'attentats ou d'opérations spéciales contre l'UNSC. En réaction, la logistique de la Navy s'est assurée que chaque site stratégique dispose de plusieurs exemplaires afin de pouvoir contrer efficacement ce genre d'attaques.



E.V.A. : Extra-Vehicular Activity

Equipement intégré : communicateur, interface tactique, combinaison étanche, propulseurs, respirateur, bottes magnétiques, transpondeur.

Il s'agit là du modèle d'armure le plus répandu sur les vaisseaux à la fois militaires et civils lorsqu'il s'agit de disposer d'équipes de combat capables d'évoluer en milieu dépourvu d'atmosphère, que ce soit pour les affrontements dans le vide spatial ou les abordages de vaisseaux. Tout comme l'armure H.E.A., sa texture extérieure est faite dans un maillage de kevlar mais suivant une épaisseur plus faible afin d'offrir le meilleur rapport protection/liberté de mouvement. Sous cette couche externe se trouve une combinaison étanche sur laquelle se fixe un casque intégral, tandis que dans le dos se trouve des propulseurs légers permettant de se déplacer en gravité zéro. Ses propulseurs sont cependant alimentés par la même réserve d'air condensé qui sert à la respiration du porteur, ce qui fait que la durée maximum d'une sortie en milieu désoxygéné peut varier entre deux heures et une vingtaine selon l'intensité d'utilisation de ces propulseurs. La réserve d'air se remplit automatiquement dès que l'armure détecte qu'elle se trouve à nouveau dans un milieu oxygéné.



M.V.O. : Military Vehicule Operator

Equipement intégré : bottes magnétiques, communicateur, combinaison étanche, interface tactique, interface véhiculaire, outils de mécanicien, respirateur.

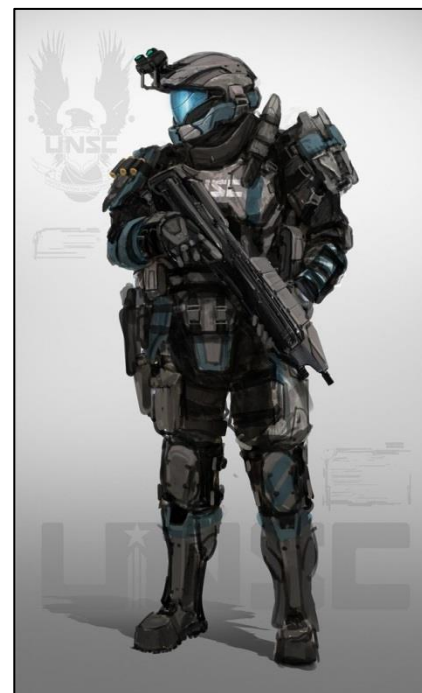
La conduite d'un véhicule militaire est une tâche souvent complexe car en plus de devoir diriger son engin, un pilote doit être capable de gérer tout un ensemble d'équipements électroniques ou mécanique et parfois même d'utiliser un armement intégré. Afin de considérablement faciliter le travail de ces opérateurs, l'UNSC a développé l'armure M.V.O. autour d'un ingénieux dispositif de communication informatique entre le porteur et son véhicule. En effet, cette armure dispose de trois ports de connexion composés chacun d'un câble spécial pouvant se brancher sur l'ordinateur de bord d'un appareil militaire afin de le relier à l'ordinateur intégré dans le casque. Deux de ces ports se trouvent sous les plaques de protection des avant-bras tandis que le troisième se situe au niveau de la nuque, cependant il n'est nécessaire de brancher qu'un seul d'entre eux pour établir la liaison. Les concepteurs de l'armure M.V.O. ont triplé ce dispositif à cause du fait que les ordinateurs de bord ne se trouvent pas toujours au même endroit selon le véhicule piloté, mais aussi pour que l'utilisateur puisse compter sur une connectique de secours si l'une d'entre elles venait à être défectueuse. Cette armure a donc été très rapidement adoptée par l'ensemble des conducteurs de char, pilotes de chasse et autres opérateurs d'engins militaires, y compris spatiaux en raison de la présence d'une combinaison étanche et d'une réserve d'air suffisante pour tenir trois heures. En revanche, elle absolument pas désignée pour le combat et n'apporte qu'une protection minimale afin de parer à l'éventualité où le porteur serait attaqué hors de son véhicule.



O.D.S.T. : Orbital Drop Shock Trooper

Equipement intégré : accroche magnétique dorsale, 2 accroches magnétiques de jambière, bottes magnétiques, capteur de mouvements, communicateur, combinaison étanche et antichoc, interface tactique, respirateur, transpondeur, vision nocturne, infrarouge et V.I.S.O.R.

Lorsque le célèbre corps d'élite des O.D.S.T. fut créé en 2092, l'UNSC décida de leur créer une armure qui serait à la fois très efficace pour le rôle que ses membres devaient jouer, mais également facilement reconnaissable pour rapidement devenir emblématique. Très rapidement, il fut décidé que cette armure serait toujours entièrement noire avec un léger camouflage urbain, quel que soit le milieu dans lequel devraient se rendre ces troupes de choc, décision qui eut d'excellents résultats sur le plan psychologique pour créer la peur chez l'ennemi. Sur cette base, elle fut ensuite chargée d'équipements de haute technologie, à tel point qu'elle est considérée comme la meilleure armure humaine après les modèles MJOLNIR des combattants spartans-II. Faites pour protéger leur porteur du vide spatiale, elles possèdent une combinaison étanche et un respirateur avec une réserve d'air de trois heures, mais ne sont pas équipées de propulseurs comme pour l'armure E.V.A. car les O.D.S.T. ne sont pas systématiquement mobilisés sur des opérations en gravité zéro et peuvent également être déployés à la surface d'une planète, généralement au moyen de nacelles H.E.V. (cf. [chap. IV.8.5](#)). Les outils de communication intégrés et interfaces tactiques sont les plus performantes qui existent car systématiquement mis à jour avec les technologies les plus récentes, les capacités de renseignement étant d'une très haute importance lors de l'intervention des troupes de choc. La visière est faite dans le même alliage polarisable que celle des armures MJOLNIR, permettant au porteur de la rendre entièrement transparente ou semi-transparente par action d'un courant électrique, ce qui renforce l'aspect froid et spartiate des ODST. Qu'ils soient respectés, jalouxés ou craints, ces troupes d'élite sont considérés unanimement comme les meilleurs des meilleurs parmi les humains « conventionnels » et leur armure n'y est pas pour rien.



O.D.S.T.-LV : Orbital Drop Shock Trooper Light Version

Équipement intégré : accroche magnétique dorsale, 2 accroches magnétiques de jambière, bottes magnétiques, capteur de mouvements, communicateur, combinaison étanche et antichoc, interface tactique, respirateur, transpondeur, vision nocturne, infrarouge et V.I.S.O.R.

Dans le cadre de certaines missions spéciales demandant une grande mobilité, les membres des O.D.S.T. peuvent porter une version plus légère de leur armure standard qui, bien que nettement moins impressionnante, s'avère très pratique pour se déplacer rapidement tout en disposant des mêmes avantages tactiques et technologiques. Cette petite sœur de l'armure O.D.S.T. possède donc une protection moindre, mais dispose des mêmes équipements électroniques intégrés et facilite considérablement l'utilisation d'éventuels réacteurs dorsaux ou propulseurs en raison de son faible poids. Elle est donc employée essentiellement pour les missions de reconnaissance et d'attaques éclaires en milieu ouvert, leur porteur misant sur leur mobilité supérieure pour surprendre l'ennemi et se retirer rapidement avant toute contre-attaque. En revanche, elle n'est pas conçue pour les engagements de longue durée et les soldats portant ce modèle doivent redoubler de vigilance pour éviter d'être blessés, même si son niveau de protection est comparable aux meilleures armures de l'armée régulière de l'UNSC.



S.T.T. : Standard Tactical Trooper

Équipement intégré : communicateur, interface tactique.

Comme son nom l'indique, ce modèle d'armure est celui qui équipe l'immense majorité des forces régulières de l'UNSC Army. Offrant une protection modeste et le strict nécessaire d'équipement électronique pour un coût de fabrication minimal, elle est extrêmement simple à revêtir, à entretenir et à réparer. On la rencontre donc à peu près partout sur le domaine de l'humanité avec des apparences qui peuvent légèrement varier selon les organisations et les corps d'armée pour lesquelles elle est produite. La plupart des mercenaires débutent leur carrière avec une armure S.T.T. pour des raisons de budget avant de passer à des modèles plus spécialisés, et on la trouve beaucoup chez les milices privées ainsi que les sociétés de protection civiles. Par conséquent, il s'agit également du modèle le plus répandu chez les combattants rebelles qui les ont soit récupérés dans les stocks militaires de la C.M.A. soit dérobés à l'UNSC lors d'opérations diverses.



BUNGIE
Microsoft
game studios

S.R.O. : Scout & Recon Operative

Equipement intégré : cape de camouflage, capteur de mouvements, communicateur, combinaison thermo-isolante interface tactique, caméra miniature.

Conçue pour la furtivité et la collecte de renseignements, l'armure S.R.O. est privilégiée par les éclaireurs et les tireurs d'élite car elle offre les quelques dispositifs indispensables au rôle de reconnaissance et une grande mobilité. Sa faible résistance aux dégâts est compensée par une meilleure capacité de camouflage afin d'échapper aux tirs ennemis plutôt que de s'en protéger, une stratégie qui nécessite un apprentissage assez long et qui ne convient pas à tout le monde. La preuve en est que son utilisation est moins répandue chez les soldats de l'UNSC Army que chez les membres du corps des marines, ces derniers ayant l'habitude des opérations d'infiltration et de reconnaissance en territoire ennemi.

L'armure S.R.O. est équipée d'un capteur de mouvement servant à repérer les patrouilles proches pour mieux les éviter ou leur tendre des embuscades. Mais l'appareil le plus utile est sans doute la caméra miniature fixée sur le casque, qui permet d'enregistrer jusqu'à 120 heures de vidéo avec une très haute résolution d'image numérique et une capture sonore acceptable. Lorsqu'une opération impliquant une ou plusieurs armures S.R.O. est terminée, les cristaux de mémoire des différentes caméras sont systématiquement confiés à la section 1 de l'ONI pour un examen détaillée qui débouchera sur un rapport d'analyse. Malheureusement il arrive que les services de renseignements décident de classer les enregistrements « top-secrets » et ne les remettent que partiellement ou carrément pas du tout, sans le moindre rapport d'analyse pour éclairer les troupes ayant participé à l'opération. C'est pour cette raison que certains officiers des marines et de l'UNSC Army ont l'habitude de faire des copies de ces données avant de les placer dans les mains de l'ONI, précaution dont les agents de la section 1 sont parfaitement conscients et tentent de limiter en indiquant que la diffusion de telles informations peut être considérée comme un acte de trahison. C'est pour cette raison que de plus en plus d'équipes d'infiltration et de reconnaissance se voient être accompagnées par un agent de liaison travaillant directement pour l'ONI, et dont la mission est de s'assurer que le protocole sera appliqué à la lettre.



T.C.A. : Tactical Combat Armor

Equipement intégré : accroche magnétique dorsale, 2 accroches magnétiques de jambe, casque intégral, combinaison antichoc, communicateur, interface tactique, torche électrique.

Tandis que les troupes régulières de l'UNSC Army sont généralement équipées avec des armures S.T.T. pour des raisons budgétaires, les vétérans et membres des forces spéciales ont le privilège de pouvoir compter sur un modèle nettement plus avancé offrant non seulement une meilleure protection mais aussi des accessoires supplémentaires particulièrement utiles. Ainsi, l'armure T.C.A. est la première du genre à intégrer la technologie des accroches magnétiques permettant de fixer des armes sans le secours de holsters, cela afin que le porteur puisse passer d'une arme à une autre en un bref instant. Son emploi étant prévue dès le départ pour les marines et autres unités spéciales, elle fut conçue autour d'une combinaison anti-choc afin d'augmenter les chances de survie des utilisateurs dans l'éventualité où ils se retrouveraient dans un crash de navette.

L'armure T.C.A. n'était pas très connue du grand public durant le conflit de l'Insurrection, mais apparut de plus en plus fréquemment dans les reportages médiatiques sur les affrontements contre les covenants, pour la simple raison que les rares victoires obtenues impliquent plus souvent des marines que de simples soldats de l'UNSC Army. En revanche, cette armure est très populaire dans les différents corps d'armée existant et la plupart du personnel militaire l'associe automatiquement au corps des marines bien qu'elle puisse être utilisée dans d'autres branches de l'UNSC ou dans les groupes paramilitaires privés.



III.8.4. Véhicules militaires humains

M12 WARTHOG :

Aucun véhicule militaire n'est plus emblématique que la jeep polyvalente Warthog, fabriquée en masse par l'entreprise AMG Transport Dynamics. Créé durant les Guerres Interplanétaires avec pour objectif principal de pouvoir se déplacer rapidement sur des types de terrains très accidentés, il dispose des meilleurs amortisseurs disponibles montés sur quatre roues motrices à haute adhérence faites entièrement en nanotubes de carbone. Et dans le cas où un Warthog se retrouverait coincé, il peut compter sur un câble de remorquage en acier pour retrouver un terrain plus praticable. Autrefois alimenté par un moteur à explosion similaire à celui des voitures du XXIème siècle, cette technologie a depuis longtemps fait place à un moteur à hydrogène liquide (injection 12 litres) lui permettant d'atteindre des pointes de 125 km/h et de parcourir une étendue maximum de 790 kilomètres avant de devoir être réapprovisionné. Il faut cependant noter que, bien qu'étant parfaitement fiable et très résistant aux chocs, le Warthog est un véhicule très réactif qui demande beaucoup d'entraînement avant d'être correctement maîtrisé. En effet, sa suspension réagit parfois de manière excessive et capricieuse, faisant rebondir l'engin de façon inattendue pour un pilote inexpérimenté, ce qui peut très vite causer des accidents en cas d'excès de confiance en soi.

Le Warthog constitue donc le principal véhicule utilisé par les forces terrestres de l'UNSC, et cela sous de nombreuses variantes possédant chacune leur rôle, mais on en distingue cependant deux principaux modèles qui sont le **M12-LRV** (Light Reconnaissance Vehicle) et le **M12-TT** (Troop Transport). Le premier est un modèle de combat équipé sur sa partie arrière d'une tourelle pouvant tourner à 360 degrés grâce à un mécanisme hydraulique et sur laquelle peut être montée une arme lourde, le plus souvent une mitrailleuse de 12,7mm mais également un lance-grenade ou un porte-missile. Le second modèle le plus répandu est une variante servant pour le transport rapide de troupe, son espace arrière étant aménagé pour accueillir un maximum de quatre personnes avec leur matériel, toutefois il faut noter que ces passagers sont relativement exposés aux tirs ennemis et doivent compter sur la vitesse de leur transport pour éviter d'être touchés.



MAA-9 WOLVERINE :

Le Wolverine est un véhicule Anti-Aérien conçu pour être capable de tirer sur des cibles aériennes tout en se déplaçant à grande vitesse sur tout type de terrain. Il dispose de 2 pods lance-missiles Argent-V qui sont positionnés sur une tourelle disposant d'un angle de rotation à 360°, ainsi qu'un lance-grenade sur un poste d'artilleur à l'avant droit pour se défendre contre d'éventuelles menaces terrestres. Cet engin est utilisé principalement dans le cadre de convois afin de protéger les autres véhicules contre des chasseurs, bombardiers ou navettes de transport, créant une vaste zone d'interdiction aérienne autour de lui. Car un seul missile Argent-V est capable d'abattre un transporteur covenant de type Phantom à une distance de 1200 mètres, ne lui laissant qu'une poignée de secondes pour réagir avant l'impact.

En raison de la suprématie spatiale et aérienne dont bénéficient l'armée covenant la plupart du temps, le Wolverine est devenu une pièce majeure de tout régiment blindé de l'UNSC. Le nombre de modèles fabriqués a grimpé en flèche suite aux premiers engagements de surface pour répondre à la demande d'une défense anti-aérienne à la fois efficace et mobile. Il n'est donc pas rare de rencontrer l'un de ces appareils dans le cadre de missions au sol à larges effectifs, son acheminement se faisant parfois par navette Pélican à la demande d'un officier.



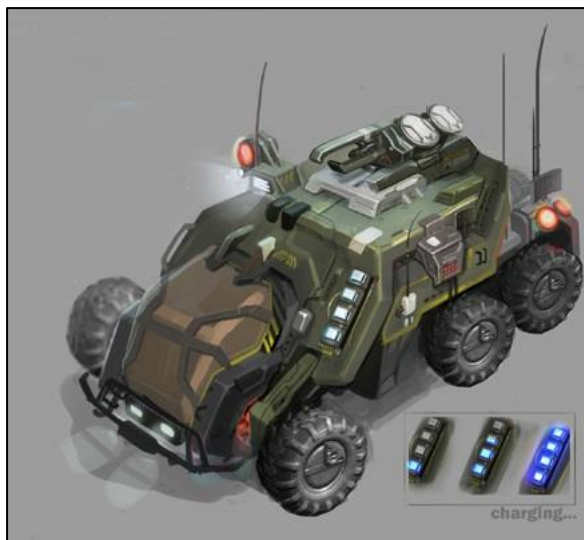
SP42 COBRA :

La célèbre jeep Warthog ne fut pas le seul véhicule à être armée avec une technologie de CAM miniaturisée : un modèle beaucoup plus puissant du canon Gauss, le M66, fut conçu quelques années après le début de la Grande Guerre pour équiper un tout nouveau genre de véhicule MBT (Main Battle Tank). L'objectif était de doter les forces de l'UNSC d'un redoutable tueur de char, et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il a été très largement atteint. En effet, l'arme d'artillerie M66 peut être utilisée selon deux configurations différentes : au départ, il se présente sous la forme de deux canons à accélération magnétiques de 30mm, qui peuvent se combiner en un unique canon de 105mm. Mais tandis que le premier mode peut être utilisé pendant que le véhicule se déplace, le second n'est possible qu'en déployant des systèmes d'ancrage afin de contrer la puissante force de recul qui résulte de son utilisation. Ainsi, le Cobra est un véhicule spécialisé pour détruire les véhicules et fortifications ennemis, ses projectiles étant capables de traverser à peu près n'importe quelle protection dès le premier tir. Cependant comme pour toutes les armes CAM, le Wolverine faut toucher un composant vital de ses cibles pour leur causer des dommages significatifs.



XRP12 GREMLIN :

Ce véhicule atypique est né de la découverte par les scientifiques de l'ONI d'un moyen pour canaliser et de focaliser les ondes électro-magnétiques créées par des bombes IEM. Cela abouti à la conception d'un canon NNEMP (Non-Nuclear Electro-Magnetic Pulse) dont la taille imposante nécessite qu'il soit monté sur un véhicule de type CVS (Combat Support Vehicle) pour être employé efficacement en combat autrement qu'en armement défensif. Le Gremlin est donc équipé d'un modèle de cette arme alimenté par des micro-bombes IEM contenues dans son compartiment arrière, et peut neutraliser électroniquement n'importe quelle cible non-protégée se trouvant à une distance de moins de cinq cent mètres. Etant particulièrement fragile, son utilisation est limitée aux situations dans lesquelles l'UNSC possède l'avantage tactique, généralement pour faciliter la prise d'une position stratégique en désactivant les systèmes de défense ou pour capturer une technologie covenant. Selon la précision du tir, la distance de la cible et la nature de celle-ci, son équipement électronique peut être neutralisée pendant une durée variable de quelques secondes à plusieurs dizaines de minutes, ce qui donne leur temps nécessaire pour neutraliser toute autre menace.



M274 MANGOUSTE :

Utilisé principalement pour les missions de reconnaissances ou les attaques-éclair, le M-274 Mangouste est le véhicule le plus rapide de tout l'arsenal de l'UNSC. Cependant, cet atout n'est rendu possible que par un allègement extrême de l'engin et une absence totale de protection, autant pour le pilote que pour l'unique poste de passager à l'arrière. Il n'est donc pas conçu pour se trouver au milieu des combats mais plutôt sur les flancs dans des manœuvres de contournement ou parmi les premières forces de frappe lorsque celles-ci bénéficient de l'effet de surprise. Les principaux utilisateurs du M-274 Mangouste sont les éclaireurs et tireurs d'élite car ceux-ci travaillent en très faibles effectifs et ont besoin de pouvoir se déplacer rapidement pour atteindre leurs postes d'observation ou pour se replier. Le seul défaut d'une telle utilisation est le bruit produit par le moteur, qui n'en fait pas un engin très discret. Dans l'éventualité où une capacité offensive est nécessaire, le M-274 Mangouste peut être équipé d'un duo de mitrailleuses jumelées fixées sur le capôt de manière à se trouver dans l'axe de vision du pilote qui peut ainsi tirer tout en conduisant.



M704 COUGAR :

Bien que ce véhicule fasse partie de l'arsenal de l'UNSC depuis plusieurs siècles, son utilisation était relativement limitée durant la lutte contre l'insurrection car celle-ci exigeait avant tout une capacité de réaction rapide, ce qui explique l'omniprésence du Warthog dans les forces d'UNICOM. Mais face à la puissance de feu supérieure des covenants, l'UNSC a progressivement augmenté le rythme de production du Cougar qui sacrifie la vitesse de déplacement au bénéfice de la protection, de la capacité de transport et du fait d'être parfaitement amphibie. Armé d'une tourelle autocanon à double tube commandée depuis le poste de pilotage, le Cougar est tout à fait capable de se défendre contre l'infanterie pour amener ses passagers jusqu'au cœur des combats, là où ils pourront mener à bien leur mission.



M808 SCORPION :

Redoutable et imposant, le char lourd Scorpion est l'instrument de destruction lourd classique des forces de l'UNSC. Son utilisation n'est cependant pas exclusive aux divisions blindées et chaque force d'infanterie suffisamment importante se voit généralement remettre plusieurs exemplaires de ce formidable engin. Son épais blindage le met à l'abri de la plupart des tirs tandis que son énorme canon délivre une puissance de feu peu égale, même parmi les chars de l'Alliance. Sur le terrain, il joue donc un rôle essentiellement antimatériel, éliminant systématiquement tout véhicule ou structure présentant une menace et ne s'intéressant à l'infanterie que si personne d'autre ne peut s'en charger. Néanmoins, malgré son très net avantage dans les combats de char, le scorpion n'est pas invulnérable et peut aisément se faire détruire par le soutien aérien ennemi, un soldat correctement équipé ou une mine suffisamment puissante. Il doit donc constamment disposer d'une protection rapprochée capable de lui éviter ce genre de mauvaises surprises.



M850 GRIZZLY :

Tandis que le char Scorpion représente le plus gros des effectifs de véhicules de combat lourds de l'UNSC, il est loin d'être le plus puissant de sa catégorie. Créé durant les événements de l'Insurrection pour contrer l'acquisition massive d'armes anti-char par les rebelles, le Grizzly est un monstre sur chenille fait pour écraser toute résistance se trouvant sur sa route en constituant généralement le fer de lance d'une charge de cavalerie. Lourdemement armé et blindé, il possède une maniabilité assez faible et ne peut pas opérer sur certains terrains trop fragiles, toutefois son efficacité sur le champ de bataille n'est plus à prouver depuis longtemps et les ennemis de l'UNSC ont rapidement appris à le craindre.



CANON FOX :

Autre outil peu employé durant la guerre non-conventionnelle contre l'insurrection, le canon FOX a vite retrouvé son utilité face aux armes covenants afin de défendre les positions de l'UNSC ou d'assiéger les places-fortes ennemies. En effet, cette arme d'artillerie possède non seulement une puissance de feu dévastatrice, mais surtout une précision inégalée grâce à des logiciels de calcul des trajectoires de tir dérivés de ceux employés sur les vaisseaux spatiaux de la Navy. Cependant, le canon FOX possède trois faiblesses majeures : tout d'abord il se déplace très lentement, ce qui en fait une cible facile pour l'aviation ennemie. Ensuite, sa cadence de tir est également très faible en raison du temps nécessaire au calcul de la prochaine solution de tir. Et par-dessus tout, ses logiciels de calcul sont cruellement dépendant des informations disponibles sur le réseau militaire et nécessitent absolument un moyen d'imagerie orbitale avancée pour offrir une précision optimale.



M313 ÉLÉPHANT :

Incontestablement le plus gros véhicule terrestre de l'UNSC, le centre de commandement mobile Elephant est utilisé comme base avancée sur le terrain en abritant les officiers supérieurs et leurs opérateurs spécialistes tout en leur fournissant des outils de communication avancés pour coordonner leurs troupes. Il est parfois également employé comme appui blindé lourd de par son apparence de forteresse mobile pouvant accueillir un grand nombre de soldats et délivrer ainsi une puissance de feu non négligeable, mais cette pratique concerne surtout les engagements contre les forces rebelles humaines qui possèdent rarement la puissance de feu suffisante pour le détruire ou même l'endommager sérieusement.



AV-14 HORNET :

Bien qu'il s'agisse d'un appareil volant, sa faible vitesse par rapport aux autres engins aériens et sa simplicité d'utilisation en fait un outil parfaitement utilisable par l'infanterie ou la cavalerie terrestre de l'UNSC. Il arrive donc souvent que de petites formations de ces appareils soient employées pour apporter un soutien aérien aux troupes au sol ou pour transporter rapidement des soldats d'élite sur des endroits inaccessibles pour d'autres véhicules. L'armement dont ils disposent les rend d'ailleurs très efficaces contre les cibles terrestres, malheureusement leur manque de vitesse les rend particulièrement vulnérable à toute forme d'aviation ennemie.



F-99 WOMBAT :

Principal drone aérien utilisé par l'UNSC, son rôle principal est d'effectuer des reconnaissances en passant à très grande vitesse au-dessus de la zone de conflit pour observer le terrain avec ses trois caméras enregistreuses, mais il peut également effectuer des frappes sur des cibles au sol à condition qu'on lui ait transmis des coordonnées, doit directement soit en utilisant un appareil de ciblage laser. Le Wombat possède une capacité limitée de combat aérien dans la mesure où il peut identifier des menaces et établir des stratégies d'évitement, de repli, ou d'attaque s'il a été équipé de l'armement adéquat même si c'est rarement le cas. L'absence totale de pilote fait que ce drone peut effectuer des manœuvres qui seraient impossibles et même dangereuses pour un équipage humain, ce qui lui donne des chances de survie assez élevées dans la plupart des situations, cependant c'est surtout sa vitesse qui le rend presque impossible à intercepter par les forces ennemies.



FALCON :

Il s'agit là du principal modèle d'hélicoptère moderne utilisé par l'humanité dans de nombreuses institutions, depuis les militaires jusqu'aux services d'urgence hospitaliers en passant par les forces de l'ordre. Pouvant être adapté pour le transport ou pour l'attaque par l'ajout d'armements variés, c'est un engin fiable qui ne peut néanmoins pas se risquer sur n'importe quel théâtre d'opération en raison de sa relative lenteur. Son emploi est limité aux zones dans lesquelles l'UNSC possède la supériorité aérienne et que l'ennemi ne possède pas de capacités antiaériennes majeures.

HH-144 (Humanitary Helicopter) : bien qu'étant au départ limité au domaine militaire pour des missions humanitaires, le Falcon modèle HH-144 a fini par être vendu également à de nombreuses institutions civiles et sociétés privées pour des raisons économiques. Aujourd'hui, on le trouve donc beaucoup plus dans le civil qu'au sein des installations militaires, servant dans d'innombrables rôles allant du simple frêt à la surveillance ou l'exploration. Lorsqu'il est utilisé pour le transport de personnel, il dispose d'un total de 12 places assises pour une escouade complète.

UH-144 (Utility Helicopter) : La version utilitaire du Falcon est clairement la plus courante en activité au sein des forces armées de l'UNSC, la raison de cette omniprésence étant son faible coût d'entretien et sa production à très grande échelle. Par rapport au modèle HH, il dispose d'un armement léger sous la forme d'un canon automatique M638 sous le contrôle du pilote ainsi qu'une tourelle mitrailleuse à l'arrière de la soute, mais cela a réduit la taille de celle-ci qui ne peut transporter qu'une fireteam de 6 personnes. En revanche, un système de Post Combustion a été implanté d'un au sein des turbines afin de compenser les faiblesses des deux rotors et améliorer sa vitesse.

AH-144 (Attaque) : La version d'attaque du Falcon est le penchant "musclé" de l'appareil. En plus et de des armes latérales manipulées chacune par un artilleur (mitrailleuse lourde M247H ou lance-grenade automatique M460), l'AirForce a aussi doté ce modèle de missiles ANVIL-II sous le fuselage. Ainsi l'AH-144 est tout à fait apte à la couverture et au combat aérien, mais il est tout bonnement incapable d'emporter plus de deux passagers (en plus des gunner). Il est à noter la présence d'un blindage supplémentaire sous le fuselage.

SH-144 (SpecOps) : Ce modèle réservé habituellement aux forces spéciales change beaucoup des Falcon classiques. Avant tout, il est plus long de plusieurs mètres de part la présence d'un officier de navigation au sein du Cockpit (avant le Pilote) et d'un léger agrandissement du fuselage et des turbines. L'absence d'artilleur, l'agrandissement du fuselage et l'augmentation de la puissance des coupes rotors/turbines permettent d'accueillir jusqu'à 8 soldats entièrement équipés à l'arrière du Falcon sans qu'aucune faiblesse ne soit à déplorer. Plusieurs de ses équipements sont également modulables pour convenir le mieux possible aux besoins de la mission prévue (nacelle de leurres tactiques, canon M638, réservoirs externes, perche de ravitaillement, etc.).

EH-144 (Electronic Warfare) : ce modèle se destine aux combats opposant l'UNSC à des groupes ennemis sans capacité anti-aérienne sérieuse. La "Force" du EH ne se situe pas dans ses armes (il ne dispose que de leurres tactiques pour se désengager d'un combat) mais dans les deux officiers de commandement à l'arrière de l'appareil qui ont pour rôle d'assurer le bon déroulement des opérations. Pour ce faire ils peuvent compter sur le meilleur matériel de télécommunication au plus près du combat, assurant ainsi un PC mobile au coeur même du conflit. Il est à noter que la relative faiblesse et le coût très élevé de ces engins en font des pièces rares.

F-52 SKYHAWK :

Lorsqu'il s'agit d'imposer une supériorité aérienne totale sur une planète, l'UNSC Air Force emploie des escadrilles de chasseurs Skyhawk extrêmement dangereuses. La vitesse et la manœuvrabilité de ces appareils en fait de parfaits intercepteurs capables de causer de sérieux dégâts à n'importe quelle force aérienne ennemie. Les Skyhawk sont réputés pour leurs attaques éclairs, fondant sur leurs cibles à une vitesse impressionnante pour les arroser de missiles Scorpions et de calibre 50 avant de se replier pour aller se réarmer. La seule faiblesse de ce type d'appareil est de ne pas pouvoir évoluer dans l'espace...



HH-144



UH-144

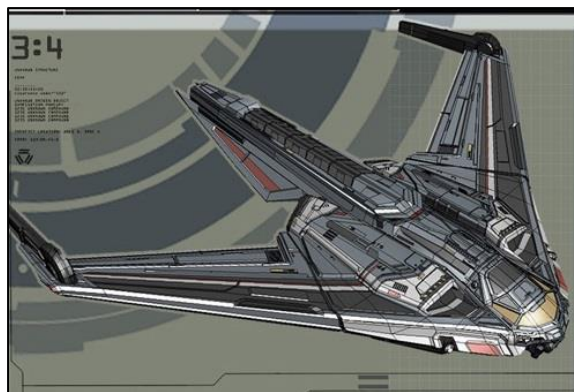


AH-144



B-65 SHORTSWORD :

Tandis que le Skyhawk constitue l'appareil de supériorité aérien idéal de l'UNSC, la fonction de bombardier atmosphérique est assurée par un autre appareil spécialisé qui possède une efficacité toute aussi grande dans sa propre discipline : le B-65 Shortsword. D'une envergure de 35,3 mètres, la soute de cet engin peut contenir une impressionnante puissance de destruction qu'il largue en volant à une vitesse qui peut aller jusqu'à Mach-2 (environ 2500 km/h). Cette vélocité le rend particulièrement difficile à intercepter par l'aviation ennemie ou les installations anti-aériennes, mais lui donne également un rayon d'action très important qui l'autorise à intervenir très loin de sa base d'opération. Parfois déployés depuis des vaisseaux en orbite basse, les appareils Shortsword travaillent le plus souvent par groupes de trois éventuellement escortés par un escadron de Skyhawk et leurs pilotes sont entraînés à voler en rase-motte pour rester sous le seuil radar.



AV-22 SPARROWHAWK :

Plus familièrement nommé Hawk, l'aéronef de soutien lourd AV-22 Sparrowhawk est l'équivalent des actuels hélicoptères Apaches et Tigres faits pour apporter une puissance de feu conséquente sur une plate-forme aérienne rapide capable d'effectuer des vols stationnaires. Capable d'atteindre une vitesse maximale de 611,6 km/h tout en gardant une grande manœuvrabilité, cet engin est employé à la fois pour des raids aériens et les missions d'escorte de troupes terrestres. Doté d'une assez bonne autonomie de vol, le Sparrowhawk est considéré comme étant un élément incontournable des opérations conjointes entre l'UNSC Air Force et UNICOM ou le corps des marines de l'UNSC, ces derniers appréciant tout particulièrement la mise à disposition d'une telle puissance de feu.



AC-220 VULTURE :

Pendant longtemps, le surnom de « forteresse volante » était immédiatement associé au célèbre avion de soutien lourd AC-130 de notre époque moderne. Bien que sa technologie d'armement ait progressivement évolué avec le temps, son principe de base restait globalement le même, le rendant à la fois prévisible et inefficace dans les affrontements armés à grande échelle. Mais grâce aux nombreuses améliorations des systèmes d'alimentation et de motorisation, réalisée par étude des technologies covenantes, la section de recherche et développement de l'UNSC est parvenue à mettre au point un successeur révolutionnaire sous la forme de l'AC220 Vulture dont la principale caractéristique est de pouvoir faire du vol stationnaire malgré son lourd tonnage. Il constitue l'appareil volant le plus résistant de l'UNSC et peut délivrer une grande puissance de feu sur les cibles terrestre et aériennes, tandis que ses systèmes de détection avancés en font un excellent observateur qui peut également avoir pour charge de renseigner les officiers de terrain ou d'état-major. Voir flotter l'une de ces forteresses volantes dans le ciel est un signe rassurant pour les troupes de l'UNSC, car elles savent alors qu'elles peuvent compter sur un soutien aérien conséquent.



III.8.5. Les vaisseaux humains

Afin de mener à bien sa mission de défense du territoire humain, l'UNSC s'est doté d'une grande variété de vaisseaux de guerre remplissant des rôles différents. La puissance de sa flotte était déjà remarquable durant la lutte contre l'Insurrection, et depuis le début de la guerre humano-covenant le budget de la Navy a été considérablement augmenté afin de produire le plus de vaisseaux possibles, avec cependant un profond changement de stratégie : tandis qu'auparavant il était très efficace de fabriquer d'énormes croiseurs et transporteurs de guerre contre lesquels les rebelles seraient presque impuissants, le fossé technologique avec les covenants fait que la construction de gros vaisseaux est totalement contre-productif car ils sont détruits presque aussi facilement que de simples frégates. Il a donc été décidé de concentrer la production principalement sur les frégates, destroyers et croiseurs légers, en les équipant presque systématiquement d'artillerie CAM (cf. [chap. III.3.6](#)) dont la technologie est la plus efficace contre les covenants au début de la guerre.

Nous allons donc présenter brièvement les principales catégories de vaisseaux humains connus dans l'univers de Halo afin que vous puissiez les identifier et connaître leurs principales caractéristiques, car si nous devons entrer dans le détail alors chacun d'entre eux mériterait une page complète de description. Ce travail sera peut-être fait plus tard dans une autre production de Reclaimers Studios.

Note : pour l'explication détaillée de la codification des vaisseaux, reportez-vous à l'[ANNEXE N°2](#).

Rappel : afin de simplifier la recherche d'information, nous vous remettons ici le tableau des vitesses de déplacement dans le sous-espace pour les objets utilisant la technologie Shaw-Fujikawa humaine telle qu'elle existe en 2525 (car elle peut être améliorée par la suite, surtout par étude des équivalents covenants).

Type d'objet	Vitesse maximale
Onde de communication	8,37 années-lumière / heure
Navette de transit	15 années-lumière / jour
Vaisseau de tonnage inférieur à 15.000 tonnes	7,2 années-lumière / jour
Vaisseau de tonnage supérieur à 15.000 tonnes	3,4 années-lumière / jour

IMPORTANT : beaucoup des vaisseaux présentés ici sont soit des inventions de fan soit des modèles qui ont été évoqués dans l'univers officiels mais jamais présentés dans les supports visuels de la licence Halo. Nous avons donc préféré baser notre étude sur le formidable travail de la communauté des moddeurs de **Sins of the Prophets** (mod pour *Sins of a Solar Empire*), **Homefront** (mod pour *Homeworld*) et **Covenant at War** (mod pour *Star Wars : Empire at War*). Vous pouvez accéder à leurs travaux via le lien suivant : <https://sinsoftheprophets.com/>



YSS-100 SABRE :

Catégorie : chasseur exoatmosphérique polyvalent

Codification : A.E.S.

Equipage : 1 pilote et 1 copilote

Rôle : défense spatiale

Armement :

- 2 canons de 30mm M1024 ASW/AC
- 2 lances-missiles M6088 ST/MMP (chargement adaptable)

Le chasseur Sabre est un appareil polyvalent à grande vitesse fait pour assurer une suprématie dans les affrontements entre escadrons de chasse uniquement dans le domaine spatial, car sa coque n'est pas conçue pour les entrées atmosphériques. Disposant d'une excellente manœuvrabilité grâce à ses propulseurs latéraux orientables, il peut effectuer des pirouettes aussi rapides qu'impressionnantes qui peuvent le sauver dans de nombreuses situations. Les pilotes choisis pour piloter des Sabres sont parmi les meilleurs dont dispose l'UNSC, car ils doivent posséder des réflexes nettement supérieurs et une grande résistance à la force G en raison des brusques changements de vitesse dont est capable leur appareil. Le poste de copilote a pour mission de faciliter l'orientation du pilote ainsi que sa coordination avec le reste de son escadrille et l'utilisation des systèmes défensifs. Leur efficacité contre les appareils équivalents des covenants est relativement bonne, cependant ils comptent beaucoup plus sur leur vitesse et leur manœuvrabilité pour survivre plutôt que sur le blindage de leur coque car celui-ci ne peut guère encaisser que quelques tirs de plasma avant de laisser les systèmes internes apparents.



F-41 BROADSWORD :

Catégorie : chasseur A/X polyvalent

Codification : A.E.S.

Equipage : 1 pilote

Rôle : défense spatiale et atmosphérique

Armement :

- 2 canons de 30mm M1024 ASW/AC
- 2 lances-missiles M6088 ST/MMP (chargement adaptable)

Cet appareil a été conçu à partir de l'YS-100 Sabre pour offrir aux vaisseaux de l'UNSC Navy une capacité d'intervention rapide vers la surface d'une planète. La désignation A/X indique donc une capacité d'opération atmosphérique et exoatmosphérique (spatiale). Afin de garder une manœuvrabilité acceptable, le Broadsword a donc échangé son blindage de coque contre un revêtement protecteur qui lui permet d'effectuer des entrées atmosphériques afin de frapper des cibles en surface, neutraliser l'aviation ennemie ou escorter des navettes de transport alliées.



D77-TC PÉLICAN :

Catégorie : transporteur A/X d'attaque

Codification : A.L.S

Equipage : 1 pilote, 1 copilote, 12 passagers

Rôle : transport spatial et atmosphérique

Armement :

- 2 pods de missiles air-sol ANVIL-II
- Autocanon M370 ou mitrailleuse gatling de 40mm

Principale navette de transport utilisée pour acheminer troupes et véhicules sur le front, le Pélican est un appareil agile et rapide pouvant également servir pour des attaques aériennes selon le type d'armement dont il dispose. Afin de pouvoir évoluer dans l'espace et faire la liaison entre la surface et un vaisseau en orbite, son habitacle est équipé d'un système de pressurisation et sa coque peut encaisser le choc d'une entrée atmosphérique en plus de supporter les tirs nourris d'armes légères.



GA-TL1 LONGSWORD :

Catégorie : intercepteur-bombardier A/X

Codification : A.B.S.

Equipage : 1 pilote, 1 copilote, 1 opérateur

Rôle : défense spatiale, frappes lourdes et bombardement de surface

Armement :

- 2 mitrailleuses M9109 ASW/AC de 50mm
- Tourelle ventrale de 120mm
- 4 missiles ASGM-10
- 36 mines spatiales Moray (optionnel)
- Missile nucléaire de classe Shiva (optionnel)

Comme tous les appareils A/X, le Longsword est aussi bien conçu pour les combats spatiaux qu'atmosphériques, mais contrairement aux appareils plus légers, le Longsword est plutôt adapté aux attaques de grandes cibles comme des vaisseaux spatiaux ou des bases terrestres. Sa principale faiblesse réside dans sa manœuvrabilité nettement plus faible que celle des intercepteurs légers, mais il compense cela par un blindage beaucoup plus résistant lui permettant d'encaisser une plus grande quantité de dégâts.



D96-TCE ALBATROSS :

Catégorie : transporteur A/X lourd

Codification : A.O.E.

Equipage : 1 pilote, 1 copilote, 1 opérateur

Rôle : transport logistique spatial et atmosphérique

Armement : aucun

Il s'agit de la principale navette de transport lourde utilisée par l'UNSC pour déplacer des véhicules ou de gros effectifs d'infanterie sur un champ de bataille. Son lourd blindage et ses puissantes rétro-fusées lui permettent de plonger depuis l'orbite à très grande vitesse pour freiner au dernier moment et ainsi mieux échapper aux tirs de DCA ennemis. Sa soute présente aussi l'avantage de pouvoir s'ouvrir sur trois côtés simultanément de manière à ce que ses occupants puissent se déployer idéalement par rapport au terrain et à la position des forces adverses. La capacité de transport de l'Albatross est suffisante pour emmener un peloton au complet ou un véhicule lourd ne dépassant pas la taille d'un char Scorpion. Il est donc souvent utilisé en combinaison avec des navettes Pélican lors de débarquement aériens massifs pour fournir aux troupes d'infanterie des pièces d'armement lourdes particulièrement appréciables.

Tout comme son petit frère Pélican, l'Albatross est capable d'évoluer en milieu spatial et d'effectuer des entrées atmosphériques. Il est donc beaucoup utilisé pour faire des transferts de matériel entre vaisseaux spatiaux ou avec d'autres installations spatiales. En revanche, comme l'essentiel de sa puissance se situe dans ses rétro-fusées, il est connu pour avoir la pire manoeuvrabilité de toutes les navettes de l'UNSC.



A2140ST HERMES :

Catégorie : navette-cargo A/X

Codification : aucun (vaisseau civil)

Equipage : 1 pilote, 1 copilote, 2 opérateurs

Rôle : transport logistique spatial et atmosphérique

Armement : aucun

Les navettes-cargos Hermès sont les principaux modèles de vaisseaux utilisés dans le domaine civil pour le transport de marchandise, en particulier pour les transferts sol-espace lorsqu'aucun ascenseur orbital n'est disponible. On les trouve donc principalement dans les colonies extérieures les plus récentes ainsi que dans les territoires trop éloignés de l'équateur d'une planète. Leur partie arrière peut être aménagée de deux manières différentes : soit avec un système de fixation magnétique prévu pour soutenir jusqu'à quatre containers de transport marchands standardisés, soit avec une soute pouvant transporter du matériel sous des formes plus petites.



A1322 KESTREL :

Catégorie : vaisseau de ligne civil A/X

Codification : aucun (vaisseau civil)

Equipage : 1 pilote, 1 copilote, 2 opérateurs

Rôle : transport civil interstellaire

Armement : aucun

Bien qu'il existe plusieurs autres modèles de transporteurs civils interstellaires, l'A1322 Kestrel est celui que l'on rencontre le plus fréquemment, en particulier dans les colonies intérieures qui concernent une large portion des voyages professionnels ou touristiques. Il dispose de 520 cryotubes pour accueillir ses passagers, car la plupart des transits peuvent facilement prendre plusieurs semaines voir même plusieurs mois lorsqu'on souhaite passer d'un secteur colonial à un autre.



MAKO :

Catégorie : corvette

Codification : V.R.S.

Longueur : 103m

Equipage : minimum 15, maximum 30

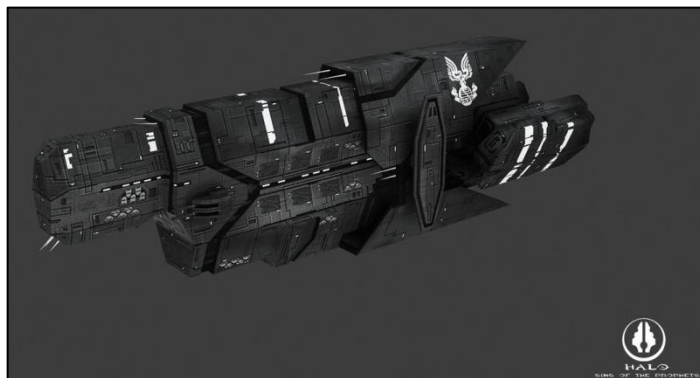
Rôle : escorte et reconnaissance

Entrée atmosphérique : oui

Armement :

- 6 lanceurs de missiles
- Tourelles défensives Helix

Il s'agit du plus petit modèle de vaisseau militaire équipé d'un moteur Shaw-Fujikawa pour effectuer des transitions dans le sous-espace, afin de pouvoir se déplacer le plus vite possible tout en bénéficiant d'un blindage et d'un armement acceptable. Conçus au départ pour des missions d'intervention rapide sur des territoires attaqués par la rébellion, les vaisseaux de classe Mako furent vite relégués aux missions de reconnaissance et d'escorte de bâtiments plus gros car ils avaient tendance à être trop souvent capturés par les séparatistes. On leur confie également parfois le rôle de courtier lorsqu'un message doit être transmis le plus rapidement possible sans utiliser les communications standards pour éviter toute interception, et certains officiers de l'ONI les réquisitionnent dans le cadre de leurs opérations spéciales afin de déployer rapidement leurs équipes d'intervention contre des cellules de l'Insurrection. Lors de grandes batailles, les corvettes Mako sont utilisées principalement comme escorte pour protéger le reste de la flotte contre les escadrons de chasseurs et de bombardier.



STALWART :

Catégorie : corvette

Codification : V.E.S.

Longueur : 478m

Equipage : minimum 15, maximum 150

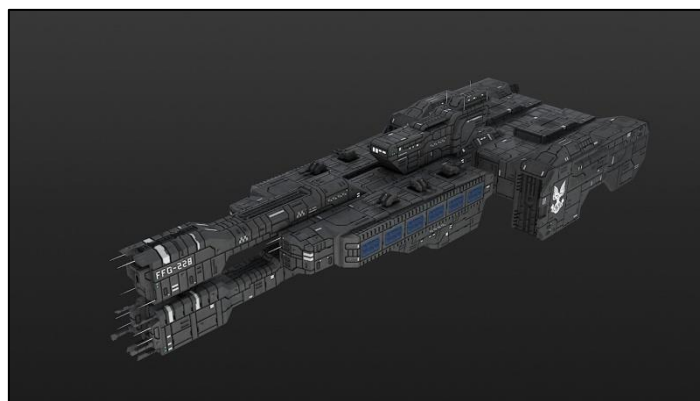
Rôle : escorte, reconnaissance et harcèlement

Entrée atmosphérique : oui

Armement :

- 8 lanceurs de missiles
- 6 canons de bordée M910
- 1 CAM Hyperion-5
- Tourelles défensives Helix

Considérée par beaucoup comme la remplaçante de la corvette Mako, la corvette Stalwart a été construite dans le but d'en faire « le plus petit CAM mobile possible ». Toute la structure du vaisseau est donc organisée autour de son canon à accélération magnétique qui coure sur près des deux tiers de sa longueur. Son rôle principal reste cependant la protection de vaisseaux plus gros grâce à ses excellentes capacités de défense à courte portée contre la chasse ennemie et les autres bâtiments de guerre de sa catégorie, ce qui fait que l'UNSC est forcé d'en produire de grandes quantités pour s'assurer qu'un nombre suffisant parvienne à survivre lors d'un affrontement majeur. Leur grande vitesse de déplacement dans le sous-espace en fait également les premiers éléments de réaction rapide lorsqu'une colonie envoie subitement un message d'alerte, ainsi que d'excellentes unités d'explorations qui sont souvent envoyés par groupe de trois à sept pour effectuer des missions de reconnaissance.



HALBERD :

Catégorie : Destroyer

Codification : D.B.E.

Longueur : 485m

Equipage : minimum 15, maximum 250

Rôle : recherche et destruction, harcèlement

Entrée atmosphérique : non

Armement :

- 16 lanceurs de missiles
- 12 canons de bordée M910
- 2 CAM Hypérion-10
- Tourelles défensives Helix

Le destroyer de classe Halberd est une menace que les ennemis de l'UNSC ont appris à respecter, si ce n'est à craindre. Dôté d'un armement considérable pour un vaisseau de sa taille et d'une coque solidement renforcée sur une grande partie de ses flancs, il est conçu pour éliminer les bâtiments de guerre légers et harceler les éléments plus gros. Malheureusement, son coût de production très important fait qu'il n'est pas privilégié par rapport aux frégates de classe Charon ou Paris, ce qui fait que les exemplaires en activité sont vivement disputés entre les capitaines de l'UNSC Navy pour en obtenir le contrôle. De plus, comme sa masse globale est deux fois plus importante pour la même taille qu'une corvette Stalwart, un destroyer Halberd est absolument incapable d'effectuer des entrées atmosphériques sans s'écraser à la surface car ses moteurs ne sont pas assez puissants pour le maintenir dans les airs.



CHARON :

Catégorie : frégate légère

Codification : F.E.S.

Longueur : 490m

Equipage : minimum 15, maximum 150

Rôle : invasion planétaire et logistique

Entrée atmosphérique : oui

Armement :

- 8 lanceurs de missiles
- 3 canons de bordée M910
- 1 CAM Hypérion-5
- Tourelles défensives Helix



Vaisseau polyvalent par excellence mais aussi, la frégate légère de classe Charon est le vaisseau le moins cher à produire et fait donc naturellement partie des modèles de vaisseaux les plus courants dans l'UNSC Navy. Bien que dotée d'un armement lui permettant de causer des dommages modestes à la plupart des cibles navales, elle évite le plus possible de se trouver à portée de tir des armes à plasma covenantes car ces dernières sont capables de perforer sa coque en quelques tirs seulement. Son espace intérieur est organisé soit pour le transport logistique de matériel soit pour accueillir une petite centaine de soldats et un parc à navettes, cela afin d'effectuer des opérations d'abordage ou d'invasion planétaire. Généralement, on peut reconnaître la nature des troupes transportées sur une frégate Charon à partir d'une simple observation de sa partie ventrale : si celle-ci présente des ouvertures de lancement pour des nacelles type H.E.V. (cf. [chap. III.8.1](#)), alors ce sont des ODST, et sinon ce sont des marines.

PARIS :

Catégorie : frégate lourde

Codification : F.E.E.

Longueur : 560m

Equipage : minimum 15, maximum 200

Rôle : escorte, invasion planétaire et logistique

Entrée atmosphérique : oui

Armement :

- 12 lanceurs de missiles
- 8 canons de bordée M910
- 1 CAM Hypérion-5
- Tourelles défensives Helix



Version lourde de la frégate Charon, le modèle Paris possède un armement nettement plus important mais surtout un blindage renforcé sans perdre sa capacité d'effectuer des entrées atmosphériques et apporter un soutien aérien colossal. Cela lui permet de s'impliquer également dans les engagements spatiaux contre des vaisseaux covenants de faible taille, mais pas sans bénéficier de l'avantage du nombre. C'est pourquoi les frégates lourdes Paris sont souvent déployées par groupes de bataille comptant trois à sept bâtiments. En revanche, la place prise par l'armement fait que le hangar à navette sur ce type de vaisseau n'est pas suffisamment grand pour permettre des missions offensives, mais il possède parfois des nacelles H.E.V. en quantité suffisante pour un peloton d'ODST. Il n'en reste pas moins que les frégates Paris sont toujours présentes en grande quantité dans chaque flotte de l'UNSC et représentent une part non négligeable des CAM utilisés contre l'ennemi.

BERLIN :

Catégorie : vaisseau-cargo

Codification : S.O.S.

Longueur : 535m

Equipage : minimum 5, maximum 20

Rôle : transport logistique lourd

Entrée atmosphérique : non

Armement : aucun



Principal bâtiment d'approvisionnement utilisé par l'UNSC Naval Logistic Command, le vaisseau-cargo Berlin n'est peut-être pas aussi gigantesque que certains super-tankers civils tels que les classe Manta, mais il est capable d'apporter une quantité respectable de matériel ou de troupes en un temps record. Sa petite taille lui permet en effet de voyager dans le sous-espace à bonne vitesse pour apporter sa cargaison, cependant son absence totale d'armement fait qu'il doit être systématiquement escorté par des vaisseaux de taille similaire ou inférieure pour éviter qu'il ne soit capturé ou détruit.

HALCYON :

Catégorie : croiseur léger

Codification : C.C.E.

Longueur : 1.171m

Equipage : minimum 50, maximum 1.500

Rôle : défense orbitale, fer de lance

Entrée atmosphérique : non

Armement :

- 6 lanceurs de missiles
- 12 canons de bordée M910
- 1 CAM Hypérion-10
- Tourelles défensives Helix

Surnommé le « tank » de l'UNSC Navy, le croiseur classe Halcyon est indiscutablement le plus résistant de sa catégorie, ne devant son qualificatif de « léger » qu'à son armement relativement faible. Dôté d'une coque renforcée au maximum de ce qui est possible, il était utilisé durant la guerre civile pour percer les lignes ennemies et briser leur formation en effectuant des tirs de bordée meurtrières, et comme pour la plupart des autres croiseurs le nombre d'exemplaire produit a chuté suite à l'apparition des covenants car les coûts de maintenance devenaient beaucoup trop importants. On en trouve encore quelques-un au sein de flotte de défense planétaire et ils sont généralement commandés par des officiers expérimentés ou en fin de carrière, car il faut avoir été formé à la vieille école pour savoir tirer le meilleur parti de ces antiquités.



ORION :

Catégorie : croiseur de bataille

Codification : C.C.O.

Longueur : 1.250m

Equipage : minimum 50, maximum 2.500

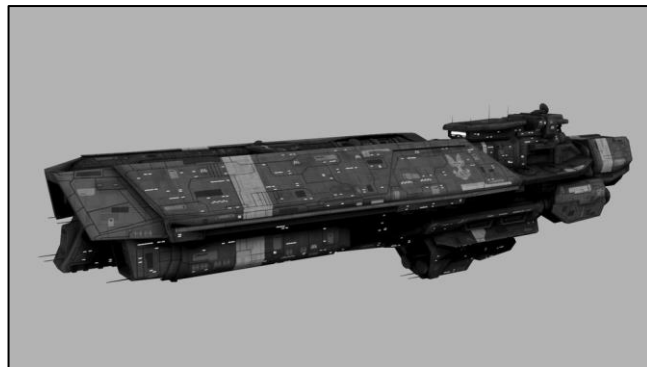
Rôle : vaisseau-amiral de flotte, défense orbitale

Entrée atmosphérique : non

Armement :

- 36 lanceurs de missiles
- 25 canons de bordée M910
- 1 CAM Hypérion-15
- Tourelles défensives Helix

Construit principalement durant la guerre civile afin de faire face à la menace grandissante de l'Insurrection, le croiseur de bataille Orion dispose d'une capacité de transport lui permettant de lancer de vastes opérations d'invasions planétaires tandis que son armement était largement supérieur à tout ce que les rebelles pouvaient lui opposer. C'était donc le parfait élément pour contrôler les colonies mais aussi pour en découvrir d'autres et établir des avant-postes militaires sur de nouveaux mondes récemment découverts. Mais toutes ces utilités ont rapidement disparus avec la guerre contre les covenants, rendant les bâtiments de classe Orion obsolètes. On en trouve cependant encore quelques exemplaires utilisés comme protecteur de colonie ou vaisseaux-amiraux d'une flotte, leur puissant CAM étant capable de détruire la plupart des corvettes et frégates covenantes en un seul tir.



MARATHON :

Catégorie : croiseur lourd

Codification : C.C.S.

Longueur : 1.192m

Equipage : minimum 50, maximum 1.500

Rôle : vaisseau-amiral, vaisseau d'attaque

Entrée atmosphérique : non

Armement :

- 36 lanceurs de missiles
- 25 canons de bordée M910
- 2 CAM Hypérion-10
- Tourelles défensives Helix

Extrêmement populaire parmi les officiers de la Navy durant la guerre contre l'Insurrection, le croiseur Marathon est considéré comme une sorte de super-destroyer en raison de son puissant armement de proximité et de sa grande résistance, même si cette dernière est inférieure à celle du croiseur léger classe Halcyon. Il est le modèle de croiseur qui a le moins souffert des modifications de budget de la Navy suite à l'arrivée des covenants, et aujourd'hui encore on en trouve assez fréquemment utilisés comme vaisseaux-amiraux de petites forces de combats navals, tandis que les grandes flottes de guerre en compte souvent plusieurs exemplaires pour former leur seconde ligne de défense derrière les escorteurs.

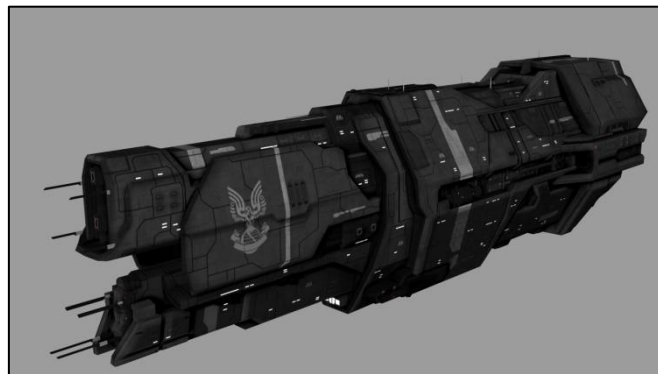


VALIANT :

Catégorie : croiseur super-lourd
Codification : C.C.S.
Longueur : 1.518m
Equipage : minimum 80, maximum 4.000
Rôle : vaisseau-amiral
Entrée atmosphérique : non
Armement :

- 42 lanceurs de missiles
- 34 canons de bordée M910
- 2 CAM Hypérion-15
- Tourelles défensives Helix

Sans l'invasion des covenants, le croiseur de classe Valiant n'aurait sans doute jamais vu le jour. En effet, le premier exemplaire construit a subi d'énormes soucis de coût et de délais concernant ses réacteurs révolutionnaires au point qu'il a failli être tout simplement annulé, mais la mise en place de l'état d'urgence et le déblocage de budgets supplémentaires permit de le terminer malgré les difficultés. Son efficacité contre la plupart des menaces covenants lui valut d'être reproduit en plusieurs exemplaires afin de servir comme vaisseau-amiral sur les flottes de petite taille, en transportant suffisamment de troupes à son bord pour lancer des opérations de débarquement planétaire. Lorsqu'une colonie est attaquée, les groupes navals menés par des croiseurs Valiant sont généralement les premiers à apporter des renforts significatifs aux forces terrestres.



PHOENIX :

Catégorie : vaisseau-colonisateur
Codification : aucune (vaisseau civil)
Longueur : 2.500m
Equipage : minimum 150, maximum 100.000
Rôle : colonisation, transport logistique
Entrée atmosphérique : oui (définitive)
Armement : aucun

Lorsque l'administration de l'UEG donnait son accord pour la colonisation d'une nouvelle planète clairement désignée, un vaisseau-colonisateur y était aussitôt envoyé pour installer une première population de plusieurs dizaines de milliers de colons. Ces derniers étaient transportés dans des cryo-tubes afin d'économiser de la place et des ressources, laissant une grande partie de la soute disponible pour contenir du matériel de construction, de minage et parfois de terraformation. Mais le plus impressionnant est que les vaisseau-colonisateurs de classe Phoenix étaient conçus pour effectuer une entrée atmosphérique et se poser à la surface afin de faciliter le débarquement de ses passagers qui le démontaient ensuite afin d'utiliser ses composants dans la construction de leur première ville. Depuis la guerre contre les covenants, plus aucun vaisseau de ce type n'est construit, et ceux déjà achevés ont été convertis en super-transporteurs militaires pour l'UNSC. Chaque conversion étant unique, il est impossible de leur dresser un profil type.



EION :

Catégorie : transporteur léger
Codification : R.F.S.
Longueur : 1.500m
Equipage : minimum 120, maximum 2.500
Rôle : porte-vaisseaux
Entrée atmosphérique : non
Armement :

- 24 lanceurs de missiles
- 12 canons de bordée M910
- 1 CAM Hypérion-15

Principal porte-vaisseaux de l'UNSC Navy, le transporteur Eion possède une immense baie de largage capable d'accueillir des centaines d'appareils de combat et navettes de transport, ce qui en fait un élément central dans la plupart des batailles où il est impliqué. Son armement est relativement modeste pour un vaisseau de sa catégorie, il est systématiquement escorté par au moins plusieurs frégates et/ou corvettes même si ses chasseurs et bombardiers suffisent à repousser la plupart des menaces qui chercheraient à l'approcher. Lors de grandes batailles, les transporteurs Eion sont laissés à l'arrière-garde pour laisser leurs escadrons rejoindre la zone de combat par leurs propres moyens.



ATHENS :

Catégorie : transporteur

Codification : R.L.O.

Longueur : 2.800m

Equipage : minimum 120, maximum 3.000

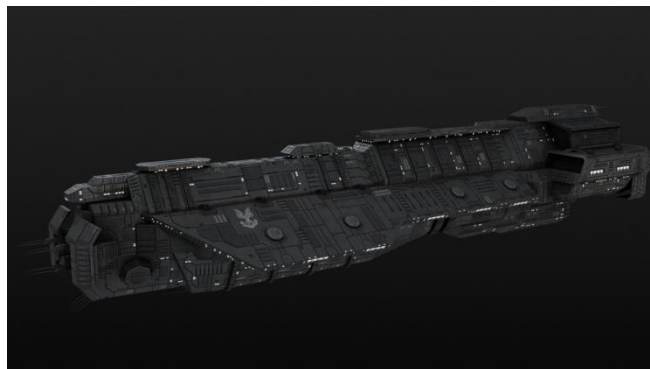
Rôle : porte-vaisseaux

Entrée atmosphérique : non

Armement :

- 36 lanceurs de missiles
- 20 canons de bordée M910
- 2 CAM Hypérion-10

Ancêtre du transporteur léger classe Eion, l'Athens a été progressivement considéré obsolète mais plusieurs exemplaires restent encore en service grâce à leur grande robustesse et leur rôle de porte-vaisseau qui les tient à l'écart de l'action. En raison de leur soute nettement plus grande, ces vaisseaux peuvent accueillir plusieurs bataillons d'infanterie avec leur matériel de campagne, leurs véhicules terrestres et leurs navettes de transport, ce qui permet aux transporteurs Athens de lancer des débarquements massifs à la surface d'une planète. Lors de batailles navales majeures, ils sont employés de la même manière que leurs « petits frères » Eions mais en déployant nettement plus d'appareils de combat pour soutenir le reste de la flotte.



THERMOPYLAE :

Catégorie : super-transporteur

Codification : R.C.S.

Longueur : 3.500m

Equipage : minimum 150, maximum 7.000

Rôle : porte-vaisseaux

Entrée atmosphérique : non

Armement :

- 70 lanceurs de missiles
- 55 canons de bordée M910
- 2 CAM Hypérion-15

Véritable titan de l'UNSC Navy, le super-transporteur de classe Thermopylae n'a été produit qu'en une poignée d'exemplaires afin de servir de vaisseaux-amiraux pour les flottes de défense, chaque secteur des colonies extérieures disposant d'un exemplaire tandis que la ceinture solaire en possède trois. Leurs gigantesques capacités d'armement et de transport leur donne une grande polyvalence sur le terrain, cependant ils sont précieusement protégés au niveau des lignes arrière lors des affrontements majeurs car leur valeur est absolument inestimable. En dehors de sa puissance de feu, un transporteur thermopylae peut compter sur des dizaines d'escadrons de combat et plusieurs bataillons d'infanterie prêts à des abordage ou à des débarquement planétaires, ce qui lui permet d'écraser la plupart des menaces rebelles ou de tenir tête à l'envahisseur covenant lorsqu'il est correctement escorté.



PUNIC :

Catégorie : super-transporteur

Codification : R.C.S.

Longueur : 3.500m

Equipage : minimum 150, maximum 7.500

Rôle : porte-vaisseaux

Entrée atmosphérique : non

Armement :

- 70 lanceurs de missiles
- 55 canons de bordée M910
- 2 CAM Hypérion-15

Successeur du Thermopylae, le super-transporteur de classe Punic a été créé dès les premiers rapports de contact confirmés avec les covenants afin d'apporter à l'UNSC Navy une nouvelle arme d'offensive majeure contre cette menace. Malheureusement, son développement est considérablement ralenti par la nouvelle politique de l'amirauté qui souhaite concentrer ses efforts de production sur les vaisseaux de faible tonnage, et il n'est pas prévu que le premier modèle de Punic soit en service avant au moins l'an 2530. Ses caractéristiques sont cependant remarquables et s'appuient avant tout sur un blindage renforcé de nouvelle génération très coûteux mais que les simulations disent capable de survivre à plusieurs tirs d'artillerie d'un vaisseaux-amiral covenant. Si un tel vaisseau était effectivement construit, il pourrait sans doute mener de redoutables offensives contre l'envahisseur...



WINTER :

Catégorie : rôdeur léger
Codification : C.P.D.
Longueur : 87m
Equipage : minimum 2, maximum 8
Rôle : surveillance et reconnaissance
Entrée atmosphérique : oui
Armement :

- 1 laser de neutralisation



Dans la catégorie des vaisseaux furtifs de l'ONI, surnommés les « rôdeurs » et disposant d'un revêtement ablatif et ses contre-mesures électroniques les rendant totalement indétectables, le classe Winter est le plus petit et le moins polyvalent de tous. Ne pouvant accueillir qu'un équipage très réduit, il sert essentiellement d'appareil d'espionnage grâce à ses nombreux senseurs et systèmes de détection, que ce soit pour surveiller les mouvements rebelles ou covenants. N'ayant pas la place pour embarquer de l'armement conventionnel, le Winter est uniquement armé d'un laser dont le rôle est essentiellement défensif en faisant exploser à distance les mines ou les missiles en approche.

ECLIPSE :

Catégorie : rôdeur léger
Codification : C.P.M.
Longueur : 115m
Equipage : minimum 2, maximum 20
Rôle : missions furtives d'infiltration/exfiltration
Entrée atmosphérique : oui
Armement :

- 1 laser de neutralisation



Afin de pouvoir mener des opérations secrètes où que ce soit en toute discrétion, l'ONI s'est dotée d'un modèle de vaisseau furtif ayant l'apparence d'un simple jet privé afin que, même s'il est aperçu par un observateur inattendu, cela n'attire pas forcément la suspicion. Conçu pour transporter une petite équipe d'intervention spéciale et leur matériel dans le meilleur confort possible, ce vaisseau embarque également les mêmes appareils d'espionnage que les rôdeurs de classe Winter, tandis que son laser de neutralisation est dissimulé sous son ventre. Les rôdeurs de classe Eclipse possèdent généralement une dizaine d'identités différentes lorsqu'ils doivent s'amarrer officiellement à un port d'attache, et leur coque est régulièrement repeinte pour correspondre à son identité du moment.

RAZOR :

Catégorie : rôdeur
Codification : C.P.S.
Longueur : 250m
Equipage : minimum 5, maximum 20
Rôle : espionnage, guerre électronique et harcèlement
Entrée atmosphérique : oui
Armement :

- 2 lasers de neutralisation
- 1 canon à I.E.M.
- Mines spatiales Moray
- Missile nucléaire Shiva (optionnel)



Conçu pour participer à des affrontements navals en utilisant des stratégies de harcèlement et de guerre informatique, le rôdeur de classe Razor est utilisé par bon nombre d'officiers supérieurs de l'ONI pour se rendre sur les zones de conflit ou pour superviser des opérations spéciales de grande importance. Bien que certains exemplaires soient affectés à une flotte de combat pour lui apporter une aide non négligeable durant une bataille, la plupart sont dispersés à travers l'espace pour surveiller le domaine de l'humanité et ses frontières. Les capacités offensives pure de ce type de vaisseau reste extrêmement réduit, mais lorsqu'elles sont utilisées en anticipant les actions de l'adversaire un rôdeur Razor peut neutraliser même un destroyer covenant.

SAHARA :

Catégorie : rôdeur lourd
Codification : F.P.S.
Longueur : 400m
Equipage : minimum 7, maximum 90
Rôle : surveillance, reconnaissance et guerre électronique
Entrée atmosphérique : oui
Armement :

- 2 lasers pulsars XEV9-Matos
- 1 canon à I.E.M.
- Mines spatiales Moray
- Missile nucléaire Shiva (optionnel)



Présent uniquement à l'état de prototype au début de la guerre contre les covenants, le vaisseau de classe Sahara est le plus gros rôdeur existant à ce jour. Il est conçu pour mener des opérations d'abordage contre des vaisseaux de petite taille après les avoir neutralisé grâce à leur canon à I.E.M., ses lasers pulsars lui permettant de découper les blindages de faible épaisseur afin d'ouvrir un passage pour ses équipes d'assaut. Moins manoeuvrable que la classe Razor, il n'est confié qu'à des officiers expérimentés capables de prédire les mouvements de l'ennemi avec suffisamment d'avance. C'est également le seul rôdeur qui dispose de réacteurs suffisamment puissants et d'assez de place pour installer un système de camouflage optique, du moins dès que la technologie aura été suffisamment maîtrisée par les scientifiques de la section 3 de l'ONI.

III.8.6. Armement expérimental humain

La confrontation soudaine avec une race extraterrestre technologiquement supérieure a provoqué une soudaine accélération des progrès technologiques de l'humanité, en particulier de la part de la section 3 de l'ONI qui a le privilège de pouvoir travailler sur tous les objets covenants rapportés du front. Malheureusement, la « science » covenant étant déjà une copie imparfaite de la science forerunner, elle est d'autant plus complexe à analyser mais permet au moins d'ouvrir des perspectives de recherche qui n'avaient jamais été envisagées auparavant. Du coup, on voit apparaître de plus en plus d'armements expérimentaux au fur et à mesure que le conflit avance, dans l'espoir de rattraper l'immense retard technologique entre les deux civilisations.

IMPORTANT : la plupart des technologies qui sont décrits dans ce chapitre sont des éléments que notre équipe a ajoutés à l'univers de Halo pour le rendre plus riche, plus complexe et plus varié. Cependant nous comprenons que ces mêmes éléments peuvent sembler inadéquats pour certains fans ou joueurs, quelle qu'en soit la raison, et c'est pourquoi nous tenons à vous préciser ici qu'ils sont **totalelement optionnelles**. Cela signifie que dans le cadre de vos créations (machinimas, fanstories, fanarts, etc.), ou dans le cadre d'aventures dans notre jeu de rôle **Halo : Héros et Hérétiques**, vous pouvez entièrement les ignorer si vous le souhaitez. Ces technologies sont là pour ceux qui souhaitent les utiliser.

BOMBE TACTIQUE NOVA : Sans aucun doute l'arme de destruction massive la plus puissante jamais développée par l'humanité, cette bombe n'a aucun équivalent covenant capable de rivaliser avec son potentiel de destruction, cependant il est fort probable que certaines technologies forerunners soient capables de produire les mêmes effets. Elle consiste en neuf têtes à fusion nucléaires protégées dans une enveloppe de lithium trideride, leur détonation étant réglée pour découpler la compression des matières fissibles et ainsi les placer dans des conditions de température et de pression similaires à celles rencontrée dans la couche extérieure d'une étoile à neutron. Cela démultiplie ses effets destructeurs au point de pouvoir briser une petite planète en morceaux, ce qui lui a fait rapidement gagner le surnom de « Planet Killer ». Prévue pour anéantir les colonies covenants une fois ces dernières découvertes, l'UNSC espère forcer ainsi une négociation de paix d'une manière similaire à celle qui avait été obtenu à la fin de la Seconde Guerre Mondiale après l'utilisation de la bombe atomique contre les villes d'Hiroshima et de Nagasaki.

CRYO-BOMBE GBU-1105 : Les blindages covenants étant d'une efficacité redoutable contre les armes balistiques et les explosions, il fut décidé de chercher d'autres méthodes moins conventionnelles pour les neutraliser. C'est dans le cadre de ces travaux que fut créé la cryo-bombe GBU-1105, qui est composée d'un grand nombre de sous-munitions chargées d'hélium liquide. Sous cet état, la température de l'hélium est de -269°C, ce qui lui donne un pouvoir cryogénique encore plus grand que celui de l'azote liquide et de ses -195,79°C. Les sous-munitions sont programmées pour se disperser avant d'exploser à quelques mètres au-dessus du sol en répandant leur cargaison sur une large zone, gelant toute matière avec laquelle il entre en contact pour amener celle-ci à son point de fragilisation, c'est-à-dire le point de température où sa destruction mécanique est considérablement facilitée. Il n'est donc pas rare qu'un bombardement par cryo-bombe soit suivi de près par un passage d'un ou plusieurs chasseurs atmosphériques qui mitraillent la zone d'impact, pulvérisant tout ce que la bombe a put geler. Cette stratégie est utilisée tout particulièrement pour abattre les terribles plate-formes de tir covenants modèle Scarab, cependant l'usage de cette arme est extrêmement délicat puisque la moindre brèche de confinement peut provoquer des dommages considérables.

BOMBE HELHEIM : Il s'agit d'un armement expérimental pouvant éventuellement apparaître au cours de la guerre contre les covenants dans le but de mieux combattre les vaisseaux de l'Alliance. Le mécanisme de cette bombe est basé sur le principe de l'accélération magnétique mais d'une manière très différente de celle employée pour les CAM : au lieu de diriger les projectiles le long d'un rail, les projectiles sont simplement dispersés dans toutes les directions à une vitesse de Mach 4 (environ 1.340 m/s). Le cœur de la charge explosive est composé d'une nano-bobine électrique entourée par plus d'un million de billes en acier d'un diamètre de 2,5mm, le tout est enveloppé dans une simple coque d'acier juste assez résistante pour encaisser quelques chocs externes, de manière à maximiser la puissance d'éjection des billes. Lorsque l'on appuie sur le détonateur de l'engin, l'énergie mécanique est transmise à la bobine sous forme électrique en l'espace de trois secondes. Cette bobine étant composée de plus de quarante-milles enroulements d'un même fil conducteur nanométrique, le champ magnétique créé est ainsi non seulement extrêmement puissant, mais aussi multidirectionnel. Les billes féroces sont alors propulsées dans toutes les directions avec suffisamment de force pour provoquer des dommages colossaux.

SABRE SEÏKI (聖域) : Au fur et à mesure que la guerre durait, il fut démontré que les impressionnantes capacités de combat au corps à corps de certaines races covenants présentait l'un des risques les plus importants pour les troupes d'élite de l'UNSC, en particulier parce qu'elles ne disposaient d'aucune arme capable de rivaliser avec les épées à plasma des sangheilis. Ne pouvant pas reproduire le système d'alimentation et de manipulation physique du plasma, les scientifiques de la section 3 ont décidé de s'orienter sur l'utilisation d'adamantium extrait des quelques sites forerunners connus de l'ONI pour forger des lames assez résistantes, ce qui est un processus très long et très complexe mais pas impossible. A cela, ils ajoutèrent un système électromagnétique servant à faire vibrer la lame selon une amplitude de l'ordre du micromètre et à une fréquence de vingt-huit allers-retours à la seconde. Cette vitesse de vibration permet ainsi à l'arme de déchiqueter la plupart des matériaux communs sur simple contact, mais aussi de perforer les blindages en y mettant suffisamment de force ou de temps. Par contre, cela provoque un échauffement de l'air entrant en contact avec la lame, celle-ci s'enveloppant aussitôt d'une aura de lumière blanche presque surnaturelle qui subsiste pendant une à deux secondes après son passage. Son développement ayant été fortement influencé par les artisans japonais, ces sabres possèdent l'apparence des anciennes épées de samourais et ont reçu la désignation de sabres seïki, mot signifiant « sanctuaire » en japonais.



ANNEXE 1 : MESSAGE DE RECLAIMERS STUDIOS

« Ceux d'entre les fans qui font progresser l'univers de Halo par leur créativité et leur imagination méritent d'être appelés dépositaires, car ils sont le véritable avenir de la licence et doivent donc être écoutés avec attention. »

Jack-115, fondateur de Reclaimers Studios

Chers lecteurs,

Par rapport à la première édition de notre encyclopédie Halo Evolved, cette édition a reçu un trop grand nombre d'ajouts pour rester contenue dans un même document pour des raisons de taille : de 212 pages nous sommes arrivés presque au double de ce chiffre, ce qui rend beaucoup moins facile le fait d'imprimer et de relier un document unique par les moyens disponibles commun des mortels. Il a donc été décidé de couper cette encyclopédie en deux volumes où sont réparties les quatre grandes factions existant dans l'univers de Halo : les forerunners, le Parasite, l'humanité et les covenants.

La décision de mettre les forerunners et humains dans le premier volume pour laisser les deux autres civilisations dans le second a été déterminée pour des raisons d'utilisant dans notre jeu de rôle, **Halo : Héros et Hérétiques**. En effet, même si les covenants ont plus de connaissances technologiques que les humains à propos des forerunners (du moins au début de la guerre), ils ont moins de liens avec eux sur les plans historiques, culturels et philosophiques. Du coup, des personnages humains auront bien plus souvent besoin d'avoir accès aux informations concernant les forerunners, et de leur côté des personnages covenants sont nettement plus susceptibles de se retrouver face au Parasite parce qu'ils savent comment le confiner, à défaut de savoir comment le vaincre. Néanmoins, pour ceux qui souhaiteraient consulter cette encyclopédie uniquement via un ordinateur, une édition intégrale regroupant ces deux volumes sera mise en ligne sur le site de Reclaimers Studios et accessible librement comme tous les autres documents de nos différents projets.

Mais bien que notre projet de création soit enfin réalisé, le plus difficile reste encore à venir. Car notre ambition va bien plus loin que la simple imagination de ce que pourrait être Halo : nous souhaitons participer activement à l'évolution de cet univers, à son enrichissement et sa continuité comme l'ont fait déjà plusieurs personnes parmi les plus influentes de la communauté des fans. Qu'il s'agisse de youtubers comme Rooster Teeth qui a apporté les formidables outils de machinima sur Halo 3, ou les innombrables artistes qui nous ont inspirés pour de nombreux éléments de cette encyclopédie et que nous ne remercierons jamais assez, ou encore les auteurs de fanfictions peut-être encore plus nombreux qui imaginent continuellement de nouvelles histoires, Halo est un univers où les passionnés doivent avoir leur mot à dire, et nous espérons réussir un jour à faire entendre notre voix auprès des détenteurs de la licence.

De notre point de vue, le concept de dépositaire s'applique à l'univers de Halo dans sa globalité par rapport à ce que chacun fait de cet univers, de ce qu'il y crée autour et à l'intérieur pour le faire vivre. Bien sûr que 343 Industrie, Bungie Studio et même Microsofts sont dépositaires de cet univers chacun à leur manière, mais ils ne sont pas les seuls. C'est dans cette idée que nous avons nommée notre équipe *Reclaimers Studios*, afin d'affirmer haut et fort notre sentiment de responsabilité envers le futur de cette licence, un futur que n'importe qui peut décider de défendre s'il y met l'effort et le cœur. Notre travail n'avait pas pour seule ambition de montrer notre vision de Halo, mais aussi de stimuler la créativité des fans et d'encourager ceux qui souhaitent apporter leur contribution. Sur cet aspect, nous espérons avoir réussi notre pari, et attendons désormais une occasion de pouvoir transformer l'essai face aux détenteurs de la licence, ne serait-ce que pour leur faire passer un message sur ce qui nous apparaît comme l'un des aspects les plus importants de Halo : la richesse et la cohérence de son univers.

Merci d'avoir lu ce premier volume de notre encyclopédie et rendez-vous dans le volume 2 de l'encyclopédie **Halo Evolved : les covenants et le Parasite**.



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



ANNEXE 2 : CODIFICATION DES VAISSEAUX MILITAIRES

1^{ère} lettre : catégorie de bâtiment

- **A = appareil Auxiliaire** (*Auxiliary*). Cette catégorie rassemble les chasseurs, bombardiers et petits transporteurs de troupe ou matériel. Le critère principal permettant de les différencier des autres catégories est que ces appareils ne sont pas capables d'effectuer de transition dans le sous-espace par eux-mêmes et doivent donc être rattachés à un vaisseau plus gros disposant de la technologie Shaw-Fujikawa.

- **C = Croiseur** (*Cruiser*). Les vaisseaux de cette catégorie font toujours plus d'un kilomètre de long et sont assez polyvalents pour intervenir dans tous les domaines d'opérations navales, ce qui fait qu'ils peuvent parfaitement agir de façon indépendante sans être accompagnés d'escorteurs dans la majorité des situations.

- **D = Destroyer** (*Destroyer*). Ce nom indique un vaisseau conçu avant tout pour détruire la plupart des menaces qui se présentent à lui, que ce soit dans le cadre d'une mission de défense ou d'offensive pure. Souvent chargé d'escorter et de protéger d'autres vaisseaux plus vulnérables, il peut également être déployé seul mais son domaine se limite essentiellement aux missions de patrouille, de raid, ou de recherche et destruction. Un destroyer est généralement moins grand qu'un croiseur, mais ce n'est pas toujours le cas.

- **F = Frégate** (*Frigate*). Il s'agit là du type de vaisseau de combat le plus fréquemment rencontré, surtout depuis le début de la guerre contre les covenants. Une frégate possède une longueur située entre 500 et 700 mètres environ, et son armement modeste ne lui permet pas de se mesurer seule à la plupart des menaces sérieuses, ce qui fait qu'elle est presque toujours rattachée à un groupement de vaisseaux.

- **R = Porte-vaisseau** (*aircraft carrier*), plus communément appelés « transporteur ». Ce type de bâtiment fait généralement plusieurs kilomètres de long afin de pouvoir accueillir des centaines d'appareils auxiliaires et parfois aussi plusieurs bataillons d'infanterie qu'ils peuvent faire débarquer à la surface d'une planète pour mener des campagnes de longue durée.

- **S = vaisseau de Soutien** (*Support ship*). Cette catégorie rassemble une grande variété de vaisseaux à capacité sub-spatiale ayant des tailles et des fonctions très différentes, leur point commun étant d'occuper des rôles d'appui pour les bâtiments de guerre. Toutefois cela ne veut pas forcément dire qu'ils se tiennent à l'écart des combats, mais seulement qu'ils ont des capacités offensives nettement inférieures qu'ils compensent par d'autres avantages dont ils font bénéficier la flotte dans laquelle ils se trouvent. Car par nature, un vaisseau de soutien est toujours rattaché à une flotte.

- **V = Corvette** (*Corvet*). Les vaisseaux de guerre faisant moins de 500 mètres et pouvant effectuer des transitions sub-spatiales sont classés dans la catégorie des corvettes. Ce sont des vaisseaux peu puissants et très fragiles mais beaucoup plus rapide que les catégories supérieures, autant dans l'espace réel que dans le sous-espace.

- **X = inconnu** (*unknown*). Cette lettre indique que le vaisseau considéré est de catégorie inconnue ou en attente de classification.

2^{ème} lettre : rôle principal

- **B = vaisseau de combat** (*Battleship*). Conçu pour traverser les plus violents affrontements, ces bâtiments privilégient principalement la résistance et la puissance de feu, ce qui fait qu'ils sont donc utilisés avant tout pour les missions d'offensive pure.

- **C = vaisseau Capital** (*Capital ship*) (ndr : dans la marine nationale française, on dit traditionnellement « vaisseau précieux »). Cela désigne des bâtiments de très grande taille et qui sont également capables d'occuper le rôle de **vaisseau-amiral** au sein d'une flotte, c'est-à-dire de commander tous les autres vaisseaux de cette flotte et coordonner leurs actions.

- **E = Escorteur** (*Escort ship*). Désigne des vaisseaux qui sont presque systématiquement rattachés à une flotte et agissent donc de manière coordonnée avec un vaisseau capital.

- **F = transporteur d'escadrilles de combat** (*Fighter carrier*). Le vaisseau est conçu pour embarquer principalement des chasseurs et bombardiers.

- **H = vaisseau-Hopital** (*Hospital ship*). Très simplement, le rôle de ce vaisseau est d'accueillir et de soigner les blessés afin d'éviter qu'ils n'encombrent inutilement les autres bâtiments de la flotte où ils se trouvent.

- **K = divers** (*miscellaneous*). Cela indique que le rôle du vaisseau ne correspond à aucun autre des choix de cette liste ou qu'il est de nature polyvalente.

- **L = transporteur de débarquement** (*Landing carrier*). Le vaisseau est conçu pour embarquer principalement des troupes et/ou équipement pour des abordages ou assauts planétaire.

- **M = démineur** (*Minesweeper*). De par sa structure, ses équipements embarqués et son blindage lourdement renforcé, le vaisseau est conçu pour neutraliser les mines et autres explosifs qui peuvent dériver dans l'espace.

- **O = vaisseau logistique** (*Ordonance ship*). Le rôle principal du vaisseau est de transporter du matériel d'un point à un autre ou de stocker ce matériel afin de le mettre à disposition de la flotte au sein de laquelle il est affecté (c'est le cas particulièrement pour les vaisseaux-ravitailleurs qui contiennent d'énormes réserves de gazs compressés qu'ils distribuent selon les besoins).

- **P = rôdeur** (*Prowler*). A partir du moment où un vaisseau possède un dispositif de furtivité, que ce soit dès sa construction ou après de lourdes modifications, il est considéré comme un rôdeur dont les missions peuvent être extrêmement variées mais gardées confidentielles. Au début de la guerre contre les covenants, l'humanité ne possède que des technologies de furtivité électronique mais espère pouvoir y ajouter la remarquable technologie de camouflage optique des envahisseurs.

- **R = vaisseau de reconnaissance** (*Recon ship*). En raison de sa vitesse de déplacement ou d'un dispositif de furtivité, le vaisseau est chargé de surveiller ou d'explorer l'espace, soit seul soit à l'avant-garde d'une flotte.

- **W = vaisseau-atelier** (*Workshop*). La fonction du vaisseau est de construire, modifier ou réparer d'autres bâtiments navals. Ce rôle est assuré par des éléments de toutes tailles qui vont de la navette-ouvrière équipée de bras mécaniques à l'énorme station de réparation, en passant par le vaisseau de démantèlement armé de découpeurs laser.

3^{ème} lettre : particularité

- **D = Désarmé** (*Disarmed*). Pour une raison quelconque, le vaisseau ne possède strictement aucun armement bien qu'il s'agisse d'un élément militaire. Cette catégorie ne concerne pas les vaisseaux civils humains qui sont par défaut désarmés, ce qui n'est absolument pas le cas pour leurs équivalents covenants.
- **E = renforcé** (*Enforced*). Le vaisseau possède une coque plus épaisse et/ou un bouclier énergétique nettement plus puissant par rapport aux autres bâtiments de sa catégorie.
- **M = militarisé** (*Militarized*). Le vaisseau était autrefois un bâtiment civil qui a été réquisitionné par l'armée. Le plus souvent, les vaisseaux militarisés sont lourdement modifiés pour recevoir un blindage supplémentaire, de l'armement, et
- **O = Obsolète** (*Obsolete*). Cette désignation indique que le vaisseau appartient à un modèle qui n'est plus produit depuis l'apparition d'un nouveau modèle plus performant, ce qui peut avoir de lourdes conséquences sur son affectation (le plus souvent relégué à un rôle défensif), son entretien et le choix qui peut être fait entre réparer des dommages subits ou le démanteler.
- **P = Prototype** (*Prototype*). Cette désignation peut être donnée soit parce que le vaisseau est le premier de son genre à être fabriqué (on parle aussi de « tête de série »), soit parce que l'un de ses composants majeurs (armement, moteurs, communication, senseurs, etc.) utilise une technologie qui est elle-même à l'état de prototype.
- **S = Standard** (*Standard*). Cela signifie que le bâtiment ne présente aucune des particularités de cette liste, le plus souvent parce qu'il n'a subi aucune modification importante depuis sa construction.
- **U = sans équipage** (*Unmanned*). Le vaisseau est conçu pour fonctionner sans le moindre membre d'équipage, soit en agissant de manière autonome à l'aide d'une intelligence artificielle soit en étant contrôlé à distance par l'équipage d'un autre bâtiment. C'est particulièrement le cas par exemple de ceux assurant un rôle de déminage.

Note : Il est important de noter que si la configuration d'un vaisseau change, sa classification change également. Pour exemple, prenons le *Spirit of Fire* apparu dans le jeu vidéo *Halo Wars* : avant la guerre contre les covenants, il s'agissait d'un vaisseau-colonisateur standard utilisé dans le domaine civil, ce qui faisait qu'on l'identifiait comme un bâtiment de classe T.O.C., mais après avoir été militarisé pour devenir un super-transporteur de troupes il est devenu un vaisseau de classe R.L.M.