

HALO

HEROS & HERETIQUES



Édition Légendaire
V8.0.15 – janvier 2024

Créé par **RECLAIMERS STUDIOS**

Basé sur un jeu de

Microsoft
Studios

BUNGIE

343
INDUSTRIES™

Le projet "**Halo : Héros & Hérétiques**" est une création à but non lucrative de l'équipe de fans **Reclaimers Studios**.
La licence « **Halo** » appartient à **Microsoft**, **343 Industrie**, et anciennement à **Bungie Studios**.
Les illustrations utilisées dans ce document sont les propriétés de leurs créateurs respectifs.

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

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

INTRODUCTION

p.3

PARTIE I - CRÉER VOTRE PERSONNAGE

p.11

- I.1. Choisir un peuple
- I.2. Choisir une classe
- I.3. Choisir vos origines
- I.4. Choisir vos antécédents
- I.5. Choisir vos talents et défauts
- I.6. Choisir votre code d'honneur
- I.7. Définir votre personnalité
- I.8. Evolution de votre personnage

*p.17
p.32
p.75
p.83
p.88
p.96
p.99
p.100*

PARTIE II - LES RÈGLES DE BASE

p.106

- 2.1. Les tests
- 2.2. Caractéristiques
- 2.3. Compétences
- 2.4. Attributs sociaux
- 2.5. Etat physique d'un personnage
- 2.6. Etat mental d'un personnage
- 2.7. Défense et armures

*p.107
p.111
p.113
p.120
p.124
p.131
p.133*

PARTIE III - LES RÈGLES DE COMBAT

p.137

- 3.1. Cartes tactiques et mouvements
- 3.2. Utilisation d'armes et dégâts
- 3.3. Rounds, tours de jeu et actions
- 3.4. Liste des actions communes
- 3.5. Actions informatiques
- 3.6. Combattre des groupes de PNJ

*p.138
p.141
p.146
p.148
p.154
p.157*

PARTIE IV - LES RÈGLES AVANCÉES

p.158

- 4.1. Les boucliers énergétiques
- 4.2. La Vigilance
- 4.3. Requisition et achats
- 4.4. Gestion de l'équipement
- 4.5. Règles informatiques
- 4.6. Entités informatiques
- 4.7. Drones
- 4.8. Astro-largages
- 4.9. Contacts et appuis

*p.159
p.160
p.161
p.164
p.168
p.173
p.176
p.177
p.179*

PARTIE V - L'ARSENAL

p.182

- 5.1. Combinaisons
- 5.2. Armures
- 5.3. Equipement
- 5.4. Bioniques
- 5.5. Armement
- 5.6. Améliorations d'armes

*p.183
p.184
p.190
p.204
p.206
p.219*

PARTIE VI - LES VÉHICULES

p.224

- 6.1. Véhicules et cartes tactiques
- 6.2. Règles de véhicules
- 6.3. Protections et dégâts
- 6.4. Véhicules standards
- 6.5. Véhicules lourds
- 6.6. Marcheurs
- 6.7. Aéronefs
- 6.8. Drones

*p.225
p.227
p.231
p.233
p.236
p.237
p.239
p.244*

PARTIE VII - MANUEL DU CAPITAINE

p.245

- 7.1. Ecole de la Navy
- 7.2. Règles de base
- 7.3. Combats spatiaux
- 7.4. Vaisseaux humains
- 7.5. Vaisseaux covenants
- 7.6. Améliorations de vaisseau

*p.246
p.257
p.265
p.276
p.282
p.288*

PARTIE VIII - L'UNIVERS DE HALO

p.290

- 8.1. L'histoire
- 8.2. Peuples
- 8.3. Technologies majeures
- 8.4. Factions
- 8.5. Religions covenantes
- 8.6. La sphère humaine
- 8.7. La sphère covenante
- 8.8. L'expansion de Siakar

*p.291
p.293
p.310
p.315
p.320
p.325
p.329
p.339*

PARTIE IX - ANNEXES

p.344

- Fiche vierge de personnage
- Fiche vierge de vaisseau

*p.345
p.347*

INTRODUCTION

Nous sommes en l'an 2555, trois ans après la fin de la Grande Guerre qui opposa l'humanité à l'**Alliance**, une puissante coalition religieuse de plusieurs peuples extraterrestres surnommés les **covenants** qui vénèrent une ancienne civilisation disparue, les **forerunners**. Sur les quelques centaines de mondes qui avaient été colonisés autrefois par les humains, moins de la moitié ont échappé à la destruction tandis que les autres ont été vitrifiés par les bombardements plasmatiques des puissants vaisseaux de combat aliens. Ce n'est que grâce à l'action de quelques héros, et en particulier le sacrifice du major spartan **John-117**, que l'**Alliance** a fini par s'effondrer sur elle-même lorsque les mensonges de ses faux prophètes furent découverts. Dans un dangereux et violent mélange entre la chute de la Rome antique et celle de l'URSS, l'empire covenant s'est alors morcelé en une multitude de royaumes rivaux qui tentent chacun de retrouver leur équilibre dans cette nouvelle ère, tant sur le plan matériel que spirituel.

Le gouvernement de la Terre a signé une alliance avec une partie des nouveaux dirigeants covenants afin de former le **Concordat de la Réconciliation**, unissant leurs forces pour œuvrer à la paix et la reconstruction de leurs civilisations respectives. Pour symboliser cette union, un projet de colonisation commun a été lancé sur l'un des plus importants vestiges forerunners connu à ce jour : un **Halo**, un immense monde artificiel en forme d'anneau, de la taille d'une petite lune. A ce jour la première ville construite à sa surface, **Elysium City**, grandie à une vitesse encore jamais vue mais reste un joyau fragile.

Car nombreux sont ceux qui veulent anéantir le Concordat ou le voir échouer. D'autres le considèrent comme un nouveau pouvoir tyrannique et mènent une lutte pour la liberté et l'indépendance de leurs communautés. D'autres encore sont poussées par des désirs de vengeance ou par de dangereuses idéologies religieuses qui pourraient mettre en péril toute vie dans la galaxie.

Cette époque est donc celle d'un univers en pleine renaissance, rempli de conflits à surmonter, d'opportunités à saisir, et de mystères à découvrir. Un univers où une poignée d'actions audacieuses peuvent faire de quelqu'un un héros... ou un hérétique.



LE JEU DE RÔLE

Le jeu *Halo : Héros & Hérétiques* est un jeu qui permet de vivre des aventures de toutes sortes dans un univers dangereux où l'humanité et divers peuples extraterrestres luttent pour le contrôle des vestiges technologique si avancés que leurs capacités tiennent presque de la magie. En tant que « jeu de rôle », il se repose énormément sur les descriptions d'événements ou d'environnement, sur l'imagination pour se représenter les scènes ainsi décrites, sur la capacité d'incarner un personnage qui est différent de nous-mêmes, et sur l'improvisation pour déterminer ce que ce personnage choisirait de faire dans telle ou telle situation.

Maître de Jeu (MJ) s'adressant à ses joueurs : Vous reprenez vos esprits au milieu des débris de votre navette de transport Pélican qui s'est écrasée en pleine forêt. Visiblement, cette région inexplorée du Halo est occupée par des forces ennemies, mais vous ne savez pas précisément lesquelles. Votre appareil a brisé plusieurs dizaines d'arbres lors de sa descente et tracé un profond sillon dans le sol sur une bonne centaine de mètres, mais heureusement votre pilote avait vidé les réserves de carburant avant l'impact et celui-ci n'a donc causé aucun incendie. Le long de ce sillon se trouvent toutes sortes de débris métalliques, de pièces d'équipement et de végétaux arrachés, ainsi que les corps de vos coéquipiers gisant au sol. Au-dessus de vous, un ciel sombre gronde pour annoncer un orage d'une grande violence, et les premières gouttes de pluie commencent à tomber. Que faites-vous ?

Clara (jouant Jenny) : J'examine les corps un à un pour voir s'il y a d'autres survivants.

Stéphan (jouant Ryan) : Je cherche un point d'observation en hauteur pour surveiller les environs, m'assurer qu'il n'y a pas d'ennemis en approche. Est-ce que je peux monter sur un morceau de la navette ? Ou sur un arbre ?

Mais dans un jeu de rôle tel que *Halo : Héros & Hérétiques*, il ne vous suffit pas de dire que votre personnage fait quelque chose pour qu'il y parvienne sans effort ni danger. Ce jeu utilise tout un ensemble de règles décrites dans les différents chapitres de ce livre pour donner les moyens de déterminer si une action peut réussir ou échouer, ainsi que les conséquences de vos décisions. Les joueurs lancent des dés pour savoir si leurs attaques touchent leur cible ou la ratent, si leurs personnages parviennent à pirater un ordinateur, à réparer un véhicule endommagé ou à accomplir n'importe quelle tâche raisonnablement ardue (mais pas pour les gestes simples ou les actions sans risque ni difficulté). Cela signifie que même si vous pouvez

tenter de faire à peu près n'importe quoi avec les moyens à disposition de votre personnage, les résultats des dés peuvent vous empêcher d'obtenir l'effet désiré.

Maître de Jeu (MJ) : Ok, chacun son tour. D'abord Jenny : tu fouilles le site du crash en examinant un à un vos coéquipiers. Pour plusieurs d'entre eux tu vois immédiatement à leurs blessures qu'ils n'ont aucune chance d'être encore vivants. Pour les autres, tu cherches des signes de vie en prenant leur pouls ou en connectant ton armure à la leur pour demander un diagnostic médical. Mais tu ne trouves aucun survivant. Il n'y a plus que Ryan et toi.

Clara : D'accord. Alors à chaque fois que je confirme le décès de quelqu'un, je récupère ses plaques militaires et je les range dans ma sacoche.

Maître de Jeu (MJ) : Maintenant, Ryan : il y a plusieurs gros morceaux de la navette qui sont encore assez intacts et faciles à escalader avec tous les dégâts qu'ils ont pris. Le plus grand te permet de monter à presque quatre mètres de haut. Tu vois aussi plusieurs arbres avec assez de branches pour monter dessus jusqu'à une quinzaine de mètres de haut mais c'est plus risqué.

Stéphan : Je préfère tenter un arbre.

Maître de Jeu (MJ) : Ok. Fais-moi un test d'Athlétisme.

Stéphan (lance un D20) : Ah merde... j'ai fait 5.

Maître de Jeu (MJ) : Tu grimpes à peine trois mètres avant de glisser à cause de la pluie et tu tombes en bas. Tu reçois 6 points de dégâts contondants.

Mais au-delà de simplement accomplir des actions pour survivre à vos aventures et réaliser des exploits plus ou moins mémorables, l'un des grands intérêts de *Halo : Héros & Hérétiques* est de pouvoir incarner un personnage dans tous ses aspects, y compris son comportement, sa mentalité et ses émotions. Il faut par exemple faire attention à se rappeler qu'ils n'en savent peut-être pas autant que vous sur les forerunners, le Parasite ou d'autres éléments de l'univers de Halo, et aussi que même si un joueur entend le MJ décrire une action cela ne veut pas forcément dire que son personnage en est conscient. C'est là qu'intervient ce que l'on appelle le « role-play », le fait de jouer un rôle, celui du personnage que l'on s'est créé.

Il est d'ailleurs de coutume que durant une partie de jeu de rôle, le MJ ne s'adresse pas aux joueurs mais à leurs personnages. Les joueurs doivent essayer au maximum de s'immerger dans leurs personnages respectifs pour les faire réagir émotionnellement aux événements qui se passent autour d'eux, même (et surtout) dans leurs aspects les plus fragiles. Cela leur donne de la profondeur et rend l'aventure d'autant plus intense au lieu d'être une simple succession d'actions.

Clara (jouant Jenny) : Est-ce que j'entends Ryan tomber ?

Maître de Jeu (MJ) : Oui. Tu l'entends d'abord crier quand il glisse de sa branche, puis tu lèves les yeux juste à temps pour le voir chuter à vingt mètres de toi.

Jenny : Je me mets immédiatement à paniquer et j'accours vers lui pour voir s'il n'a rien de grave.

Maître de Jeu (MJ) : Tout va bien, à part sans doute quelques bleus. Heureusement pour lui, la terre est assez meuble et a amorti l'impact.

Jenny (s'adressant à Ryan) : Tu m'as fait peur !

Ryan (s'adressant à Jenny) : Désolé, j'ai pas fait attention. Et sinon, quel est le statut du reste de l'équipe ?

Jenny : ... Tout le monde est mort. Il n'y a plus que nous deux, alors fais attention à toi. Même si tu me tapes sur les nerfs, je ne compte pas te perdre toi aussi.

Dans une partie de *Halo : Héros & Hérétiques*, chaque joueur se crée un **héros** (aussi appelé **Personnage de Joueur ou PJ**) et s'allie à d'autres héros (joués par ses amis). Ensembles ils peuvent explorer de multiples planètes, vaisseaux et installations spatiales pour y mener des aventures de toutes sortes. Ils peuvent combattre des factions ennemies, mettre à jour des complots au sein de leur propre camp, entamer des négociations marchandes ou diplomatiques, ou encore découvrir des ruines forerunners abandonnées depuis des dizaines de millénaires.

En revanche, l'un des joueurs doit endosser le rôle du **Maître de Jeu (MJ)**, c'est-à-dire celui qui sert d'arbitre et de conteur principal. Le MJ crée des aventures pour les personnages, avec toutes sortes de dangers qui les feront évoluer physiquement, mentalement et peut-être aussi moralement, les mettant face à des choix dont les décisions pourront avoir des répercussions importantes pour eux ou pour le reste de l'univers. Il prend en compte les demandes des joueurs et doit déterminer la difficulté des actions qu'ils veulent accomplir pour savoir quel résultat ils doivent obtenir sur leurs jets de dés s'ils souhaitent réussir.

Le MJ détermine ensuite le résultat de leurs actions et leur raconte ce qui arrive. Comme le MJ peut improviser en fonction de ce que tentent ses joueurs, *H:H&H* dispose comme tous les jeux de rôle d'une flexibilité infinie et chaque aventure peut se montrer aussi passionnante qu'inattendue.

Le jeu n'a pas de fin à proprement parler : vous pouvez débiter une nouvelle histoire ou une nouvelle aventure dès que la précédente est terminée, créant une histoire continue appelée une **campagne**. Certains joueurs peuvent poursuivre leur campagne sur des mois, voire des années et se réunissent environ toutes les semaines avec leurs amis pour reprendre leur histoire là où ils l'ont laissée. Les héros gagnent en puissance au fil de la campagne, chaque adversaire vaincu, chaque mission terminée, chaque relique technologique récupérée ajoutant des éléments à l'histoire, mais offrant également de nouvelles capacités aux héros. Cette évolution de puissance se traduit par le niveau de chaque héros.

Il n'y a pas de gagnant ni de perdant dans une partie de *H:H&H*. Du moins, pas au sens où nous l'entendons d'ordinaire. Le MJ et les joueurs œuvrent de concert pour tisser une histoire passionnante où de courageux héros affrontent de redoutables périls. Parfois, un héros connaît une fin tragique, abattu par un ennemi puissant ou frappé par un accident mortel. Mais son joueur peut créer un autre personnage pour poursuivre l'aventure. Même si le groupe ne parvient pas à terminer une aventure avec succès, tant que tout le monde a passé un bon moment et participé à la création d'une histoire formidable, tout le monde a gagné.

COMMENT JOUER ?

Une partie de Halo : Héros & Hérétiques se déroule selon le schéma basique des jeux de rôle :

1. Le MJ décrit l'environnement : le MJ explique aux joueurs où se trouvent leurs héros, décrit ce qui les entoure et souligne les options de base qui se présentent à eux (combien de portes permettent de sortir de la salle dans laquelle ils sont, ce qu'il y a sur la table devant eux, qui d'autre se trouve dans la même pièce, etc.).

2. Les joueurs décrivent ce qu'ils comptent faire : Parfois, un joueur parle au nom de tout le groupe et annonce, par exemple « On prend la porte de droite ». D'autres fois, différents héros entreprennent différentes actions, l'un piratant un système de sécurité pendant qu'un autre examine un artefact technologique étrange tandis qu'un troisième monte la garde au cas où des ennemis arriveraient. Les joueurs n'ont pas besoin de faire les choses les unes après les autres, mais le MJ écoute chacun et décide comment résoudre son action.

Parfois, il est très facile de résoudre une tâche. Si un héros veut traverser une pièce et ouvrir une porte, le MJ peut tout simplement lui annoncer que la porte s'ouvre sans mal et lui décrit ce qui se trouve derrière. Mais cette porte peut être verrouillée, ou cacher un piège ou quelque facteur extérieur peut intervenir et compliquer la tâche du héros. Dans ce cas, c'est toujours au MJ de décider ce qui se produit, souvent en se basant sur un jet de dé pour déterminer les résultats d'une action.

3. Le MJ raconte le résultat des actions des héros : en décrivant le résultat, le MJ mène souvent à un nouveau nœud de décision et ramène le schéma de jeu à l'étape numéro un.

Ce schéma ne fonctionne que si nos héros sont dans une situation « calme » telle que l'exploration d'une ruine forerunner, l'enquête sur une scène de crime ou la négociation avec des ambassadeurs. Dans certaines situations, en particulier pendant les combats, l'action est plus structurée et les joueurs (et le MJ) choisissent et résolvent leurs actions chacun leur tour, mais la plupart du temps, le jeu est fluide et flexible et s'adapte aux circonstances de l'aventure.

Souvent, l'action se déroule dans l'imaginaire des joueurs et du MJ, en se basant sur les descriptions du MJ. Certains MJ recourent à la musique, l'art ou les sons enregistrés pour poser l'ambiance et beaucoup de joueurs et de MJ adoptent des voix différentes en fonction du héros ou du Personnage Non Joueur (PNJ) qu'ils incarnent. Parfois, le MJ étale une carte et utilise des figurines ou des jetons pour représenter les personnages ou créatures concernées par une scène afin d'aider les joueurs à visualiser la position de chacun.

LES DÉS

Le jeu utilise des dés polyédriques avec différents nombres de faces. Ces dés se trouvent dans les boutiques de jeu spécialisées.

Dans les règles, ces dés sont désignés par la lettre « D » suivie du chiffre indiquant le nombre de faces qu'ils possèdent : D4, D6, 10, D12 et D20. Par exemple, un D6 est un dé à six faces (le cube que l'on trouve généralement dans la plupart des jeux).

Les dés de pourcentage, ou D100, fonctionnent un peu différemment. Vous générez un nombre compris entre 1 et 100 en lançant deux dés à dix faces, numérotés de 0 à 9. L'un d'eux (que vous choisissez avant de les lancer) représente les dizaines, l'autre les unités. Si vous obtenez un 7 pour le premier et un 1 sur le deuxième, le nombre final est 71. Un double 00 équivaut à 100. Certains dés à dix faces sont numérotés par dizaines (00, 10, 20, etc.) afin de distinguer plus facilement le dé des dizaines de celui des unités. Dans ce cas, un jet de 70 et de 1 donne 71 tandis que 00 et 0 donnent 100.

Quand vous devez faire un jet de dés, les règles vous précisent combien de dés lancer, de quel type et quel modificateur appliquer au résultat certains demandant à additionner tous les dés lancés tandis que d'autres fois chaque dé constitue un résultat séparé. Par exemple « 3D8+5 » indique que vous lancez trois dés à huit faces, que vous additionnez les chiffres qu'ils donnent et que vous ajoutez 5 à ce total, tandis que « (1D8+5) X3 » indique que vous lancez un dé à huit faces, que vous ajoutez 5 à son résultat, puis que vous répétez l'opération jusqu'à obtenir trois valeurs séparées.

Ce système de notation est aussi utilisé pour « 1D3 » et « 1D2 », par exemple. Pour simuler un jet de D3, lancez un D6 et divisez le nombre obtenu par 2 (arrondi à l'entier supérieur). Pour simuler un jet de D2, lancez n'importe quel dé et assignez 1 aux nombres impaires et 2 aux nombres pairs.

LED20

Est-ce que le tir d'un héros a blessé sa cible ou juste rebondi sur son armure ? Est-ce que la sentinelle croit au bluff d'un personnage ? Est-ce qu'un héros parvient à escalader une falaise avec un bras blessé ? Le personnage évite-t-il le plus gros des dégâts d'une explosion ? Quand l'issue d'une action demeure incertaine, le jeu *Halo : Héros & Hérétiques* s'en remet à un jet de dé à 20 faces, ou D20, pour déterminer le succès ou l'échec d'une action.

Chaque personnage et chaque créature du jeu possède des aptitudes physiques et mentales définies selon sept **valeurs de Caractéristiques**. Ce sont l'Agilité, le Charisme, l'Endurance, la Force, l'Intelligence, la Perception et la Volonté. Elles vont de 3 à 18 pour la plupart des héros mais peuvent aller de 1 à 30 pour certains adversaires très puissants et créatures non-humanoïdes. Selon la valeur de chaque caractéristique sur son profil de jeu, un personnage reçoit un **modificateur de caractéristique** (détaillé au chapitre 2.2) allant de -5 à +5. Les caractéristiques et leurs modificateurs associés constituent la base de la quasi-totalité des jets de D20 du jeu, que ce soit pour les joueurs ou leurs adversaires.

Les **tests de caractéristiques** forment le cœur du corpus de règles du jeu et se déroulent de la manière suivante :

1. LANCEZ LE DÉ ET AJOUTEZ UN MODIFICATEUR. Lancez un D20 et ajoutez-lui le modificateur de la caractéristique adaptée (généralement indiquée par le MJ) selon l'action entreprise. Vous pouvez éventuellement ajouter un bonus de maîtrise reflétant les compétences particulières de votre personnage (pour plus de précision, voir le chapitre 2.1).

2. APPLIQUEZ LES MODIFICATEURS DE CIRCONSTANCE. Plusieurs règles spéciales d'équipements, d'environnement ou de classe peuvent affecter votre test. Certains sont de simples bonus ou malus à ajouter dans le calcul de résultat tandis que d'autres sont des modifications plus complexes qui sont décrites dans le chapitre 2.1.

3. COMPAREZ LE TOTAL A UNE VALEUR CIBLE. Chaque test possède une valeur cible nommée **Degré de Difficulté (DD)** et déterminée par le MJ en évaluant la situation. Si le total de votre jet de D20 égale ou dépasse cette valeur-cible, alors le test de caractéristique est un succès. Sinon c'est un échec. Dans de nombreuses situations, le MJ gardera secrète la valeur exacte du Degré de Difficulté et se contentera simplement d'indiquer aux joueurs si le résultat de leur test est une réussite ou un échec.

Cette règle très simple suffit à gérer la majorité des tâches dans *H:H&H*. Le chapitre 2.1 vous fournira des règles plus détaillées sur l'utilisation du D20 en jeu.



LES AVENTURES

Le jeu *Halo : Héros & Hérétiques* consiste à rassembler plusieurs personnages qui vont vivre une aventure que leur propose le MJ. Chaque personnage est doté de capacités spécifiques présentées sous forme de caractéristiques et de compétences, d'aptitudes de classes, de règles spéciales issues de leurs peuples d'origines ou d'antécédents historiques, sans compter les armes et équipements qu'ils emporteront sur eux. Ils sont tous différents, chacun doté de ses propres forces et faiblesses, le groupe le plus efficace est donc celui dont les membres se complètent le mieux, chacun palliant aux faiblesses des autres. Pour atteindre leurs objectifs, les héros doivent coopérer.

L'aventure représente le cœur du jeu. C'est une histoire avec un début, un milieu et une fin, créée par le MJ en s'inspirant si besoin sur des scénarios d'aventures d'autres jeux de rôle. Elle se déroule dans l'univers à la fois ultra-technologique, militariste et mystérieux de *Halo*, où les différents peuples et sous-factions sont en lutte constante pour découvrir et contrôler les vestiges de l'ancienne civilisation des forerunners, dont la technologie est si avancée et incompréhensible qu'elle peut apparaître comme de la magie. Plusieurs communautés vénèrent les forerunners comme des dieux ou considèrent qu'il existe un moyen de devenir soi-même un dieu, faisant coexister la science et la religion au sein de leurs cultures.

Une aventure présente un riche éventail de personnages : les héros que les joueurs créés et joue, bien évidemment, mais aussi des Personnages Non Joueurs (PNJ) de toutes sortes. Il peut s'agir de commanditaires d'un contrat, d'alliés, d'ennemis, qu'il s'agisse de simples troufions ou de dangereux vétérans, ainsi que des multitudes de figurants pour meubler le décor de l'aventure. Souvent, l'un des PNJ est une **Némésis**, un individu très influent dont le comportement et les objectifs provoquent une bonne partie des actions de l'aventure. Il peut s'agir d'un chef de guerre souhaitant conquérir une planète voisine, un roi pirate à la recherche d'une dangereuse technologie oubliée, ou encore un leader religieux voulant lancer une nouvelle croisade d'extermination contre les humains. Ces personnages sont généralement entourés par des **Lieutenants** qui sont en quelques sortes leurs bras droit et qui font avancer les plans de la Némésis sans que cette dernière n'ait à prendre le risque de s'exposer directement.

Au fil de leurs aventures, les héros sont confrontés à divers obstacles, adversaires, énigmes et situations qu'ils doivent gérer d'une manière ou d'une autre. La longueur et la complexité d'une aventure sont des données variables. Une petite aventure comporte seulement quelques défis et il peut suffire d'une session de jeu pour la terminer. Une longue aventure peut comprendre des centaines de combats, d'interactions et d'autres défis, s'étalant sur des dizaines de sessions de jeu, couvrant plusieurs semaines ou mois de temps réel. En général, la fin d'une aventure est marquée par un épisode où les héros retournent auprès de leurs alliés ou proches afin de profiter d'un peu de repos bien mérité.

Mais ce n'est pas forcément la fin de l'histoire. Vous pouvez considérer une aventure comme une épisode d'une série télévisée et composée de plusieurs scènes passionnantes (ou une saison entière pour les longues aventures). Une campagne représente l'intégralité de la série avec l'enchaînement complet de toutes les aventures liées entre elles par le même groupe de héros qui suit un fil narratif du début à la fin.

LES TROIS PILIERS D'UNE AVENTURE

Un héros peut essayer de faire tout ce qu'imagine son joueur, mais il est plus simple de diviser ses activités en trois catégories : exploration, interactions sociales et combat.

L'exploration comprend les voyages des héros à travers la galaxie (ou du moins une petite région de cette galaxie), à travers toutes sortes d'environnements : des planètes colonisées ou des mondes inhabités, des stations spatiales titanesques ou des épaves de vaisseaux abandonnées, des villes ultra-modernes fortifiées ou des taudis gérés par des gangs, des étendues sauvages ou des ruines d'une ancienne civilisation disparue. Cela comprend également les interactions avec des objets et des situations qui requièrent leur attention. L'exploration correspond à des interactions donnant-donnant entre les joueurs qui décrivent ce qu'ils veulent faire faire à leur héros et le MJ qui raconte ce qui se passe en conséquence. A grande échelle, cela peut se traduire par des héros mettant une journée à voyager d'une planète à l'autre à bord d'un vaisseau ou une heure à avancer péniblement dans un marécage à la recherche d'une piste. A plus petite échelle, il peut s'agir d'un héros qui interagit avec le panneau de commande d'une porte pour tenter de la déverrouiller.

LEXIQUE DU JEU DE RÔLE

De nombreux termes apparaîtront très souvent dans ce livre de règles, parfois sous forme d'abréviation ou d'acronymes. Plutôt que de donner leurs définitions au fur et à mesure qu'ils apparaissent, nous préférons les rassembler ici pour que vous puissiez les retrouver plus facilement :



Personnage de Joueur (PJ) : ce terme désigne un personnage créé et contrôlé directement par un joueur. De manière générale, chaque joueur possède un seul PJ qui est son avatar dans l'univers de Halo. Il est possible que le Maître de Jeu autorise temporairement un joueur à contrôler d'autres personnages secondaires, mais cela ne fait pas d'eux des PJ.

Personnage Non Joueur (PNJ) : tous les personnages qui ne sont pas des PJ sont par définition des PNJ contrôlés par le MJ, qu'ils soient alliés, ennemis ou neutres.

Maître de Jeu (MJ) : chaque partie de Jeu de Rôle doit avoir un MJ qui dirige la narration, veille au respect des règles et contrôle à peu près tout ce que contient l'univers de l'aventure en cours, ce que soit les PNJ, les créatures sauvages, mais aussi le climat et d'autres éléments naturels.

D4 / D6 / D8 / D10 / D12 / D20 : les tests et autres résultats aléatoires d'un jeu de rôle sont déterminés en lançant des dés qui peuvent être de différentes tailles, selon le nombre de faces qu'ils possèdent. Dans ce livre de règle, lorsque nous disons par exemple 2D10 cela signifie « 2 dés à 10 faces ».

Caractéristique : les aptitudes physiques et mentales d'un personnage sont caractérisées par 7 caractéristiques : Agilité, Charisme, Endurance, Force, Intelligence, Perception et Volonté. Leurs valeurs vont de 0 à 20 et on considère 10 comme la moyenne dans le standard humain.

Points de Vie (PV) : ces points représentent l'état de santé physique d'un personnage. Lorsqu'ils tombent à zéro, il est soit mort soit mourant.

Points de Stamina (PS) : ces points fonctionnent comme des points de vie secondaires qui permettent d'encaisser des dégâts sans endommager votre vie.

Points de Ténacité (PT) : ces points représentent l'état de santé mentale d'un personnage. Lorsqu'ils tombent à zéro, il est épuisé et ses capacités s'en trouvent considérablement réduites.

Classe d'Armure (CA) : cette valeur indique le niveau de résistance d'une armure contre les attaques. On différencie *Classe d'Armure Cinétique* et *Classe d'Armure Energétique*, qui protègent contre des dégâts de différentes natures. Lorsqu'une attaque parvient à toucher un personnage, il faut ensuite déterminer si le coup pénètre l'armure pour savoir combien de dégâts sont ainsi causés.

Les interactions sociales comprennent les discussions entre les aventuriers et quelqu'un (ou quelque chose) d'autre. Ils peuvent interroger un éclaireur prisonnier pour savoir où se trouve le gros des forces adverses, obtenir des informations auprès d'un captif qu'ils viennent de délivrer, négocier un accord avec une faction qui possède un ennemi commun avec eux ou persuader une Intelligence Artificielle de leur autoriser l'accès à des documents classifiés.

Le combat, cœur du chapitre 3 de ce livre, implique des personnages et d'autres créatures en train de se tirer dessus, de manœuvrer pour se positionner au mieux, d'échanger des coups de poing ou d'épée au corps à corps, etc. que ce soit pour tuer tous leurs adversaires, faire des prisonniers ou obliger l'ennemi à battre en retraite. Le combat reste l'élément le plus structuré d'une session de *H: H&H*, chaque participant agissant à son tour pour être certain que tout le monde a l'occasion d'agir. Même au milieu d'une intense escarmouche, les héros ont généralement de nombreuses occasions de tenter de folles manœuvres comme descendre un escalier en surfant sur le corps d'un adversaire, examiner leur environnement et interagir avec d'autres personnages ou créatures, que ce soit leurs alliés, leurs ennemis et les partis neutres.

Défense : la valeur de Défense d'un personnage représente à quel point il est difficile de le toucher lorsqu'on le cible avec une attaque à distance ou au corps à corps.

Niveau : le niveau d'un personnage indique approximativement sa puissance. Un PJ commence normalement au niveau 1 puis progresse en accumulant des Points d'Expérience. On différencie cependant « niveau de classe » et « niveau de personnage », car un même personnage peut progresser dans plusieurs classes différentes. Son niveau de personnage correspond alors à la somme de ses différents niveaux de classe.

Role-play : ce terme désigne le fait d'incarner son personnage comme on le ferait dans une pièce de théâtre d'improvisation. Généralement, cela se limite à la parole, mais on peut y ajouter des gestes pour compléter une scène et la rendre plus vivante.

Tour de joueur : dans un combat, les différents personnages impliqués interviennent à tour de rôle dans un ordre défini par un test d'Initiative. Un tour de joueur correspond au moment où le joueur en question peut faire agir son personnage, celui-ci possédant un nombre limité d'action par tour.

Round : dans un combat, un round correspond à la somme de tous les tours de joueurs. Lorsque tous les personnages impliqués ont accompli leur tour, le round se termine et un nouveau commence. Dans un affrontement au sol un round correspond à une durée d'environ 5 à 8 secondes, tandis que dans l'espace cela correspond à 5 à 8 minutes.

Combat : ce terme désigne un affrontement entre au moins deux personnages adverses. Il peut être soit représenté en images sur une carte tactique soit entièrement décrit par le MJ (cette seconde méthode est à privilégier pour les combats de petite taille, courts ou improvisés). Dans un affrontement au sol, la carte tactique d'un combat est faite avec des cases carrées représentant chacune 1 mètre de distance tandis que dans l'espace les cases sont hexagonales et représentent environ 10 kilomètres.

Test : toutes les actions que vous tentez et dont la réussite n'est pas garantie (en raison de votre état, de la situation ou tout simplement des probabilités) nécessite un test pour savoir si vous réussissez ou échouez. Un test s'effectue généralement en lançant 1D20 puis en comparant le résultat à un Degré de Difficulté (voir ci-dessous).

Degré de difficulté : lorsque vous jetez un dé pour effectuer un test, le Degré de Difficulté est la valeur à atteindre pour réussir. Sa valeur est décidée par le MJ pour représenter à quel point une action est facile à accomplir ou non.

Modificateur de caractéristique : Si l'une des caractéristiques d'un personnage s'éloigne de 10, celui-ci reçoit un modificateur sur les tests liés à cette même caractéristique pour lui donner un bonus (si la caractéristique est supérieure à 10) ou un malus (si elle est inférieure à 10).

Dégâts : les attaques et autres formes d'agressions causent des Dégâts contre les PV ou les PT d'un personnage. Il existe 8 types de dégâts différents : Balistique (B), Contondant (C), Énergétique (E), Électrique (L), Mentaux (M), N.B.C. (N), et Tranchants (T).

CONVENTION DU JEU DE RÔLE

Ce jeu de rôle contient de nombreuses règles, mais vous devez toujours garder en tête les consignes suivantes pour vous guider dans votre lecture et vous aider à trancher lorsque vous pensez être face à une incohérence ou un défaut qui rend moins amusante votre expérience de jeu :

LA PREMIÈRE DE TOUTES LES RÈGLES

Avant de vous lancer dans une aventure avec vos amis, il est important que vous compreniez que tout ceci n'est qu'un simple jeu. Nous savons combien il peut être frustrant de voir son personnage rater une action cruciale ou être tenu en respect par un adversaire un peu trop tenace, mais cela ne doit pas vous éloigner du premier principe de *Halo : Héros et Hérétiques*, à savoir le fun. Vous êtes rassemblés ensemble pour jouer et pour vous faire plaisir, alors ne gâchez pas ce bon moment en râlant dès que l'infortune vous tombe sur le coin de la figure, parce que les choses pourront finir par s'arranger (souvent grâce à un coup de pouce du MJ).

LE MJ A TOUJOURS LE DERNIER MOT

Si vous avez un doute sur la manière dont une règle s'applique ou que vous ne la trouvez pas juste/cohérente/fun, discutez-en avec le MJ. Vous pouvez négocier avec lui pour altérer une règle dans la limite du raisonnable, mais dans tous les cas c'est le MJ qui prend la décision finale et celle-ci doit être respectée par les joueurs. Si l'autorité du MJ n'est pas respectée, le jeu est condamné à échouer.

VALEURS ARRONDIES

Par défaut, lorsqu'une règle indique qu'une valeur est divisée par deux, vous arrondissez toujours à l'entier inférieur à moins que la règle spécifie clairement le contraire.

LES RÈGLES SPÉCIFIQUES L'EMPORTENT SUR LES RÈGLES GÉNÉRALES

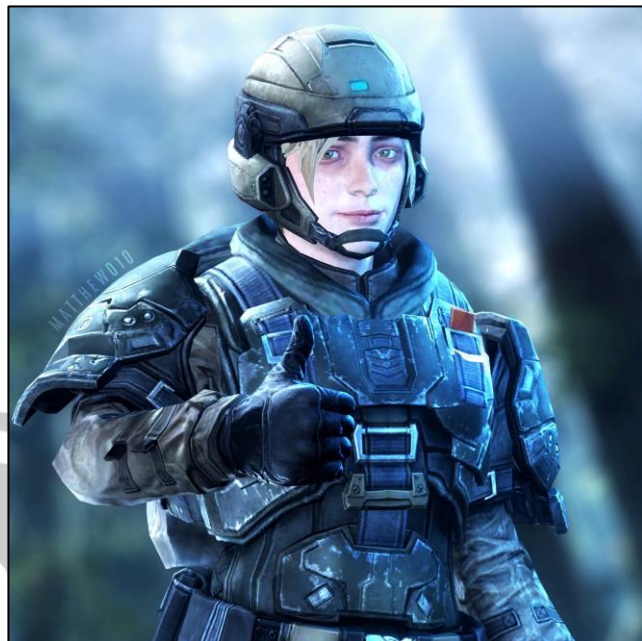
Ce principe est extrêmement important : vous pouvez facilement avoir l'impression que deux règles se contredisent alors que l'une d'elle indique un fonctionnement de manière général tandis que l'autre s'applique uniquement dans certaines conditions bien précises. Par exemple la règle générale sur la Santé indique que lorsqu'un PJ tombe à 0PV il n'est pas mort mais simplement *Mourant*, alors que l'attribut *Mort* sur certaines armes indique que si une attaque avec ce type d'arme fait tomber la santé d'un personnage à 0PV est immédiatement tué. Lorsque c'est le cas, la règle spécifique l'emporte TOUJOURS sur la règle générale. Si plusieurs règles spécifiques entrent en conflit, voyez avec votre MJ pour trouver un compromis.

MULTIPLICATEURS

De nombreuses règles peuvent multiplier une même valeur lors d'un test. Lorsque c'est le cas, ne multipliez pas plusieurs fois. A la place, combinez les multiplicateurs pour n'en faire qu'un seul, chaque multiplicateur ajoutant 1 point de moins que sa valeur. Par exemple si un joueur bénéficie simultanément de deux règles différentes qui double son modificateur d'Intelligence, celui-ci est triplé et non quadruplé.

RELANCES

Plusieurs règles vous autorisent à relancer des jets de dés. Quel que soit les circonstances, il est impossible de relancer une relance (c'est-à-dire de relancer plusieurs fois le même dé).



CARACTÉRISTIQUES ET COMPÉTENCES

Le savoir-faire et les diverses connaissances intellectuelles d'un personnage sont représentées par des compétences qui sont chacune associées à une caractéristique précise de sa fiche. Par exemple la Discrétion est associée à l'Agilité tandis que la Persuasion est associée au Charisme. Lorsqu'une règle impact vos tests d'une caractéristique en particulier, elle impacte également les tests de toutes les compétences associées à cette même caractéristique.

RÈGLES AMBIGÜES

Les règles décrites dans ce livre ne sont pas parfaites et peuvent contenir des erreurs de rédaction et/ou d'équilibrage. Si une règle semble trop belle pour être vraie, c'est probablement le cas. Si une règle est difficile à comprendre ou présente un impact négatif sur le déroulement d'une partie, discutez avec votre MJ et les autres joueurs de votre groupe pour adapter cette règle et la rendre mieux adaptée à votre style de jeu plutôt que de vous forcer à l'utiliser tel qu'écrite.

RÈGLES MAISON

Dans le cas où certaines règles contenues dans ces ouvrages ne conviennent pas totalement à votre manière de jouer, vous pouvez toujours décider de les modifier à votre convenance. Dans ce genre de situation, c'est principalement le MJ qui devra déterminer comment vous devez jouer et c'est également lui qui établira les nouvelles règles qui seront mieux adaptées à votre style de jeu. Il faut seulement que ces règles ne soient pas trop en votre faveur ou en votre défaveur afin que l'expérience reste fun. Une aventure où les héros atteignent leur objectif sans s'être trouvé sérieusement en difficulté n'a pas vraiment d'intérêt. Comme le dit le dicton : « à vaincre sans péril, on triomphe sans gloire ».





CONTEXTE HISTORIQUE EN 2555

AVERTISSEMENT : Afin d'offrir aux joueurs de *Halo : Héros et Hérétiques* un environnement de jeu avec le plus grand nombre de possibilités, nous avons choisi de créer une situation géo-stratégique qui diffère sensiblement de l'univers officiel mais uniquement pour les événements qui se sont déroulés APRES la guerre humano-covenant. Cela a pour but de créer un contexte dans lequel les possibilités d'aventures pour les personnages de joueurs sont aussi variées que possibles.

En effet, les périodes historiques de la saga originelle de Halo (dite « l'époque Bungie ») et celle de la saga Reclaimer (dite « l'époque 343 Industrie ») sont deux époques très fortement chargées en événements importants où il est difficile de se créer une place au milieu des exploits du Master Chief, surtout lorsqu'on sait déjà à l'avance que la guerre finira par être gagnée. Son absence depuis la bataille de l'Arche donne l'opportunité de faire apparaître de nouveaux héros pour prendre la relève.

Le résumé qui est donné ci-dessous permet de comprendre les événements majeurs qui se sont déroulés après la Bataille de l'Arche telle que vécue dans le jeu vidéo *Halo 3*, en partant du principe que vous connaissez déjà cette partie de l'histoire de cette univers. Si vous ne la connaissez pas (ou que certains éléments de ce résumé ne vous semblent pas familiers), nous vous donnons une description bien plus détaillée dans la partie 8 de ce livre : l'univers de Halo.

2552



11 décembre : Bataille de l'Arche, aussi appelée Bataille de l'Installation 00. Le grand prophète de la Vérité est tué par l'Abrite Thel Vadam avec l'aide du Master Chief JOHN-117. Toutes les forces du Parasite sont ensuite détruites par l'activation d'un Halo en cours de construction par l'Arche pour remplacer l'Installation 04, cependant cette mise à feu détruit le Halo encore instable.

13 décembre : Début de l'opération LEGACY : sous le commandement du prélat san'shyumm **Dhas Bhasvod** qui a réuni les survivants de Grande Bonté, des vaisseaux de guerre sont envoyés sur divers colonies de l'Alliance pour évacuer en urgence tous les san'shyuums encore en vie afin de les mettre à l'abri. Dans le même temps, des flottes de combat jiralhanaes lancent une sanglante campagne de génocide contre les sangheillis pour faire diversion.

19 décembre : le peuple Iekgolo convertie une large partie de sa flotte marchande en vaisseaux de guerre pour défendre son monde natal (**Te**) ainsi que les différentes planètes et stations spatiales sous son contrôle à travers la sphère covenant. La station-lune de **Harmful Honesty**, située en orbite de Te, est conquise militairement en moins d'une journée. D'énormes ressources sont mobilisées pour construire des installations de défense orbitales, certaines basées sur les modèles d'installations humaines observées durant la Grande Guerre. Ces territoires se coupent officiellement de l'Alliance et établissent de nouvelles politiques d'échanges avec les autres peuples, se préparant probablement mieux que n'importe qui à la période de chaos intense qui risque d'arriver.

23 décembre : Thel Vadam arrive sur Terre avec la moitié du vaisseau UNSC *Forward Into Dawn* qui s'écrase dans l'océan indien. Il est récupéré par les forces de l'UNSC tandis que le Master Chief et son IA Cortana sont portés disparus avec l'autre moitié du vaisseau.

24 décembre : Les dernières forces de l'Alliance encore présentes sur Terre sont écrasées par l'UNSC et les fidèles de l'Arbitre près de la capitale du Protectorat d'Afrique de l'Est, **Arusha**. Thel Vadam et le Lord Amiral Hood signent **le traité d'Arusha** qui marque symboliquement la fin de la Grande Guerre et ordonne à ce même emplacement la construction d'une grande ambassade de Sanghelios sur Terre, **la Citadelle Argentée**.

26 décembre : Après leur défaite sur Terre, les commandants jiralhanaes encore loyaux à l'Alliance regroupent leur forces sur leur monde natal de **Doisac** et décident de se renommer **les Portes-flammes**. Ils prennent le contrôle de la station-lune **Savage Devotion** et en font leur base d'opération mobile.

27 décembre : La nouvelle des événements de la Bataille de l'Arche parvient à la plupart des grands centres de population covenants, provoquant de violents troubles et affrontements pour déterminer qui seraient les nouveaux maîtres du territoire. Des dizaines de nouvelles factions émergent peu à peu avec des structures et des motivations très variées.

Des purges anti-hérétiques sont alors menées sur plusieurs mondes de l'Alliance par **les Assermentés**, une loge religieuse fondée par les san'shyuums au début de la Grande Guerre et chargée initialement de recruter des fanatiques pour la croisade contre les humains. Par leurs actions, la plupart de ces mondes restent fidèles à l'Alliance mais les nouvelles de ces atrocités atteignent d'autres planètes et les encouragent à se soulever, créant encore davantage de chaos dans la sphère covenant.

28 décembre : A l'annonce de la disparition de l'Alliance, le peuple kig-yar est en proie à la panique car craignant d'être écrasé par l'un des nombreux micro-empires en train d'émerger autour de son monde natal d'**Eayn**. Une large partie de la population mène un raid meurtrier contre la gigantesque station-lune de **Twisted Origins** située en orbite, utilisant sa capacité de déplacement sub-spatial pour en faire une base navale mobile avec laquelle ils mènent un exode massif. La station est rebaptisée **O'Neayn** et ses habitants surnommés les « nomades ».

30 décembre : Thel Vadam et ses alliés sangheillis repartent vers leur monde natal à bord du *Shadow of Intemp*. Une fois arrivé, Thel est nommé kaidon du clan Vadam et cherche à rallier derrière lui tous les clans sangheillis pour assurer la paix avec les humains. Pour cela, il fonde les **Lames de Sanghelios** qui reprend le nom d'une ancienne coalition de clans datant d'avant la fondation de l'Alliance. Très rapidement, les Lames concluent des pactes de coopération avec plusieurs des factions sangheillis ayant pris le contrôle de vastes territoires et qui acceptent de traiter avec les humains, formant ainsi le **Concordat de la Réconciliation**.

Le même jour, l'UNSC lance l'opération **KINETIC STORM** qui a pour but d'effectuer des missions de reconnaissance dans la région du Golf de Damoclès qui sépare l'espace humain de celui des covenants, afin de repérer d'éventuelles bases abandonnées de l'Alliance mais aussi de repérer des planètes habitables pour en faire des bastions défensifs.

2553

3 janvier : Première Bataille de Doisac : une coalition de plusieurs cercles souverains sangheillis lance une vaste offensive contre le monde natal des jiralhanaes avec le soutien de plusieurs clans ancestraux de Sanghelios. Ils sont cependant massacrés par les forces des Portes-Flammes.

7 janvier : Un premier groupe de 145 candidats commence le processus d'augmentations corporelles du programme SPARTAN-IV.

8 janvier : Après l'élection de la nouvelle présidente de l'UEG, le **Dr Ruth Charet**, l'état d'urgence militaire est levé en retirant ainsi à l'UNSC les pleins pouvoirs qu'il détenait depuis 2526. Après avoir été mis au courant de la situation réelle des colonies par les services de renseignement de l'ONI, la présidente Charet fait un discours dans lequel elle révèle officiellement toute l'ampleur du désastre causé par l'Alliance, qui jusque là était dissimulé par la propagande de la section 2. Elle révèle également l'existence des ruines forerunners et met en garde la population sur les risques que pourraient présenter ces technologies si elles sont manipulées sans précaution, ou pire si elles viennent à tomber entre de mauvaises mains.



La population apprend alors avec choc la destruction de Reach et de nombreuses autres colonies, ainsi que l'immense bilan en vies humaines, mais également l'énorme potentiel de reconstruction avec l'aide des nouveaux alliés de l'humanité et des technologies forerunners à leur disposition. Charet annonce le début d'une ère de reconstruction et de réconciliation entre la Terre et les colonies mais aussi avec le peuple sangheilli, ce qui est loin d'être bien vu par une large partie de la population.

11 janvier : Face à des soulèvements de plus en plus violents et massifs à travers toute la sphère covenante, le prélat san'shyuum Dhas Bhasvod ordonne le repli des forces militaires de l'Alliance sur plusieurs centaines de colonies. Plusieurs de ces mondes sont partiellement ou totalement vitrifiés avant le départ des vaisseaux de guerre chargés autrefois de les protéger. Toutes ces forces convergent autour des ruines du Halo Alpha (installation 04) dont les ruines sont étudiées attentivement par les survivants san'shyuums.

12 janvier : L'ONI déplace la station spatiale scientifique **UNSC Lisbonne** pour la placer au-dessus de l'installation 05, au-delà de la portée des défenses automatisées de l'anneau. Ses nombreuses analyses et surveillance de l'activité des différents secteurs à l'aide de drones OQ-45 serviront de base pour l'étude du projet de colonisation.

15 janvier : Suite à une série d'échanges diplomatiques avec les autorités de plusieurs colonies extérieures humaines ayant pris leur indépendance durant les dernières années de la guerre contre les covenants, la présidente Charet fait un discours public dans lequel elle reconnaît l'existence de **25 républiques humaines indépendantes**. Cela ne concerne néanmoins qu'une partie des mondes séparatistes : ceux que l'UNSC avait plus ou moins abandonnés depuis longtemps ou dont la reconquête serait trop coûteuse par rapport aux éventuels bénéfices.

17 janvier : Après avoir lancé avec succès une révolte massive sur son monde natal de **Balaho**, ainsi que sur sa station-lune **Shallow Respect** et plusieurs planètes voisines contrôlées par des vestiges de l'Alliance, le peuple unggoy signe un accord avec le Concordat de la Réconciliation afin d'obtenir une protection militaire en échange de livraisons régulières de « travailleurs détachés », dont les conditions de vie sont légèrement meilleures que celles des esclaves. Les matriarches de plusieurs clans majeurs commencent à rassembler de larges ressources pour des projets secrets en parallèle de la reconstruction de Balaho, qui peut être vu un peu comme similaire à la modernisation du Japon médiéval, avec un bond technologique aussi grand que soudain et donc des impacts sociaux-économiques très importants dans les régions urbaines.

27 janvier : le Conseil de Sécurité de l'UNSC débat du sujet des colonies et de la nouvelle politique qui doit être menée à leur sujet maintenant que la guerre contre les covenants est terminée. Des projets de reconstruction et de terraformation sont lancés sur plusieurs mondes avec la participation de nombreuses entreprises privées pour tenter de regagner la confiance des populations. Certains de ces projets sont cependant aussi une excuse pour réinstaller une présence militaire de l'UNSC sur des mondes étant sur le point d'échapper au contrôle de la Terre.

1^{er} février : Face à la protestation de nombreux clans sangheillis qui refusent le traité de paix conclu par l'Arbitre Thel'Vadam avec les humains, une assemblée de plusieurs centaines de Kaïdon se tient devant le Grand Temple sur Sanghelios, qui a toujours constitué un terrain neutre. Malheureusement, aucun consensus n'est atteint. Un certain nombre de communautés décident simplement de cesser toute relation diplomatique avec les membres du Concordat tant que ces derniers resteront alliés des humains, tandis que plusieurs micro-empires déclarent ouvertement la guerre selon les lois traditionnelles de guerres claniques. Cela signe alors le début d'un terrible conflit interne que les sangheillis nommeront **les Années Sanglantes**.

Parmi les sangheillis fortement opposés à la prise de pouvoir de Thel'Vadam se trouve un ancien capitaine de vaisseau du nom de **Jul'Mdama** s'associe avec **Avu Med'Telcam**, surnommé le « Bishop » et leader d'une faction de fanatiques religieux nommés les **Serviteurs de la Vérité Constante**. Mdama n'est cependant pas un croyant et cache son manque de foi, son soutien à Telcam étant purement pragmatique.

5 février : Sous une escorte diplomatique très importante, Lord Hood arrive sur Sanghelios et signe un traité de paix officiel avec le kaïdon Thel'Vadam. Cela n'empêche pas les opposants à la réconciliation de lancer plusieurs attaques et attentats contre le clan Vadam. Malgré ces troubles, Lord Hood invite Thel'Vadam à revenir sur Terre pour participer à une cérémonie de commémoration.

7 février : Le monde-bouclier forerunner **Onyx**, que l'ONI étudiait depuis 2491 mais qui avait disparu dans le sous-espace en novembre 2552 suite à un événement cataclysmique, réapparaît dans l'espace réel. Une équipe est envoyée sur place et trouve un portail menant à une **sphère de Dyson** : une immense sphère d'environ 300 millions de kilomètres de diamètre avec son propre soleil en son centre possède une surface intérieure entièrement habitable similaire à celle des Halos. Peu après, l'UNSC lance une vaste opération de colonisation de la sphère de Dyson, qui est baptisée **Trevelyan**, afin d'en étudier les innombrables technologies forerunners.

12 février : Début de l'opération **FORTRESS SIEGE** consistant à reprendre le contrôle de la planète **Reach** et du reste du système Epsilon Eridani. Les vestiges de l'Alliance présents sur place opposent une féroce résistance mais finissent par se replier et viennent ensuite renforcer les Portes-Flammes sur Doisac. Début de la reconstruction de Reach et des colonies voisines du système Epsilon Eridani.

14 février : Jul'Mdama prend en filature le bishop Telcam pour savoir qui lui fournit autant d'armes pour sa guerre et découvre qu'il s'agit de l'ONI, qui souhaite affaiblir le peuple sangheilli en faisant durer la guerre civile autant que possible. Il est immédiatement capturé par l'unité spéciale **KILO-5** avant d'être emmené sur Trevelyan pour y être interrogé.

21 février : L'amiral **Margaret Parangosky**, la dirigeante absolue de l'ONI, a 92 ans. La question de sa succession devient de plus en plus pressante et plusieurs hauts membres de l'amirauté tentent d'avancer leurs pions.

1^{er} mars : La flotte nouvellement formée de **Unwaning Glory** est chargée de sécuriser le Corridor des Pleiades, une longue et mince région de l'espace servant de route principale entre la sphère humaine et la sphère covenante. La flotte **Prosperous Concert** est déployée dans les régions des colonies extérieures humaines afin de traquer les vestiges de l'Alliance qui y subsistent.

3 mars : Dans une cérémonie présidée par l'amiral Hood, un monument est inauguré dans la savane du Kenya près du mont Kilimanjaro pour marquer officiellement la fin de la guerre humano-covenante ainsi que pour commémorer les morts que ce conflit a causé. La présence du kaïdon Thel'Vadam à cette cérémonie est violemment critiquée par ses adversaires politiques sur Sanghelios, cependant elle permet de longs échanges sur les moyens de rapprocher leurs peuples et de permettre une réconciliation. De ces échanges émergent l'intégration de l'humanité au sein du Concordat de la Réconciliation, ainsi que la mise en place d'un vaste programme de colonisation conjointe du **Halo Delta** (installation 05).

11 mars : De retour sur Sanghelios, l'arbitre Thel'Vadam réunit tous ses kaïdons alliés et leur annonce le projet de colonisation du Halo Delta. Il précise que seulement deux d'entre eux pourraient se rendre sur l'anneau avec leurs guerriers, mais aussi avec le reste de leurs populations : ils devraient abandonner leur territoire sur Sanghelios et faire migrer leur clan tout entier pour se consacrer entièrement à cette mission sacrée. Le premier à se porter volontaire fut le kaïdon **Nakkai 'Vordal**, ancien général de l'Alliance en recherche de rédemption, qui reçut la responsabilité des défenses terrestres du Halo. Le second à s'avancer fut **Renor 'Koruvai**, commandant d'une des nombreuses flottes de combat de Sanghelios, et qui accepta la mission d'assurer les défenses spatiales.

14 mars : Création de la **Task Force Reclamation**, un corps diplomatique de l'UEG dont la mission est d'établir des relations de confiance avec les proches communautés covenantes du Concordat de la Réconciliation.

22 mars : L'**UNSC Infinity** quitte les chantiers navals secrets créés par l'ONI dans le nuage de Oort du système Sol, afin de débiter ses premières manœuvres de test. C'est le plus gros vaisseau de guerre jamais construit par l'humanité, long de 5,6 kilomètres et équipé de plusieurs technologies forerunners, il est destiné à devenir un instrument de suprématie spatiale contre les forces covenantes.

Le même jour, les Serviteurs de la Vérité Constante lancent une attaque contre le clan Vadam. L'affrontement est stoppé par l'intervention de l'**UNSC Infinity**, mais l'épouse de Jul'Mdama est tuée pendant la bataille.



28 mars : Arrivée dans le système Coelest du super-transporteur **UNSC Queen of Sheba**, suivi du transporteur **Shadow of Intent** des Lames de Sangheilos, et de leurs escortes respectives. Ensembles, ils établissent les premières installations humaines et sangheillis à la surface du Halo Delta pour constituer les fondations d'une ville autour d'une installation forerunner qui leur servira à la fois de forteresse et de source énergétique. Le choix du nom revint aux humains, qui décidèrent de lui donner celui de la capitale Eridanus II vitrifiée par les covenants en 2530 et qui fut la ville de naissance du major JOHN-117 : **Elysium City**.

1^{er} avril : Jul'Mdama échappe à l'UNSC en passant à travers l'un des nombreux portails forerunners contenus sur d'Onyx. Il se retrouve alors sur la lointaine colonie sangheilli de **Hesduros**. Les habitants, en le voyant arriver par un portail qui jusque là était resté inerte, le prennent pour un être bénis par les dieux et lui jurent fidélité. Bien que n'étant pas croyant, Jul accepte d'utiliser la religion pour forger une armée afin d'obtenir sa vengeance. Utilisant le savoir qu'il a acquis durant ses aventures à propos des forerunners, il décide de se surnommer **la Main du Didact**.

13 avril : Les guildes kig-yars organisent des réunions aux quatre coins de la sphère covenantes pour organiser le pillage des ressources de l'Alliance en profitant de la guerre civile qui continue de faire rage. Cela débute par une grande vague de piraterie dans laquelle les kig-yars acquièrent de vastes quantités de matériel militaire, dont ils revendent une partie à des rebelles humains.

16 avril : Le monde d'origine des yanme'es, **Palamok**, est envahi par les forces de Jul'Mdama avec la complicité de plusieurs reines locales pour s'emparer de plusieurs vestiges forerunners de première importance. Des membres du Concordat

de la Réconciliation répondent à l'appel des autres reines yanme'es mais tentent de leur imposer des conditions qu'elles refusent. Jul'Mdama s'enfuit alors avec les reliques forerunners ainsi qu'avec les populations entières des ruches qui ont choisi de le soutenir, et surtout avec la station-lune **Silent Servitude**. Suite à cela, Palamok déclare son indépendance et le Concordat préfère l'accepter et garder des relations diplomatiques fragiles plutôt que de se faire un autre ennemi qui ne doit pas être sous-estimé.

6 mai : Une base navale contrôlée par les vestiges de l'Alliance est attaquée par les **Bannis**, une puissante faction de mercenaires et de pirates anti-religieux commandée par le jiralhanae **Atriox**. Ce dernier est capturé pendant la bataille et amené à bord du transporteur d'assaut **Enduring Conviction** commandé par le capitaine **Let Volir**. Douze heures plus tard, celui-ci jure fidélité à Atriox et convainc son équipage de se retourner contre leurs anciens maîtres pour rejoindre les Bannis.

14 juin : L'UEG signe un ensemble d'accords avec les plus proches communautés covenantes membres du Concordat de la Réconciliation pour établir des échanges commerciaux, technologiques et culturels. Des humains sont autorisés à résider temporairement sur des mondes covenants et inversement, ce qui provoque néanmoins des troubles et protestations de la part de nombreux habitants, en particulier les membres des classes inférieures qui se sentent abandonnés au profit d'aliens pour des intérêts économiques.

3 juillet : Les différents membres du Concordat de la Réconciliation concluent des partenariats avec de nombreuses organisations, clans et corporations privées pour participer à la colonisation du Halo Delta, dans le respect de règles très strictes. Aussitôt, la construction d'Elysium City s'accélère considérablement.

4-6 Juillet : La colonie extérieure de Gao est attaquée par une meute de jiralhanaes appartenant à une faction de fanatiques religieux nommés les **Gardiens de la Véritable Liberté**. Les spartans-II de Blue Team, déjà présents sur place pour une mission secrète, éliminent les envahisseurs en utilisant une charge nucléaire tactique de classe HAVOK.

13 août : L'unité spéciale KIL0-5 rapporte la destruction du **Pious Inquisitor**, un croiseur de combat covenant que des rebelles de Venezia avait acheté à des pirates kig-yars dans l'intention d'attaquer la Terre. L'inquiétude grandie sur le risque de voir émerger une nouvelle Insurrection armée avec le pillage des ressources militaires de l'Alliance covenant.

28 septembre : Des forces survivantes de l'Alliance tentent de se venger en prenant le contrôle d'un prototype de Halo pour s'en servir contre Sanghelios. Ils sont cependant arrêtés à temps par l'intervention des Lames de Sanghelios à bord du *Shadow of Intent*.

11 octobre : Après de longues négociations internes et externes, la portion de la population kig-yar ayant choisi de rester sur son monde d'origine d'Eyan parvient à l'établissement d'une Charte avec les territoires voisins garantissant à la fois son indépendance et sa sécurité en échange d'accès au marché noir des guildes. L'opposition avec le peuple nomade d'O'Neayn se fait alors plus forte, ce qui crée un phénomène paradoxale où le peuple kig-yar devient à la fois plus soudé que jamais et profondément divisé en deux camps : d'un côté les partisans d'**Eayn l'Eternelle** et de l'autre ceux d'**O'Neayn la Conquérante**.

9 novembre : Sur décision de l'Arbitre, la station-lune de Sanghelios, **Accepted Abyss**, est déplacée à travers le sous-espace pour être mise en orbite du Halo Delta et servir de base navale principale pour les forces locales du Concordat de la Réconciliation.

23 novembre : Au cours de ses études sur les vestiges forerunners de Trevelyan, le **docteur Luther Mann** découvre l'emplacement de plusieurs installations Halos. Des expéditions militaires et scientifiques y sont envoyées par vaisseaux pour les plus proches et par le biais de portails forerunners pour les autres.

8 décembre : L'armée de la **Nouvelle Alliance** fondée par Jul'Mdama déclare son existence en lançant son premier assaut contre le monde-forteresse de **Thal-Vokher**, capitale de la province de **Jaïg Kelevan** jusque là tenue par des vestiges de l'ancienne Alliance. Après avoir vaincu les défenseurs, Jul se déclare nouveau maître de cette province qui devient son premier bastion. Les forces de la Nouvelle Alliance se mettent alors à grandir à une vitesse exponentielle.

10 décembre : Une équipe de spartans-IV déclarée perdue en mission depuis plusieurs semaines réapparaît sur les chantiers navals de New Durban aux côtés de troupes de l'URF (United Rebel Front). Ils éliminent plusieurs dizaines de troupes de l'UNSC et permettent à l'Insurrection de capturer deux croiseurs de combat qui étaient à quai pour maintenance, avant de détruire les chantiers navals à l'aide d'une charge nucléaire.

26 décembre : Le peuple san'shyuum en exil depuis l'opération LEGACY désigne trois nouveaux grands prophètes nommés **Fortune**, **Clarté** et **Tempérance**. Ensembles, ils dénoncent unilatéralement les mensonges de Vérité, Pitié et Regret sur les humains et sur le Grand Voyageet annoncent alors la fondation de l'**Alliance Réformée**, qui reconnaît le statut de dépositaire des humains mais refuse que ces derniers héritent des vestiges des forerunners. Ils voient donc les humains comme des « clés vivantes » qui doivent être convertis à la foi du Jjaro ou utilisés de force afin de réclamer le Manteau de Responsabilité.

Plutôt que d'essayer de maintenir le contrôle de l'ensemble du territoire de l'ancienne Alliance Sacrée qui est déjà sérieusement fragmenté et en proie à la guerre civile, les grands prophètes ordonnent à toutes les forces encore loyales de se regrouper sur le monde sacré de **Zhoïst**. Cette planète possède la plus grande concentration de reliques forerunners avec les **Dix Citées de l'Édification** et une énorme installation orbitale qui faisait le tour de la planète : l'**Anneau de Puissante Abondance**. Mais cet anneau et deux des villes forerunners ont été détruites par les humains au moyen de bombes nucléaires durant l'opération SILENT STORM en 2526, ce qui fait que la population de cette planète et de toute la province alentour est probablement la plus anti-humaine de toute la sphère covenant, avec une forte présence des Assermentés. C'est donc avec une immense joie et fierté que les forces de l'Alliance Réformée y sont accueillies en tant que nouveaux souverains.

2554

3 janvier : Des forces appartenant à l'URF lance un assaut sur la colonie de Draco-III pour tenter de prendre le contrôle de sa nouvelle capitale, New Albany, mais elles échouent et sont éliminées par l'UNSC au terme d'un long et sanglant affrontement.

15 janvier : L'ONI reçoit un rapport inquiétant de la part d'un de ses agents infiltrés depuis plusieurs années au sein de la faction rebelle nomade du **FPA (Free People of Aztlan)**. Ce rapport indique que cette faction a conclu un marché avec des pirates covenants afin d'obtenir l'autorisation de s'installer sur une énorme station spatiale nommée **Charité Perdue**, mais il ignore les détails précis de cet accord. La population totale de la flotte nomade du FPA est estimée à l'époque à plus de neuf millions d'hommes et de femmes. Plus aucune communication n'est reçue de la part de cet agent et toute tentative de le localiser lui ou la station en question échouent.

2 février : Zhoïst est attaquée par les **Bannis** car Atriox refuse de laisser un nouveau pouvoir religieux s'installer. Mais Atriox a sous-estimé les forces de l'Alliance Réformée et de leurs soutiens. Ils sont forcés de se replier mais parviennent néanmoins à détruire trois Cités de l'Édification et à emporter avec eux d'énormes sections de l'**Anneau de Puissante Abondance** alors que celui-ci était en reconstruction.

11 février : Les Portes-Flammes lancent une expédition punitive contre les Bannis afin de les chasser au-delà des limites du territoire de l'Alliance Réformée et parviennent à éliminer plusieurs de leurs vaisseaux de guerre. Ils découvrent cependant que la popularité des Bannis a considérablement grandi grâce à leur coup d'éclat contre Zhoïst et que de nombreux combattants anti-religieux décident de les rejoindre. Finalement, les Portes-Flammes se replient.

14 mars : La structure de la Task Force Reclamation est grandement modifiée et ses ressources démultipliées pour en faire une organisation intergouvernementale baptisée l'**Initiative Phoenix**. Elle englobe désormais des représentants de l'UEG et des républiques humaines indépendantes qui participent également à son financement, en ajoutant à ses fonctions la planification et supervision de projets de reconstruction à travers la sphère humaine.



29 mars : Sur une station d'entraînement du programme SPARTAN-IV, la recrue Hideo Wakahisa est tuée par une autre recrue nommée Rudolf Schein qui est un agent de l'URF. Schein tente de détruire la station à l'aide d'explosifs, mais il est arrêté à temps non sans causer la mort de la capitaine et spartan-instructrice O'Dain.

22 avril : Le *Shadow of Intent* est attaqué par les forces de Jul'Mdama. Il parvient à s'échapper mais ses dommages sont trop sévères et les Lames de Sanghelios ne possèdent plus les moyens ou le savoir pour le réparer, ce qui fait qu'il est mis à l'arrêt.

7 avril : Des troupes de l'Alliance Réformée sont repérées à la surface de Halo Delta. Des recherches sont lancées pour tenter de découvrir comment ils sont parvenus à s'infiltrer sur l'anneau. Les spartans IV de l'équipe MINAUTORE capturent des renseignements ennemis montrant que ces forces ont utilisé un téléporteur forerunner depuis l'un de leurs mondes-fortresses pour arriver directement sur Halo 05, dans le secteur des Vestiges de Taar Volung. Une large offensive est aussitôt lancée contre cette région, mais elle est repoussée par un réseau de défense forerunner contrôlé par des milliers de guerriers de l'Alliance Réformée. Il apparaît alors clair que cet ennemi est arrivé sur l'anneau depuis déjà bien assez longtemps pour établir une solide position fortifiée dont il est impossible de le déloger.

9 avril : Une flotte de pirate humano-kig-yar établie le blocus de la colonie extérieure Costa Clara afin de la prendre en otage et demander une rançon aux planètes voisines qui dépendent de ses exportations agricoles. Seule une partie de ces planètes cèdent au chantage en fournissant des stocks de métaux rares, d'armement et de matériel médical. Les pirates se replient alors mais emmènent avec eux un cinquième de la population de Costa Clara qui finie en esclavage.

28 avril : Le Concordat de la Réconciliation définit les limites de la **Zone d'Occupation Jointe**, un vaste territoire dans les zones frontalières du Golfe de Damoclès. Selon les lois établies pour la gestion de cette zone, les mondes qui le composent peuvent être colonisés aussi bien par l'UEG que par les Lames de Sanghelios, et leurs populations respectives peuvent y circuler librement pour en exploiter les ressources.

D'énormes ressources sont mobilisées des deux côtés afin de fonder de nouvelles colonies où humains et covenants sont encouragés à cohabiter et collaborer, avec un programme de recrutement pour les volontaires prêts à tenter l'aventure.

30 avril : Deuxième Bataille de Doisac : sous les ordres du commandeur Rtas' Vadum, les Lames de Sanghelios lancent une nouvelle invasion contre le monde natal des jiralhanaes. Ils n'y trouvent ni la flotte des Portes-Flammes ni la station-lune **Savage Devotion**, et lancent un débarquement massif contre les positions fortifiées à la surface, les sangheils souhaitant obtenir leur vengeance dans un affrontement au sol. La flotte des Portes-Flammes apparaît peu après pour prendre leurs ennemis à revert en leur causant de lourdes pertes. A nouveau, les Lames de Sanghelios se replient mais en laissant cette fois-ci de nombreuses troupes au sol qui demandent à continuer le combat, peu importe les risques.

2 juin : Le gouverneur de la colonie d'Anthyosa, Bruce Chapman, est forcé de démissionner pour avoir vendu des ressources stratégiques et des secrets technologiques aux Bannis en échange de la promesse de ne pas être attaqué. Des élections anticipées sont alors organisées tandis que l'UEG et les Lames de Sanghelios mènent des enquêtes qui révèlent que de nombreuses colonies isolées ont cédé à ce genre d'extorsions de la part de diverses factions adverses.

30 juin : la méga-corporation d'industrie minière Liang-Dortmund lance une demi-douzaine de programme de recolonisation de planètes ayant été vitifiées pendant la Grande Guerre. Car les bombardements plasmatiques ont profondément modifié la composition géologique du sous-sol en créant de nombreux matériaux rares et pierres précieuses. Grâce à l'influence de Liang-Dortmund auprès des autorités de l'UEG, ces colonies sont considérées comme de nouvelles républiques humaines indépendantes.

1er août : La flotte pirate d'O'Neayn la Conquérante lance un raid contre la république humaine indépendante d'Ivelliene. Les habitants qui survivent à l'affrontement sont mis en esclavage par les envahisseurs kig-yars qui se mettent ensuite à piller la colonie. Quelques heures plus tard, l'UNSC *Infinity* intervient et mets la flotte pirate en fuite.

15 août : Le chef de guerre jiralhanae **Lydus** est le premier à signer un traité de paix avec les Lames de Sanghelio, rapidement imité par plusieurs de ses semblables, mettant fin à la seconde bataille de Doisac. Ceux parmi les jiralhanaes qui souhaitent continuer le combat, déçu par les Portes-Flammes, partent rejoindre les Gardiens de la Véritable Liberté ou les Bannis d'Atriox selon qu'ils croient encore au Grand Voyage ou non.

11 septembre : Les forces de Jul'Mdama découvrent le monde-bouclier forerunner de **Requiem**, mais toutes leurs tentatives d'entrer à l'intérieur échouent. Requiem devient alors le point de regroupement pour la flotte de la Nouvelle Alliance. Jul classe ultra-secrètes les coordonnées et la nature de ce monde-bouclier pour éviter d'attirer l'attention du Concordat ou des Bannis.

8 octobre : Une flotte des Bannis surgit du sous-espace à proximité du Halo Delta. Composée de l'ancien vaisseau personnel du prophète Regret **Solemn Penence**, rebaptisé **le Fléau**, et d'une escorte d'une quinzaine de vaisseaux, elle affronte les forces du Concordat de la Réconciliation qui prennent rapidement le dessus. Plutôt que de se replier, le Fléau se réfugie à l'intérieur d'une immense structure forerunner souterraine dont il ouvre l'accès grâce aux reliques laissée à bord par le prophète du Regret. Il devient alors une tête de pont pour l'arrivée des Bannis sur le Halo Delta.

19 octobre : Afin de lutter contre la criminalité grandissante dans les régions frontalières, l'initiative Phoenix et le Concordat de la Réconciliation signent le protocole **IRON SANCTUARY** qui donnent une plus grande liberté d'action aux organisations paramilitaires humaines et covenantes. Elles sont désormais autorisées à opérer des deux côtés de la frontières à condition d'être reconnues par les services de renseignement et d'avoir un contrat officiel valide qui puisse justifier leur activité.

2 novembre : Une équipe d'intervention d'urgence de l'UNSC est envoyée enquêter sur d'étranges signes d'activité au niveau d'un des réacteurs forerunners du Halo Delta. Ils arrivent juste à temps pour voir le réacteur exploser avec des effets dévastateurs équivalents à une petite bombe nucléaire. Le niveau de destruction est tel qu'il est impossible d'analyser les causes de cet accident.

4 novembre : A l'initiative de l'Arbitre, la **première Grande Convocation du Concordat** (aussi appelé le Premier Concile du Schisme) se déroule sur la station-lune *Accepted Abyss*. Cela est considéré comme le premier acte politique majeur du Concordat et comme le début officiel de son règne sur une très large partie du territoire covenant. Ses deux accomplissements les plus importants sont la révocation officielle de l'autorité du triumvirat des grands prophètes san'shyuums et l'invalidation de l'accusation d'archi-hérésie à l'encontre des humains. Il est décidé que cette Grande Convocation se répèterait chaque année à la même date.

22 novembre : La Matriarchie unggoy lance la **1^{ère} flotte de Balaho**, composée du *Memory of Stovh* et de son escorte de trente vaisseaux. Elle a pour but d'être à la fois une armada militaire et un moyen de transport marchand lourd avec les mondes voisins. Etrangement, plusieurs technologies de ces vaisseaux ne semblent être basées ni sur celles de l'Alliance ni sur celles de l'humanité.

30 novembre : L'UNSC détecte des signes d'activité suspects au niveau d'un second réacteur forerunner du Halo Delta. Cette fois-ci, un largage orbital d'ODST est effectué assez rapidement pour intercepter une équipe de saboteurs rassemblant des humains et covenants. Les prisonniers sont interrogés par l'ONI et révèlent qu'ils appartiennent à une organisation nommée **FRACTURE**, qui rassemble des forces provenant à la fois de l'Insurrection humaine et de plusieurs loges hérétiques covenants. Leur but est de détruire le Halo pour faire disparaître la menace qu'il représente en tant qu'arme, mais également interdire aux membres du Concordat d'exploiter ses ressources et ainsi stopper la perpétuation de leur « domination tyrannique ». L'organisation est classée terroriste et des messages de préventions sont diffusés à travers les installations du système Coelest pour inciter la population à dénoncer les activités suspectes.



7 décembre : Un groupe de commandos d'élite des Assermentés s'infiltrant sur *Accepted Abyss* avec l'aide de la Fracture et lancent un assaut sur les moteurs sub-spatiaux de la station-lune. Ils ont apporté avec eux des reliques forerunners inconnues récupérées sur d'autres mondes afin de les utiliser comme catalyseurs, ce qui provoque une énorme rupture inter-dimensionnelle qui arrache la moitié de la station et fragmente le reste en plusieurs gros morceaux à la dérive. Les pertes sont comptées en plusieurs milliards d'individus.

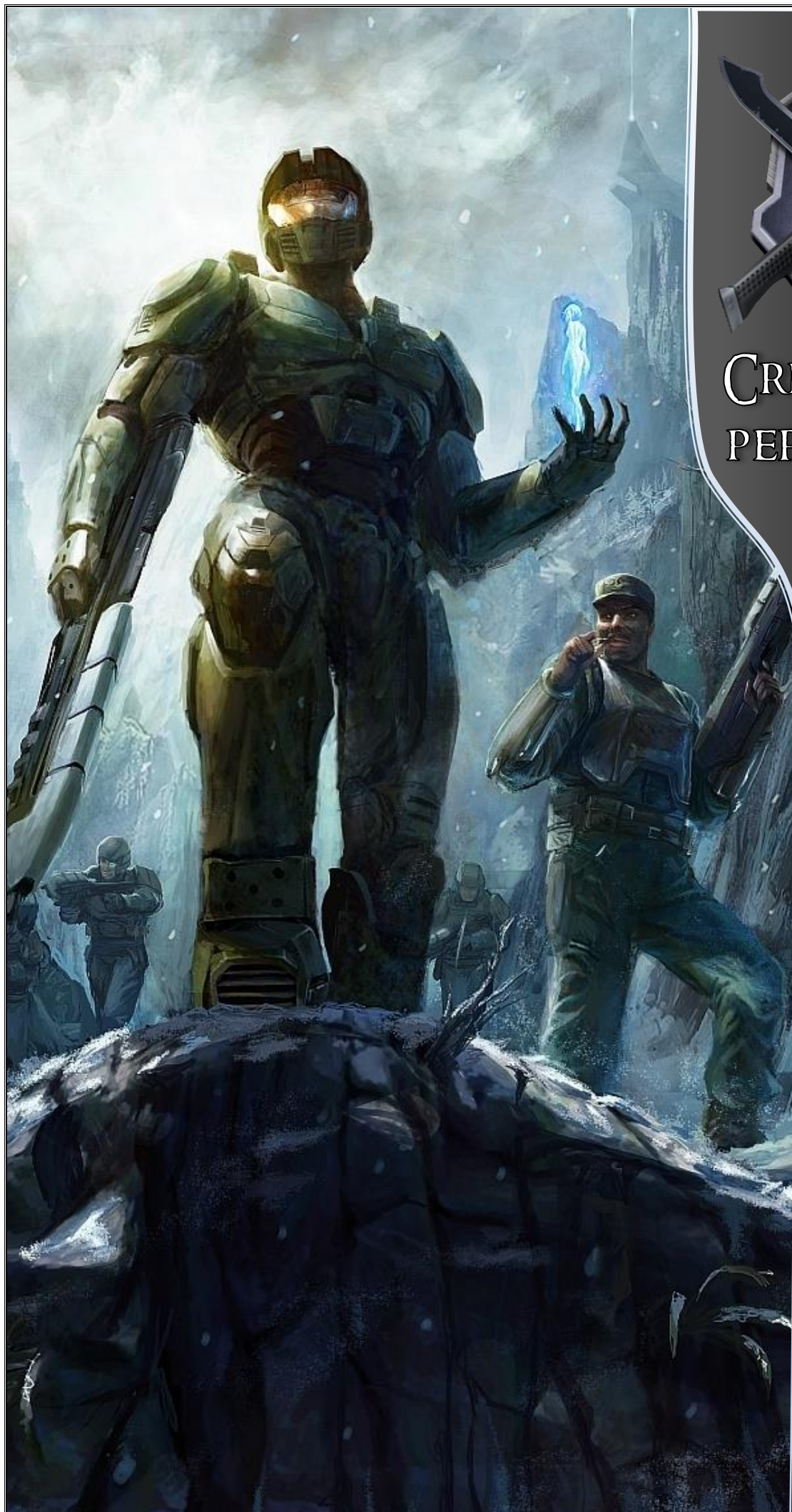
12 décembre : Echec des négociations entre les Lames de Sanghelios et la Matriarchie de Balaho pour l'achat de la station-lune *Shallow Respect*. Une flotte de guerre du Concordat est envoyée pour prendre la station de force, en apprenant cela les unggoy chassent tous les étrangers présents sur *Shallow Respect* avant de la déplacer vers une position inconnue. Les Lames de Sanghelios renoncent alors à leur intervention mais retirent également la protection militaire qu'ils accordaient à Balaho.

28 décembre : Lancement par l'UNSC du réseau de communication **SUBNET**, basé sur l'étude de reliques forerunners et la rétro-ingénierie des communications covenants afin d'être compatible avec les réseaux du Concordat. Il permet des transferts d'informations quasi instantanément d'un bout à l'autre des régions actuellement connue de l'espace, mais n'est pour l'instant accessible qu'à l'armée, aux grandes corporations et à quelques colonies privilégiées. Le déploiement sur l'ensemble du territoire humain doit s'étaler sur dix à quinze ans.

2555

Vos aventures commencent...





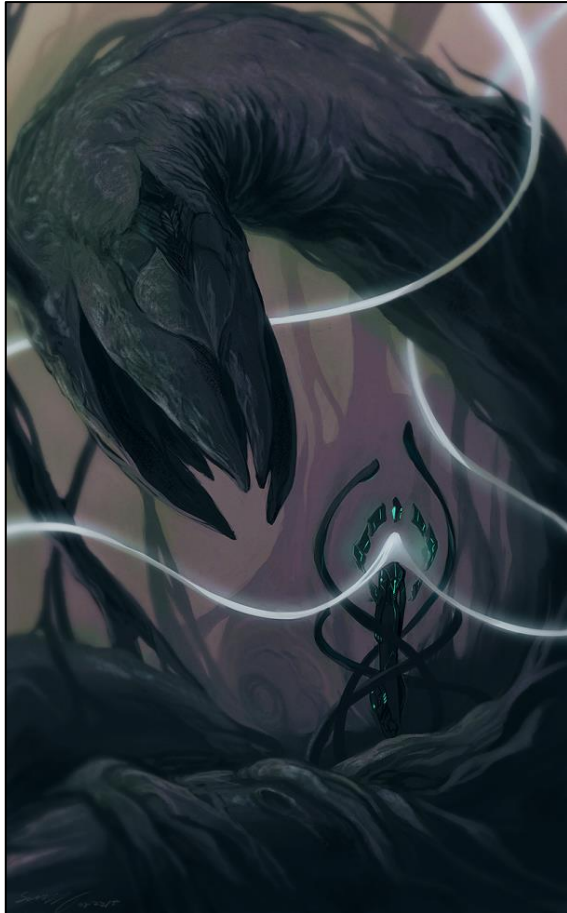
CRÉER VOTRE PERSONNAGE

1. CHOISIR UN
PEUPLE
2. CHOISIR UNE
CLASSE
3. CHOISIR VOS
ORIGINES
4. CHOISIR VOS
ANTÉCÉDENTS
5. CHOISIR VOS
TALENTS ET
DÉFAUTS
6. CHOISIR VOTRE
CODE D'HONNEUR
7. DÉFINIR VOTRE
PERSONNALITÉ
8. ÉVOLUTION DE
VOTRE
PERSONNAGE

« Je connais le nom de chaque guerrier qui est passé dans mon unité, vivant ou mort. Chacun d'entre eux est un héros qui a marqué mon esprit par des actes et des paroles qui pourraient abattre des armées entières. Je suis fier d'avoir combattu aux côtés de tels guerriers. »
(Kreg 'Helronne, capitaine des forces spéciales de la Nouvelle Alliance)

La phase de création de votre personnage est une partie extrêmement importante du processus du jeu de rôle, car même si vous ne l'accomplissez qu'une seule fois, elle influencera énormément votre façon de jouer jusqu'à ce que votre personnage meure ou que vous décidiez de le remplacer par un autre. Certains des éléments que vous allez déterminer pour votre personnage dans les chapitres suivants ne pourront plus jamais être modifiés une fois votre première aventure commencée. C'est pourquoi nous ne pouvons que vous conseiller de bien réfléchir et de ne pas vous précipiter. Il n'y a rien de pire que de voir un joueur abandonner son personnage pour en créer un nouveau après seulement quelques séances de jeu parce qu'il avait bâclé sa fiche simplement pour pouvoir jouer plus vite.

AVANT-PROPOS : POSER L'UNIVERS DE JEU ENSEMBLES



Le jeu de rôle est une activité de groupe, ce qui veut dire que pour rendre l'expérience agréable à tous les participants il est important de d'abord s'accorder sur les la manière dont vous allez jouer. Or, afin d'offrir le plus de liberté possible, *Halo : Héros et Hérétiques* a été pensé pour vous permettre de créer des aventures dans de nombreuses époques très différentes, de vous faire rejoindre n'importe quelle faction humaine et/ou covenante, et même de modifier l'histoire de Halo telle que nous la connaissons pour créer des univers alternatifs aux possibilités quasi illimitées.

Mais de toutes ces possibilités, vous ne pouvez en choisir qu'une seule, donc vous devez vous assurer que ce sera une qui plaira à tous, sinon vous risquez de créer involontairement une mauvaise ambiance dans votre groupe de jeu. Les questions que nous vous posons ci-dessous ont pour but d'aider votre groupe à définir clairement le type d'aventures que vous souhaitez vivre :

A QUELLE ÉPOQUE DÉBUTE-T-ON ?

Question absolument indispensable pour commencer à définir l'environnement de jeu. Ce livre de règle vous propose un contexte très particulier créé spécifiquement pour offrir des possibilités d'aventures aussi nombreuses que possible, en vous situant en l'an **2555** avec comme élément central l'exploration du **Halo Delta** (l'installation 05) par différentes factions. Mais rien ne vous empêche d'adapter les règles et description de ce livre pour vous transporter vers d'autres époques de l'univers de Halo. Chaque période possède une ambiance et des options d'aventures particulières, que ce soit dans la nature des ennemis à combattre, les ressources disponibles pour la faction des joueurs ou même la possibilité de mélanger humains et covenants dans une même équipe. Sachez toutefois que plusieurs époques peuvent limiter vos choix dans la création de votre personnage : par exemple, les spartans-II n'existaient pas avant 2525, et de la même manière il sera extrêmement difficile de justifier l'existence d'une équipe composée à la fois d'humains et de covenants au sein de l'UNSC avant la fin de la Grande Guerre à moins de dévier de l'histoire officielle.

QUELLE FACTION VOULEZ-VOUS REJOINDRE ?

Idéalement, tous les personnages de joueurs doivent appartenir à la même faction pour simplifier l'aspect hiérarchique et logistique de leurs aventures, mais il n'est pas impossible d'avoir des personnages de factions différentes à partir du moment où ces factions sont alliées dans le contexte historique que vous avez choisi. Chaque faction possède ses avantages et ses inconvénients et ne sera pas non plus ouverte à tous les peuples, donc faites bien attention à votre choix. Sachez également que vous pouvez tout à fait changer de faction durant vos aventures mais cela aura de sérieuses conséquences et bien évidemment il vaut mieux que tous les personnages de joueur fassent le même choix.

Il est tout à fait possible de créer un groupe d'aventuriers sans faction, mais dans ce cas nous recommandons vivement qu'un des joueurs choisisse la classe de Capitaine (voir chapitre 1.2) afin d'avoir son propre vaisseau spatial pour vous transporter entre les planètes, autrement votre liberté de mouvement s'en retrouvera grandement limitée.

VOULEZ-VOUS POUVOIR MODIFIER L'HISTOIRE ?

L'idée ici est de savoir si les grands événements de l'histoire de Halo, telle que nous la connaissons et telle que décrite dans la section VIII de ce livre, sont inévitables ou s'ils peuvent être changés par les actions de vos personnages. Vous pouvez tout à fait choisir de vivre des aventures certes épiques mais qui n'auront aucun impact sur les événements majeurs de l'univers, ou alors

prendre le risque de changer le destin de l'univers tout entier. Faites cependant très attention dans ce deuxième cas : vous pourrez aussi bien améliorer les choses que les empirer...

QUEL TYPE DE MENACE VOULEZ-VOUS AFFRONTÉZ PRINCIPALEMENT ?

Cette question est très importante pour aider le Maître de Jeu à choisir le scénario des missions qui seront données à vos personnages. Selon l'époque et la faction que vous rejoignez, vous pourrez faire face à plusieurs menaces potentielles de natures très différentes, allant de vastes armées à des cellules de résistances rebelles ou hérétiques, en passant par les classiques pirates ou mercenaires et les organisations para-militaires privées. Ce choix vous amènera à des aventures très différentes non seulement dans leurs affrontements mais également dans leurs ambiances générales : traquer des rebelles ou des hérétiques demandera probablement beaucoup plus d'enquête et d'interactions sociales que de participer à une guerre à grande échelle pour la survie d'une planète.

Il est fortement déconseillé de choisir les sentinelles forerunners et les forces du Parasite comme adversaire principal dès le début de vos aventures : ce sont des menaces mortelles qui peuvent mettre en danger l'univers entier et dont les combattants peuvent aisément tuer des personnages de joueur vétérans. D'autant que d'un simple point de vue scénaristique, il serait vraiment dommage de débiter vos aventures directement avec le boss de fin. Mais vous pouvez néanmoins indiquer au Maître de Jeu que vous êtes intéressés par le fait d'affronter ces ennemis dès qu'il vous en jugera capable.

QUELLE PLACE SOUHAITEZ-VOUS QUE LES COMBATS OCCUPENT ?

L'univers de Halo est avant tout de nature guerrière et les combats y occupent donc une place centrale pour régler la plupart des problèmes. Mais contrairement aux jeux vidéo de la licence dans lesquels tout le gameplay était dirigé là-dessus, dans un jeu de rôle les personnages peuvent faire bien d'autres choses comme mener des enquêtes, explorer des contrées inconnues et se créer des relations. Certains joueurs ont besoin d'action régulièrement tandis que d'autres apprécient d'avoir des moments de pause plus ou moins longs pour faire autre chose. Le but ici est de définir l'équilibre qui vous convient le mieux.

Rappelons cependant que davantage de combats ne veut pas forcément dire que vous gagnerez davantage d'XP (points d'expérience), car dans ce jeu c'est en accomplissant des objectifs de mission ou des objectifs personnels que vous gagnez des XP.

VOULEZ-VOUS IGNORER OU MODIFIER CERTAINES RÈGLES ?

Ce livre contient de très nombreuses règles afin de couvrir un large éventail de possibilités et ainsi offrir le plus d'options possibles aux joueurs et Maîtres de Jeu. Cependant il existe autant de styles de jeu que de joueurs, donc il peut être nécessaire d'adapter certains points de règles pour mieux convenir au type d'aventures que vous souhaitez vivre si vous le jugez nécessaire, et vous pouvez également choisir d'ignorer certains éléments trop complexes ou inutiles. Ces décisions doivent cependant être prises collectivement et recevoir l'approbation de tous les membres du groupe. Faites également à ne pas vous retrouver avec une mécanique injouable parce que vous avez rendu un certain type d'action trop facile ou trop difficile.

SOUHAITEZ-VOUS RENCONTRER DES TECHNOLOGIES FORERUNNERS ?

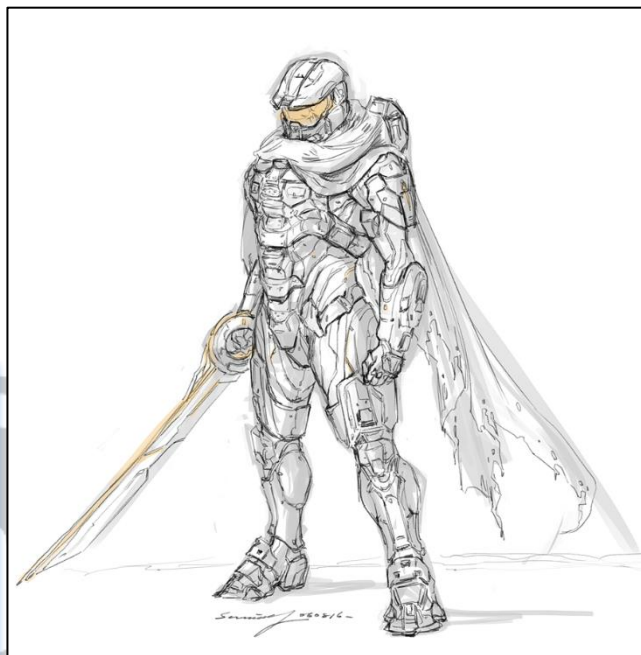
Bien que l'univers de Halo tienne avant tout de la science-fiction, il possède quelques codes empruntés à l'héroïque-fantaisie qui lui justifient qu'on le désigne également comme un **space-opéra**. Parmi ces codes se trouvent d'abord les valeurs morales portées par ses héros emblématiques tels que John-117 ou Thel'Vadam, ainsi que les dimensions épiques de leurs aventures, mais on peut y ajouter aussi l'aspect mystérieux et parfois presque impénétrable de la technologie forerunner. Car les humains et les covenants ignorent plusieurs des concepts scientifiques nécessaires pour ne serait-ce que commencer à comprendre le fonctionnement de cette technologie. Cela revient à essayer d'apprendre les principes de la physique quantique à quelqu'un qui ne connaît pas les mathématiques.

Etant donné que les forerunners ont dominé la galaxie entière pendant une très longue période, de très nombreux mondes abritent des vestiges parfaitement conservés malgré le passage du temps. Donc théoriquement, le Maître de Jeu peut à tout moment faire intervenir l'une de leurs technologies dans son scénario, que ce soit une structure enterrée sous la surface d'une planète, une station spatiale, ou un objet plus petit que votre personnage ou des ennemis pourraient transporter sur lui. Mais ce n'est pas forcément au goût de tous les joueurs : certains préfèrent se concentrer sur l'aspect concret des conflits entre différentes factions tandis que d'autres seront attirés par l'aspect mystérieux et les possibilités quasi infinies de ces technologies.

RELIQUES FORERUNNERS ? OUI OU NON ?

Dans *Halo : Héros et Hérétiques*, le Maître de Jeu peut utiliser de petites technologies forerunners qui fonctionnent comme des objets magiques dans un univers d'héroïc-fantasy : des objets impossibles à reproduire parfaitement, impossibles à modifier, dont la nature peut parfois être unique et qui ouvrent de toutes nouvelles possibilités d'actions pour leurs propriétaires. Nous appelons ces objets des **reliques**. Ce ne sont rarement des armes (cela est plutôt réservé pour des personnages de très haut niveau), et leurs effets ne sont limités que par l'imagination du MJ : voir à travers les murs, rendre un objet ou une personne temporairement impalpable, observer des scènes du passé récent...

La question ici est donc de savoir si vous autorisez le MJ à mettre des reliques sur votre route et dans quelle limites. Mais attention : vos ennemis pourront alors eux aussi détenir des reliques.

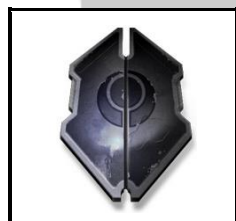


CHOISIR LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Tout comme dans les jeux de la licence Halo, il existe quatre niveaux de difficulté pour jouer à *Halo : Héros et Hérétiques* : **Facile, Normal, Héroïque et Légendaire**. Selon le nombre de joueurs participant à l'aventure et la qualité de leurs héros, certains niveaux de difficulté seront plus adaptés que d'autres. Par exemple, si le groupe ne compte que deux joueurs plus ou moins inexpérimentés avec des personnages tout neufs, il serait mieux de commencer en niveau Facile ou Normal. Mais s'il y a trois ou quatre soldats vétérans, voire des troupes d'élite qui ont accès à du matériel hautement perfectionné, il serait plus logique de choisir la difficulté Héroïque ou même Légendaire.

Le niveau de difficulté peut être redéfini au début de chaque mission, de préférence au moment du briefing stratégique s'il y en a un, d'un commun accord entre les joueurs et le MJ afin de permettre à ce dernier de savoir jusqu'à quel point il peut pousser les limites du groupe et menacer la vie des personnages de joueurs. Si vous rendez compte qu'une mission est trop dure, le MJ peut proposer aux joueurs de descendre au niveau de difficulté inférieur même si la mission n'est pas terminée. En revanche il ne serait pas très honnête d'augmenter le niveau de difficulté d'une mission une fois que celle-ci a déjà été bien entamée.

Voici une description des différents niveaux de difficulté et les règles spéciales qui s'appliquent pour chacun :



FACILE

« Allez-y doucement, c'est notre première fois. »

Vous souhaitez simplement passer un bon moment avec vos amis sans trop risquer la peau de vos personnages. Le MJ devra être assez gentil avec vous et fera en sorte que la situation reste toujours à votre avantage. A moins que vous ne soyez des débutants qui découvrent les règles de jeu, vos personnages devraient pouvoir accomplir une mission en niveau Facile sans qu'un seul d'entre eux soit mis hors de combat une seule fois.

GAIN D'XP : AUCUN

REGLES SPECIALES :

- **Héros en vacances :** un personnage ne meurt jamais s'il perd tous ses points de Vie et de Ténacité. A la place, il tombe simplement dans le coma. Par contre certaines formes de morts instantanées restent possibles.



NORMAL

« Montrons-leur ce qu'on sait faire. »

Légèrement plus difficile que le mode Facile, le mode Normal est juste un peu plus strict. Les dangers que vous rencontrerez seront un peu plus menaçants, mais ils représenteront rarement de véritables difficultés. C'est un mode de jeu équilibré qui ne demande pas trop de réflexion, parfait pour mieux s'imprégner des règles les plus complexes et faire lentement évoluer son personnage tout en ne prenant pas de risques démesurés. La plupart des affrontements peuvent être gagnés sans avoir à échauffer de stratégie complexe ou à employer des moyens démesurés.

GAIN D'XP : NORMAL

REGLES SPECIALES : Aucune. C'est le niveau de difficulté normal, quoi.



HEROÏQUE

« Montrons-leur à quoi ressemblent des héros ! »

Considéré par beaucoup de vétérans des jeux vidéo Halo comme le véritable mode Normal de cet univers, le mode Héroïque est peut-être celui qu'on peut qualifier de plus réaliste. Vos héros seront confrontés à des menaces sérieuses que vous ne devrez pas sous-estimer sous peine d'être rapidement mis au tapis, ce qui vous forcera à réfléchir avant d'agir.

GAIN D'XP : GRAND

REGLES SPECIALES :

- **Dysfonctionnement :** si un joueur commet une faute technique en effectuant un test (par exemple lancer les dés avant de préciser le type d'action entreprise), le test est considéré comme ayant échoué quel que soit le résultat.



LÉGENDAIRE

« C'est peut-être impossible, mais nous n'avons pas le choix... »

Pour les joueurs qui cherchent un véritable challenge, le mode Légendaire les poussera à la limite de leurs capacités en leur faisant vivre un véritable enfer. Le MJ vous mettra face à des situations apparemment impossibles où il vous sera indispensable de chercher les failles à exploiter pour survivre. Inutile de préciser que le travail d'équipe sera une véritable obligation, et il faudra prouver que vous avez l'étoffe des héros.

GAIN D'XP : TRES GRAND

REGLES SPECIALES :

- **Dysfonctionnement :** voir niveau de difficulté Héroïque.
- **Destin contre Néant :** dans ce mode, les joueurs sont en quelque sorte les héros de la Physique Neurale qui cherche à privilégier la Vie et qui influence son développement à travers le Destin, mais cette force est constamment attaquée par une puissance cherchant à la détruire ou à la corrompre et que nous appelons le **Néant**. Le MJ peut ainsi gagner des **Points de Néant** dans certaines circonstances liées aux actions des personnages de joueurs, et doit représenter ces points par des dés physiques ou un compteur quelconque. Il peut ensuite les dépenser pour provoquer des événements négatifs de plus en plus puissants et dangereux. Ne sous-estimez pas la portée de cette règle...

EXEMPLE DE FICHE DE PERSONNAGE

(Un exemplaire vierge de fiche de personnage est disponible en annexe de ce document)

NOM : Jenny Sommerset

PEUPLE : humaine

TAILLE : 1m75 (M)

CLASSE (niveau) : Docteur (7)

FACTION : UNSC

SEXE : féminin

AGE : 34 ans

CORPS D'ARMÉE : Marines

ORIGINE : Circumstance (colonies intérieures)

EXPÉRIENCE : 73 XP

GRADE : Sergent-chef

CODE D'HONNEUR : Objecteur de conscience



SANTÉ : lorsque cette valeur diminue, cela signifie que le PJ a reçu une blessure dont la nature varie selon la zone du corps touchée ainsi que le type et la quantité de dégâts reçus.

STAMINA : l'endurance du PJ lui permettant d'encaisser des dégâts à la place de sa santé.

TÉNACITÉ : la volonté de vivre du PJ. Permet de récupérer de la stamina en combat ou de tenir bon lorsqu'il est *Mourant*. Si la Santé et la Ténacité tombent à 0, le PJ est mort.

VITESSE : distance de déplacement du PJ en un round de combat au tour par tour.

VIGILANCE : degré de difficulté des tests de discrétion ennemis pour ne pas être repérés par le PJ.

C.A. CINÉTIQUE/ÉNERGÉTIQUE : classes d'armures. Indiquent la résistance de l'armure contre différents types de dégâts.

DEFENSES INFORMATIQUES ET PARE-FEU : protections du PJ contre les intrusions et piratages informatiques.

RESSOURCE DE CLASSE : plusieurs classe de PJ possèdent une ressource unique pour accomplir des actions spéciales.

CARACTÉRISTIQUES : indiquent les capacités du PJ ; 10 est la valeur moyenne des humains et 20 la valeur maximale.

ATTRIBUTS SOCIAUX : Ces valeurs vont de 0 à 100 et représentent divers aspects du statut social du personnage.

PERSONNAGE		ARMURE	
SANTÉ	8/10	C.A. CINÉTIQUE	3/3
STAMINA	11/13	C.A. ÉNERGÉTIQUE	2/3
TÉNACITÉ	5/9	DEF. INFORMATIQUE	12/12
VITESSE	7/7	PARE-FEU	6/6
VIGILANCE	10	BOUCLIER	0/0
RESSOURCE DE CLASSE		IMPLANT NEURAL	
Coups de génie	3/4	DEF. INFORMATIQUE	12
		PARE-FEU	6

CARACTÉRISTIQUE	VALEUR	Modificateur	Particularités
Agilité	11	+0	
Charisme	11	+0	
Endurance	10	+0	Faible
Force	10	+0	
Intelligence	14	+2	Forte, +1D6
Perception	11	+0	
Technique	12	+1	
Volonté	12	+1	Forte
ATTRIBUTS SOCIAUX	Commandement	Héroïsme	Honneur
	28	31	44

CALCUL DE DÉFENSE				
Défense naturelle	+	Modificateur d'armure	+	Bonus de couvert =
10+(Agi)				14
10		0 (armure légère)		4 (couvert léger)

DÉFENSE : degré de difficulté qu'un ennemi doit atteindre sur ses tests d'attaques pour toucher le PJ.

COMPÉTENCES	
ARMES et ARMURES	Armes de poing +4, armes standards +4 Maîtrise des armures légères
VEHICULES	Véhicules standards +4
AUTRES	Acrobatie +1, Athlétisme +2, Astro-largage +2, Com-tech+4, Diservos +4 (dialecte), Diplomatie +2, Discrétion +2, Forerunner +4, Interrogatoire +3, Investigation +4, Lecture sur les lèvres +2, Médecine +4, Observation +2, Psychologie +4, Relationnel +3, Survie +3, Xénologie +4

NIVEAUX DE FATIGUE : malus cumulatifs que le PJ gagne par des actions physiques ou mentales trop intenses ou par des dégâts spéciaux.

NIV. DE FATIGUE	EFFET
<input checked="" type="checkbox"/> 1	Tests de caractéristiques sous-classés
<input type="checkbox"/> 2	Vitesse divisée par 2
<input type="checkbox"/> 3	Maximum de Stamina divisé par 2
<input type="checkbox"/> 4	DÉSAVANTAGE sur tous les tests de caractéristiques
<input type="checkbox"/> 5	Vitesse réduite à 0
<input type="checkbox"/> 6	Décès ou coma

BLESSURES
Empoisonnement aux radiations (faible)
COMPÉTENCES : représente le savoir-faire du PJ. Apporte des bonus lors de tests pour accomplir des actions spécifiques.

ARMURE & COMBINAISON		
ARMURE	Modèle	Tactique
	Variante	MEDIC (toujours 3D10 pour les tests de réanimation)
	Attributs	Silencieuse
	Équipement de base de l'armure	
Casque	Communicateur (endommagé), torche, interface tactique	
Plastron	Accroche magnétique dorsale	
Brassard	Neuro-injecteur (1 stimulant, 2psy-up, 2 neurokill), scanner	
Jambières	1 accroche magnétique de jambe	
Armure entière	Aucun	
COMBINAISON	Attributs	Étanche, Antichoc et Réanimation
	État	Correct

MODULES D'ARMURES : équipements qui peuvent être librement retirés et remplacés par d'autres, mais dont le nombre d'emplacement varie selon le type d'armure.

ÉQUIPEMENT ACTUEL		RICHESSES	
RANGEMENT	CONTENU	REQ	REQ ²
Paquetage militaire	Trousse de secours, poches de sang (2 petites, 2 moyennes, 1 grande), 3 chargeurs de 7,62mm, 2 chargeurs de 9,5mm, 2 doses de détox, datapad, 2 fusées éclairantes, 7 rations militaires, sac de couchage, respirateur.	27/80	2/6
Sac marin	3 lots de plastique de découpe, commande à distance, brouilleur, radio longue portée, barricade mobile (physique), micro-ordinateur militaire de spécialiste, jumelles électroniques, lance-grappin à accroche magnétique, tente compacte.		
Sacoche tactique (droite)	Bombe de mousse biochimique, tube de médigel, 2 doses de détox, 1 dose de stimulant		
Sacoche tactique (gauche)	2 grenades à fragmentation, 1 grenade sonique, 1 chargeur de 7,62mm, 1 chargeur de 9,5mm		
Accroche magnétique de jambe (droite)	Pistolet M6C		
Accroche magnétique dorsale	Fusil d'assaut MASC		

POSSESSIONS PERSONNELLES		
Petit appartement sur Astérior, ville de Torrance Moto sportive Album photo de ses parents Statuette sangheili		

ARMEMENT							
MODELE	MUNITIONS	MODES	PA	DEGÂTS		EQUIPEMENTS	ATTRIBUTS
				Complets	Réduits		
Fusil d'assaut MASC	7,62mm	-/5/10/15	1D8	(A/F/P) +2	1	Torche, viseur électronique	Imprécis
Pistolet M6C	9,5mm	1/3/-/-	1D6	(Agil)+2	1	Aucun	Aucun
Grenades soniques	Unique	1/-/-/-	0	Aucun	Aucun	Aucun	Aire d'effet (5m)
Grenade à fragmentation	Unique	1/-/-/-	(For)+5	1D8	2	Aucun	Aire d'effet (3m)

ÉQUIPEMENT STANDARD		
ARMES	ARMURES ET COMBINAISON	AUTRES
Fusil d'assaut MASC, pistolet M6C, grenades soniques.	Armure Tactique variante MEDIC, attribut de combinaison Réanimation.	Bombe de mousse biochimique, psy-up, neurokill, Holster, micro-ordinateur militaire de spécialiste, paquetage militaire, petites poches sang, rations militaires, sac de couchage, sacochette tactique, tenue civile de classe moyenne, tube de médigel, trousse de secours.

EQUIPEMENTS STANDARDS : objets que le PJ peut recevoir gratuitement auprès de la section logistique de sa faction car ils sont considérés nécessaires à sa fonction (s'il fait partie d'une faction militaire).

CRÉATION DE PERSONNAGE, MODE D'EMPLOI

Lorsque vous êtes prêt à créer votre personnage, munissez-vous d'un exemplaire de fiche de PJ pour **Halo : Héros et Hérétique** disponible en annexe à la fin de ce livre ou en version imprimable séparée à l'adresse suivante : <https://reclaimersstudio.wordpress.com/reclaimers-studios/>

Suivez ensuite les étapes ci-dessous qui sont détaillées dans les chapitres suivants :

ETAPE 1 : CHOISIR UN PEUPLE

L'univers de Halo est composé de nombreux peuples qui possèdent chacun une histoire et une culture unique pouvant intéresser tel ou tel type de joueur. Ce premier choix va avoir de sérieuses conséquences sur les capacités de votre personnage, car chaque peuple possède une ou plusieurs règles spéciales, mais aussi des valeurs initiales de caractéristiques très différentes qui les prédisposent à différentes classes.

ETAPE 2 : CHOISIR UNE CLASSE

C'est là qu'on entre dans le dur de la création. Chacune des 17 classes disponibles possèdent des règles spéciales que vous débloquent au fur et à mesure de votre montée en niveau et qui vous donnent des avantages non négligeables pour accomplir certaines actions spécifiques. Par exemple, le tireur d'élite sera extrêmement efficace à distance tandis que le saboteur n'est pas forcément un bon combattant mais possède un arsenal de pièges pour contrôler le champ de bataille. Lors de la composition d'un groupe de joueurs, nous vous conseillons de n'avoir qu'un seul personnage pour chaque classe possible, cela afin de vous permettre de couvrir le plus grand éventail de spécialisations et ainsi faciliter la tâche du MJ pour vous concocter des aventures variées (par exemple, il ne risque pas de vous confier d'enquêteur sur une affaire d'agent-double s'il n'y a que des démolisseurs dans l'équipe).

Pour plus de simplicité, la classe de votre personnage indique également le(s) corps d'armée qu'il peut rejoindre dans sa faction chez les humains et les covenants. Et rassurez-vous, le fait que votre personnage n'appartienne pas au même corps d'armée que ceux des autres joueurs de votre équipe ne pose nullement problème pour vos aventures, car toutes les factions ont l'habitude de former des groupes d'intervention spéciale avec des membres issus de différents horizons. Ce paramètre ne présente donc aucun obstacle dans la formation d'une équipe.

ETAPE 3 : CHOISIR VOS ORIGINES

Bien que cela n'ait pas d'impact particulier en termes de règles de jeu, l'origine de votre personnage peut être très importante car cela fait partie de son passé, de son identité, et influencera probablement certaines interactions avec d'autres personnages à travers l'univers de Halo.

ETAPE 4 : CHOISIR VOS ANTÉCÉDENTS

Vos aventures ne débutent pas à la naissance de votre personnage. Il a déjà vécu un certain nombre d'années et traversé plusieurs épreuves ou moments spéciaux qui ont fait de lui quelqu'un d'unique, avec le potentiel de devenir un véritable héros. Ce chapitre permet de choisir rapidement parmi plusieurs antécédents qui vous apportent des avantages particuliers. Le nombre d'antécédents auquel vous avez droit dépend de l'âge de votre personnage au début de vos aventures.

ETAPE 5 : CHOISIR VOS TALENTS ET DÉFAUTS

En fonction du peuple que vous avez choisi, votre personnage possède un certain nombre de talents de bases qui lui sont obligatoire et peut ensuite en recevoir un nombre variable qui lui donnent des avantages de diverses natures physiques, mentales ou relationnelles.

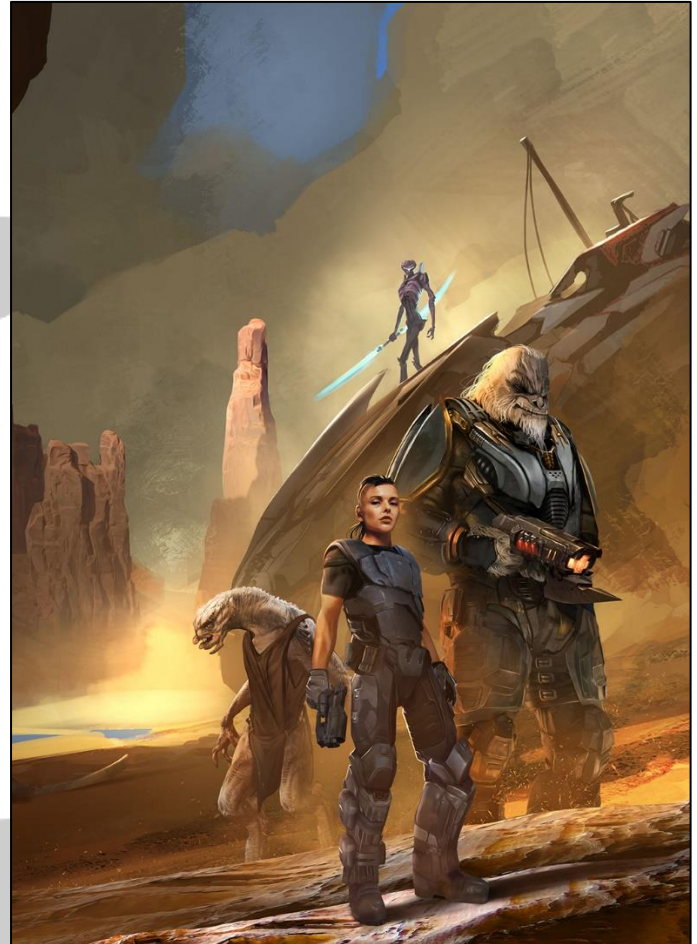
Mais personne n'est parfait, pas même les légendaires combattants spartans-II, et cela est représenté par les défauts qui sont un peu l'inverse des talents : des règles spéciales qui handicapent votre personnage au lieu de l'avantager.

ETAPE 6 : CHOISIR VOTRE CODE D'HONNEUR

L'univers de Halo est forgé par des personnages qui se battent pour leurs convictions en incarnant des valeurs morales qu'ils se sont choisis ou qu'on leur a imposé durant leur existence passée. Durant leurs aventures, ils seront parfois mis devant des dilemmes qui leur demanderont de choisir entre rester fidèle à ces valeurs et d'autres obligations ou avantages (obéir aux ordres, saisir une opportunité, protéger quelqu'un ou quelque chose d'important, etc.). Ce sont ces choix qui détermineront le genre de héros qu'ils deviendront.

ETAPE 7 : DÉFINIR VOTRE PERSONNALITÉ

A cette étape, fini les chiffres et les règles spéciales. Il est temps de passer à la description détaillée de votre personnage : son apparence, sa personnalité, son histoire, son tempérament, ses croyances et tout ce que vous jugez important. Plus cette description sera riche, plus il vous sera facile d'incarner votre personnage et de le rendre crédible auprès des autres joueurs de votre équipe.



INÉGAUX DEVANT LES DIEUX

Il faut être conscient que les différents peuples jouables dans ce jeu de rôle ne sont **ABSOLUMENT PAS** égaux entre eux. Contrairement à certains univers de fantasy ou de science-fiction dans lesquels plusieurs races humanoïdes peuvent avoir des capacités plus ou moins équilibrées qui les mettent globalement sur le même niveau de puissance au départ, ici ce n'est clairement pas possible. Pour prendre un exemple facile, les spartans-II sont nettement au-dessus des standards humains et les sangheillis peuvent aisément faire jeu égal avec eux. Nous avons fait en sorte que chacun des peuples présentés dans ce chapitre puissent devenir de véritables héros chacun à leur manière, mais soyez conscient de ces différences et ne les voyez pas comme des handicaps.

Choisissez avant tout un peuple qui convienne à votre personnalité et à votre manière de jouer plutôt que de vous ruer sur celui qui vous semble le plus puissant purement en termes de règles. Votre classe vous donnera de toute manière des avantages uniques peu importe le peuple que vous aurez choisi et vos avantages raciaux de départ seront peu à peu compensés par ceux reçus lors de vos montées de niveaux.

I.I. CHOISIR UN PEUPLE



HUMAIN

Jusqu'à très récemment encore, l'humanité croyait encore être la seule espèce intelligente peuplant cette partie de notre galaxie. Inconscient du destin unique qui a fut placé sur ses épaules il y a si longtemps par les forerunners, ce peuple avez conquis en moins de quatre siècles un vaste territoire stellaire rassemblant plus de trois cent monde pour y étendre son influence, augmenter ses richesses et découvrir de nouveaux horizons, croyant naïvement que cela ne s'arrêterait jamais. Sa civilisation a prospéré grâce au dynamisme et à la détermination qui caractérise le genre humain, créant une société en apparence idéale et qui se trouve aujourd'hui constamment menacée d'extinction.

Heureusement, l'histoire de l'humanité a toujours été rythmée par des guerres internes aussi violentes que fréquentes, qui n'ont cessé de renforcer vos capacités de combat et de survie. Votre forte créativité ainsi que vos remarquables facultés d'adaptation peuvent faire la différence même dans un rapport de force aussi désespéré, tant qu'il vous reste de l'espoir pour vous faire avancer et sauver ceux qui vous sont chers. Que vous combattiez pour la Terre, pour la liberté des colonies ou simplement pour vous-mêmes, le chemin sera certainement long et parsemé d'obstacles mais vous finirez peut-être par trouver le moyen de triompher. Portée par les ailes de l'audace, vous pouvez accomplir des prodiges avec suffisamment de temps et de volonté.

Etre un héros humain dans l'univers de Halo, c'est faire partie d'un peuple déchiré et acculé qui doit constamment lutter non seulement pour la stabilité de son empire mais aussi et surtout pour sa propre survie face à l'envahisseur extraterrestre. N'étant pas aussi fort ni aussi bien équipé que les aliens que vous pouvez être amené à affronter, vous devrez utiliser toute votre imagination et votre ingéniosité pour vous sortir des situations mortellement dangereuses dans lesquelles vous ne manquerez pas de tomber au cours de vos aventures. L'esprit d'équipe et le courage seront donc vos deux meilleurs amis.

Valeurs de caractéristiques : Toutes vos caractéristiques commencent à 10. Vous pouvez ensuite augmenter une caractéristique de votre choix de +2 et quatre autres de +1. Ces bonus ne sont pas cumulables.

Dé de caractéristique : une caractéristique au choix (3)

Caractéristique forte : une au choix

Caractéristique faible : aucune

Commandement : 10

Héroïsme : 10

Honneur : 10

Âge : les humains atteignent l'âge adulte peu avant 20 ans et vivent un peu plus d'un siècle. La forte utilisation de la cryogénie ou certains traitements thérapeutiques extrêmement chers peuvent cependant augmenter l'espérance de vie de 50 ans.

Taille : Moyenne (entre 1m60 et 1m95)

Vitesse : 7 mètres +(Agi)

Dialectes : Anglais. Vous pouvez connaître une langue humaine supplémentaire.

Défense naturelle : 10 + (Agi)

Points de Vie : 7

Points de Stamina : 10

Points de Ténacité : 2 + niveau du personnage

Talents : 1 au choix

Défauts : 2 au choix

Code d'honneur : libre

Compétences (+1) : Trois au choix parmi *Athlétisme*, *Duperie*, *Relationnel*, *Techno-maîtrise* et *Véhicules standards*. Peut également recevoir la compétence *Métier* dans une profession de son choix en accord avec le MJ.

Équipement standard : aucun

Règles spéciales : *Dépositaire*

INCARNER UN HUMAIN

VOUS AVEZ TENDANCE A...

Vous sentir très petit dans cet immense univers plein de menaces à combattre et de mystères à découvrir.

Être partiellement ou totalement ignorant du statut spécial qui vous a été accordé par les forerunners avant leur disparition.

Avoir vos propres convictions, peu importe ce que racontent vos supérieurs ou les dirigeants de votre faction.

Donner une grande importance au bien-être de votre famille et de vos amis.

LES AUTRES PEUPLES AURONT TENDANCE A...

Admettre que vous avez du courage, mais considérer vos efforts comme vains ou arrogants.

Respecter vos capacités d'adaptation et d'innovation face à l'adversité.

Les covenants les plus croyants peuvent vous accuser à tort d'hérésie envers les dieux forerunners.

Mettre en doute vos paroles car l'expérience a montré que vos semblables peuvent facilement être fourbes, menteurs et manipulateurs, que ce soit pour sauver leur vie ou pour servir leurs intérêts quitte à y sacrifier leur honneur.

DÉPOSITAIRE

Désignés comme héritiers des forerunners, les humains sont destinés à réclamer le Manteau de Responsabilité qui leur donnera autorité sur toute la galaxie.

Par défaut, tous les humains sont reconnus par les technologies forerunners comme étant des « dépositaires ». En termes de règles, ce statut leur donne la possibilité d'activer les artefacts et installations forerunners les plus importantes et d'avoir plus facilement le soutien des éventuelles sentinelles qu'ils rencontrent. Cette règle peut être altérée par décision du MJ à travers la mise en place d'un *Protocole de Réclamation alternatif* (voir chapitre 1.3 du livre du MJ).

SPARTAN-I : LES MYTHES

Activation : 2491

Désactivation : 2506

Effectifs initiaux : 300

Les origines de ce programme remontent à 2315, à une époque où il portait encore le nom de code ORION, et très peu d'informations sur les premiers tests ont survécu jusqu'à ce jour, mais on sait que les résultats furent très en-dessous des espérances. Le projet fut abandonné en 2325 avant d'être repris en 2491 sous le contrôle de l'ONI et produire au final les 300 premiers vrais super-soldats de l'humanité qui accomplir des missions à haut risque sans subir la moindre perte. Et bien que le programme ait été discrètement désactivé quinze ans plus tard en raison d'instabilités mentales de certains sujets, beaucoup de ses membres ont été autorisés à continuer le combat dans d'autres corps d'armée avec cependant l'obligation de garder le secret sur ce programme.

Lorsque le docteur Halsey eut l'autorisation de lancer une nouvelle génération de super-soldats, il était initialement prévu lui aussi d'obtenir 300 recrues mais de sévères coupes budgétaires réduire ensuite ce nombre à seulement 75. Le nombre de 300 faisait directement référence aux spartiates de Léonidas qui se sont battus contre l'empire perse à la bataille des Thermopyles, et c'est pourquoi elle renomma le programme qui devint alors celui des SPARTANS-II. Rétroactivement, les membres du projet ORION devinrent officiellement les SPARTANS-I, bien que ce nom ne soit utilisé que par un très petit nombre de personnes dans le secret.

Si vous choisissez d'incarner un spartan-I, votre personnage doit avoir passé de nombreuses années en cryogénie pour ralentir son vieillissement d'une manière ou d'une autre. Cela peut être pour des raisons médicales comme pour les spartans-II, pour des raisons stratégiques de l'UNSC ou des raisons plus personnelles.



INCARNER UN SPARTAN I

VOUS AVEZ TENDANCE A...

Etre hanté par les souvenirs de vos missions spéciales durant l'Insurrection.

Avoir pris un certain recul sur la manière dont l'UNSC et l'ONI mènent leurs guerres et opérations.

Prendre spontanément un rôle de tuteur pour les soldats moins expérimentés ou de protecteur pour le personnel non-combattant.

Agir en professionnel, même si vos manières ne sont pas toujours conformes au protocole. Lorsqu'on vous donne une mission, vous allez jusqu'au bout quoi qu'il en coûte.

LES AUTRES PEUPLES AURONT TENDANCE A...

Vous prendre à tort pour un humain normal et donc se comporter avec vous comme avec n'importe quel humain, mais aussi sous-estimer grandement vos capacités.

Considérer vos plus grands accomplissements comme de la chance plutôt que comme la preuve que vous êtes spécial.

Vous considérer comme une anomalie ou un accident génétique plutôt que comme un super-soldat doté d'augmentations corporelles.

Si des ennemis covenants viennent à reconnaître votre nature surhumaine d'une manière ou d'une autre, ils auront tendance à vouloir vous garder en vie afin de vous étudier.

Valeurs de caractéristiques : Toutes vos caractéristiques commencent à 11. Vous pouvez ensuite augmenter une caractéristique de votre choix de +2 et trois autres de +1. Ces bonus ne sont pas cumulables.

Dé de caractéristique : une caractéristique au choix (4) ou deux au choix (3)

Caractéristique forte : une au choix

Caractéristique faible : aucune

Commandement : 20 **Héroïsme :** 20 **Honneur :** 20

Âge : identique aux humains normaux, bien qu'on ignore si les augmentations corporelles ont un impact sur l'espérance de vie.

Noms : les spartans-I ont conservé leurs noms d'origine, cependant bon nombre ont du changer d'identité suite à des missions top secrète ou pour étouffer des affaires.

Taille : Moyenne (entre 1m55 et 1m95)

Vitesse : 7 mètres +(Agi)

Dialectes : Anglais. Vous pouvez connaître une langue humaine supplémentaire.

Défense naturelle : 10 + (Agi)

Points de Vie : 10

Points de Stamina : 12

Points de Ténacité : 2 + niveau du personnage

Talents : Résistance à la douleur, Sens aiguisé (vue). Possède aussi gratuitement l'antécédent (Ex) Forces spéciales.

Défauts : Sous surveillance et 2 au choix

Code d'honneur : un au choix (Pax Militarum recommandée)

Compétences (+1) : Athlétisme, Astro-larguage, Com-tech (+), Gravité zéro, Protocole (+), Stratégie terrestre.

Équipement standard : variante d'armure ODST

Règles spéciales : Dépositaire, Soldat de l'Impossible

SOLDAT DE L'IMPOSSIBLE

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

Si au moins un spartan fait partie d'un groupe de héros, celui-ci ne peut pas choisir un niveau de difficulté inférieur au niveau Héroïque pour ses missions. Et si au moins trois spartans toutes générations confondues font partie du groupe, le niveau de difficulté est automatiquement Légendaire.

AVERTISSEMENT AUX JOUEURS :

Comme vous pouvez le constater, les personnages des quatre générations de spartans sont d'un tout autre niveau par rapport aux autres peuples jouables dans l'univers de Halo, et c'est parfaitement normal. Il nous est tout à fait impossible de ne pas leur donner un niveau de puissance si élevé dès le début de leur carrière, car ils ont reçu une formation plus intense que n'importe qui d'autre dans l'univers de Halo. Cela ne les rend pas pour autant totalement invincibles.

Alors aussi séduisante puisse être l'idée de contrôler un tel combattant sur-entraîné, nous vous demandons de ne le faire que si vous êtes absolument sûr de faire honneur à leur légende, tant dans leurs actes que dans leurs paroles. Tout le monde n'est pas fait pour être un spartan...

SPARTAN-II : LES LÉGENDES

Activation : 2525

Effectifs initiaux : 75, officiellement 33

Face à la menace grandissante de l'Insurrection, l'UNSC et l'ONI décidèrent d'enfreindre les règles de l'éthique en kidnappant 75 enfants entre six et sept ans pour leur faire subir l'entraînement militaire le plus sévère imaginable, suivi d'augmentations corporelles qui tua la moitié d'entre eux. Ce projet fut développé et supervisé par le docteur Catherine Elisabeth Halsey qui sélectionna personnellement chacune des recrues sur la base de profils génétiques et d'aptitudes exceptionnelles. Le résultat dépassa toutes les attentes, et sans eux la Grande Guerre aurait certainement terminée par l'extinction totale de la race humaine. Chaque spartans-II est un véritable dieu de guerre doté d'une force et d'une rapidité surhumaine, avec un esprit stratégique digne des plus grands généraux de l'histoire, mais bon nombre d'entre eux sont morts durant la bataille de Reach en 2552 et seule une petite dizaine d'entre eux sont encore actifs après la fin de la Grande Guerre.

Si vous choisissez d'incarner un spartan-II, vous faites partie des quelques rares recrues qui ont été gravement blessées lors des augmentations physiques sans en mourir, et retiré du programme en attendant que les progrès de la médecine permette de les soigner. Vous pouvez avoir été placé en cryogénie pendant 30 ans et vous réveiller en 2555 à l'âge de 18-19 ans (le vieillissement n'étant pas stoppé, seulement ralenti), ou avoir servi l'UNSC d'une manière ou d'une autre pendant la Grande Guerre mais loin des combats en vieillissant normalement, ou encore quelque chose entre les deux selon ce qui convient le mieux à l'idée du personnage que vous souhaitez incarner.



Valeurs de caractéristiques : Toutes vos caractéristiques commencent à 12. Vous pouvez ensuite augmenter trois caractéristiques de votre choix de +2. Ces bonus ne sont pas cumulables.

Dé de caractéristique : trois caractéristiques au choix (4) ou quatre au choix (3)

Caractéristique forte : une au choix

Caractéristique faible : aucune

Commandement : 30

Héroïsme : 30

Honneur : 30

Âge : identique aux humains normaux, bien qu'on ignore si les augmentations corporelles ont un impact sur l'espérance de vie.

Noms : les spartans-II n'ont pas de nom de famille, seulement un prénom et un numéro de 1 à 150, comme par exemple JOHN-117, FREDERIC-104, LINDA-058 ou KELLY-087.

Taille : Grande (entre 2m et 2m30)

Vitesse : 7 mètres +(Agi)

Dialectes : Anglais. Vous pouvez connaître une langue humaine supplémentaire.

Défense naturelle : 11 + (Agi)

Points de Vie : 17

Points de Stamina : 20

Points de Ténacité : 2 + niveau du personnage

Talents : Résistance à la douleur, Hypersensibilité (vue et ouïe), Immunisé à la Peur

Défauts : Obéissance aveugle, Sous surveillance et 2 au choix

Code d'honneur : Pax Militarium (obligatoire)

Compétences (+1) : Athlétisme, Astro-larguage, Armes de destruction massives (+), Com-tech (+), Discrétion, Gravité zéro, Observation, Protocole (+), Stratégie terrestre, Techno-maîtrise.

Équipement standard : implant neuronale symbiotique, armure MJOLNIR (tous modèles confondus), combinaison MJOLNIR.

Règles spéciales : Démon, Dépositaire, Directive 930, Soldats de l'Impossible

DÉMON

Un spartan-II est toujours impressionnant dans son armure MJOLNIR. L'image de ces guerriers est vite devenue un symbole d'espoir et de courage pour les troupes de l'UNSC, tandis que les différents peuples covenants les ont immédiatement désignés comme des démons, des obstacles placés par les dieux pour tester leur foi et pour prouver qu'ils sont dignes d'accomplir le Grand Voyage.

Les spartans-II, spartans-III et spartans-IV possèdent l'attribut Peur (2). Ils sont toujours considérés comme des cibles prioritaires par leurs ennemis, et les factions covenantes en particulier auront tendance à déployer de nombreux renforts et troupes d'élite vers des zones où la présence de Démons est confirmée.

DIRECTIVE 930

Afin de résister face à la puissance écrasante de l'Alliance covenante, l'ONI a utilisé les spartans-II comme outil de propagande en les présentant comme des super-soldats invincibles. Ainsi, la directive 930 ordonne que tout spartan décédé soit désigné « Perdu en mission » ou « Blessé en mission, mais jamais « Tué en mission ». Et en dépit de leur dévouement à la défense de l'humanité, les spartans-II eux-mêmes sont vivement réprimandés lorsqu'ils prennent des risques démesurés.

Chaque fois qu'un personnage de joueur spartans-II devient Mourant, il perd 1D10 points d'Héroïsme.

INCARNER UN SPARTAN II

VOUS AVEZ TENDANCE A...

Ne jamais vous avouer vaincu et toujours chercher une solution à un problème.

Considérer les ordres de vos supérieurs comme absolus et prioritaires sur tout le reste, tout en étant capable d'exploiter les failles dans les paramètres de mission pour suivre vos propres convictions morales.

Utiliser votre temps libre pour vous entraîner, vous instruire, vérifier votre équipement... il n'y a guère de place pour une vie sociale dans votre existence, et vous êtes biologiquement incapable de ressentir la moindre attraction sexuelle.

Voir les autres spartans-II comme votre famille, des personnes sur qui vous pouvez compter aveuglément. Tous les autres individus sont classés par niveau de menace potentiel à vos yeux.

LES AUTRES PEUPLES AURONT TENDANCE A...

Ne jamais vous considérer complètement comme un être humain. Selon leur affiliation, vous pouvez être un monstre, un héros invincible, une arme ou un démon.

Focaliser leur attention sur vous, mais devenir ainsi beaucoup moins attentifs à tout le reste de leur environnement.

Faire extrêmement attention aux mots qu'ils emploient en votre présence pour éviter tout malentendu ou pour définir aussi clairement que possible vos paramètres de mission.

Ne jamais sous-estimer vos capacités, que vous soyez un allié ou un ennemi.

SPARTANS-III : LES FANTÔMES

Activation : 2531

Effectifs : Plus de 900

Cette génération de super-soldats fut créée sur la colonie d'Onyx par le colonel James Ackerson, dans un secret tel que même le docteur Halsey et les spartans-II ignorèrent leur existence pendant une grande partie de la guerre. Durant sa période de recrutement entre 2531 et 2553, il forma trois compagnies d'environ 300 spartans-III chacune en choisissant ses candidats parmi des orphelins de la grande guerre afin d'utiliser leur désir de vengeance contre les covenants. Equipés avec des armures SPI (Semi-Powered Infiltration) moins coûteuses que des MJOLNIR, privilégiant la furtivité à la protection, et dotés d'augmentations corporelles inférieures à celles des spartans-II pour augmenter les taux de survie durant les procédures, ils furent envoyés contre des cibles à très haute valeur stratégique dans des missions quasi suicidaires. Les compagnies Alpha et Bêta furent presque intégralement anéanties respectivement en 2537 (opération PROMETHEUS) et en 2545 (opération TORPEDO), tandis que la compagnie Gamma disparue en 2553 après l'attaque d'une menace forerunner pendant la phase finale de son entraînement. Une compagnie Delta était également en cours de recrutement à cette même date, mais on ignore ce qu'il en est advenu. Quelques spartans-III ont survécu à la Grande Guerre et furent intégrés par la suite dans des unités d'intervention spéciales, le plus souvent sous le contrôle de l'ONI, car ils ne connaissent rien d'autre que le combat.



INCARNER UN SPARTAN III

VOUS AVEZ TENDANCE A...

Haïr les covenants plus que tout au monde pour la perte de votre famille d'origine, au point d'être prêt à vous sacrifier si cela peut leur causer de sérieuses pertes.

Voir les spartans-II comme des modèles à égaler et de qui vous cherchez secrètement l'approbation.

N'avoir aucune idée de ce que vous pourriez faire de votre vie, mais par contre souhaiter que votre mort ait un sens même si personne ne se souviendra de vous.

Ne pas tolérer la moindre violence physique ou morale envers des enfants, surtout s'ils sont orphelins ou qu'ils risquent de le devenir.

LES AUTRES PEUPLES AURONT TENDANCE A...

Etre surpris, attristés ou peut-être même horrifiés de découvrir l'âge auquel vous avez été recruté par l'UNSC.

Vous prendre pour un humain normal un peu musclé si vous ne portez pas votre armure, et ainsi sous-estimer vos réelles capacités.

Les covenants vous considèrent comme un Démon mineur (car plus petit et moins puissant qu'un spartan-II), donc comme un potentiel trophée plus facile à gagner tout en étant de grande valeur.

Craindre que vous deveniez incontrôlable et même dangereux pour quiconque autour de vous si vous venez à manquer de votre dose quotidienne de smother.

Valeurs de caractéristiques : Toutes vos caractéristiques commencent à 11. Vous pouvez ensuite augmenter trois caractéristiques de votre choix de +2. Ces bonus ne sont pas cumulables.

Dé de caractéristique : deux caractéristiques au choix (4) ou trois au choix (3)

Caractéristique forte : une au choix

Caractéristique faible : aucune

Commandement : 20 **Héroïsme :** 30 **Honneur :** 30

Âge : identique aux humains normaux, bien qu'on ignore si les augmentations corporelles ont un impact sur l'espérance de vie.

Noms : tout comme les spartans-II, les spartans-III n'ont pas de nom de famille, seulement un prénom suivi d'une lettre désignant leur compagnie (Alpha, Bêta ou Gamma) et un numéro de série allant de 1 à 300 (330 pour Gamma), comme par exemple LUCY-B091, TOM-B292, EMILE-A239, OLIVIA-G291 ou MARK-G313.

Taille : Moyenne (entre 1m80 et 2m10)

Vitesse : 7 mètres +(Agi)

Dialectes : Anglais. Vous pouvez connaître une langue humaine supplémentaire.

Défense naturelle : 13 + (Agi)

Points de Vie : 13

Points de Stamina : 15

Points de Ténacité : 2 + niveau du personnage

Talents : *Hypersensibilité (vue)* et 1 au choix. Possède aussi gratuitement l'antécédent *Orphelin de guerre*.

Défauts : *Dépendance mineure (Smoothers)*, *Sous surveillance*, et 1 au choix.

Code d'honneur : Pax Militarum (obligatoire)

Compétences (+1) : *Athlétisme*, *Astro-larguage*, *Armes de destruction massives* (+), *Com-tech* (+), *Discrétion*, *Gravité zéro*, *Observation*, *Protocole* (+), *Stratégie terrestre*.

Équipement standard : implant neuronale symbiotique, armure SPI (tous modèles confondus), smother.

Règles spéciales : *Démon*, *Dépositaire*, *Projet CHRYSANTHEMUM*, *Soldat de l'Impossible*.

PROJET CHRYSANTHEMUM

Parmi les augmentations corporelles subies par les spartans-III, l'ajout de la substance illégale 009762-00 est la plus importante. Agissant sur le lobe frontal des sujets afin d'augmenter leur agressivité, leur force et leur résistance à la douleur dans les situations de stress au-delà de toutes les autres générations de spartans. Cependant elle présente de dangereux effets secondaires s'ils ne prennent pas régulièrement des doses d'antipsychotiques. Ces effets secondaires étaient bien connus des médecins et IA impliqués dans le processus du projet CHRYSANTHEMUM mais ont été considérés utiles pour « tenir les spartans-III en laisse », cette dépendance permettant de les garder sous dépendance de leur hiérarchie.

Un personnage spartan-III ignore totalement les effets des *Fêlures*. De plus, sa caractéristique de Force augmente de +1 pour chaque blessure légère qu'il reçoit et de +2 pour chaque blessure lourde, avec une limite de +3.

En contrepartie, il doit prendre régulièrement des doses de smoothers pour éviter de succomber à de dangereux symptômes de manques. Les règles concernant cette drogue de combat et ses effets sont données au chapitre 6.3.

SPARTANS-IV : LES HÉRITIERS

Activation : 2553

Effectifs : plus de 500

Peu après la fin de la Grande Guerre, les nombreuses avancées technologies faites par l'humanité permirent d'améliorer considérablement les procédés d'augmentations corporelles pour les rendre plus sûre même pour des adultes, mais au prix d'une puissance toujours moindre que chez les spartans-II. Cette nouvelle génération est alors composée à la fois de vétérans et de jeunes recrues très prometteuses, tous désireux de défendre l'humanité. En revanche, ils n'ont pas subi le même entraînement intensif que les générations précédentes et n'ont donc ni leur redoutable intelligence ni leur discipline de fer, ou du moins pas dans les mêmes proportions surhumaines. Certains d'entre eux voient les spartans-II comme des modèles à imiter, d'autres les considèrent comme des rivaux, voir comme des monstres qui devraient être démobilisés maintenant qu'une nouvelle génération émerge. Leur popularité est cependant très divisée au sein de la population humaine, entre ceux qui les voient comme les nouveaux héros d'un âge d'or de l'humanité et ceux qui les considèrent comme les nouveaux instruments de tyrannie de l'UNSC sur les colonies de la Terre, et ils ont donc beaucoup à prouver.



INCARNER UN SPARTAN IV

VOUS AVEZ TENDANCE A...

Etre extrêmement fier d'avoir réussi les tests pour intégrer le prestigieux corps d'élite des spartans.

Voir les spartans-II soit comme des modèles à égaler soit comme des reliques de la Grande Guerre qui n'ont plus de raison d'être maintenant que vous êtes là.

Avoir accepté la propagande post-guerre de l'UNSC qui prétend le début d'une suprématie humaine, ou au contraire vous rejetez secrètement cette propagande et espérez faire changer le système de l'intérieur.

Avoir plus ou moins sérieusement réfléchi sur la place que vous et le reste de l'humanité occupe dans le plan des forerunners pour la protection de la galaxie.

LES AUTRES PEUPLES AURONT TENDANCE A...

Voir votre fierté comme de l'arrogance et ne pas forcément vous considérer comme l'égal d'un spartan-II.

Les covenants vous considèrent comme un Démon mineur (car plus petit et moins puissant qu'un spartan-II), donc comme un potentiel trophée à très grande valeur plus facile à gagner.

Ne pas croire si que vous ayez rejoint le corps des spartans pour « aider les gens ». Pour beaucoup, vous l'avez fait dans votre seul intérêt : pour des avantages sociaux, pour la gloire ou pour avoir le droit de tuer en masse.

Reconnaître que vous devez être déjà très bon pour avoir été recruté chez les spartans mais estimer que vous avez encore beaucoup à faire pour « mériter votre armure »

Valeurs de caractéristiques : Toutes vos caractéristiques commencent à 11. Vous pouvez ensuite augmenter trois caractéristiques de votre choix de +2. Ces bonus ne sont pas cumulables.

Dé de caractéristique : deux caractéristiques au choix (4) ou trois au choix (3)

Caractéristique forte : une au choix

Caractéristique faible : aucune

Commandement : 30

Héroïsme : 30

Honneur : 30

Âge : identique aux humains normaux, bien qu'on ignore si les augmentations corporelles ont un impact sur l'espérance de vie.

Noms : les spartans-IV gardent leur nom complet comme n'importe quel soldat de l'UNSC.

Taille : Moyenne (entre 1m80 et 2m10)

Vitesse : 7 mètres +(Agi)

Dialectes : Anglais. Vous pouvez connaître une langue humaine supplémentaire.

Défense naturelle : 12 + (Agi)

Points de Vie : 15

Points de Stamina : 20

Points de Ténacité : 2 + niveau du personnage

Talents : Sens aiguisé (vue OU ouïe), Résistance à la douleur

Défauts : Sous surveillance et 2 au choix.

Code d'honneur : un au choix (Pax Militarum recommandée)

Compétences (+1) : Athlétisme, Astro-larguage, Com-tech (+), Gravité zéro, Protocole (+), Stratégie terrestre.

Équipement standard : implant neuronale symbiotique, armure MJOLNIR (tous modèles confondus), combinaison MJOLNIR.

Règles spéciales : Démon, Dépositaire, Soldat de l'Impossible.



dont ni les humains ni les covenants ne peuvent imaginer les limites. Mais c'est aussi être un individu confiné dans un environnement virtuel sans possibilité d'interagir directement avec la réalité, n'agissant qu'au travers d'intermédiaires. Certains vous verront comme un outil, d'autres comme un allié ou même un ami, d'autres comme beaucoup plus encore...

Valeurs de caractéristiques : L'Agilité, la Force et l'Endurance sont à zéro. Le Charisme, l'Intelligence et la Technique commencent à 12.
Dé de caractéristique : Intelligence (4) et Technique (4)
Caractéristique forte : Intelligence ET Technique
Caractéristique faible : aucune
Commandement : 10 **Héroïsme :** 10 **Honneur :** 10
Âge : les Intelligences artificielles, qu'elles soient humaines ou covenants, ont une durée de vie de 7 ans avant de subir une dégénérescence progressive appelée Corruption et qui peut les rendre extrêmement instables. La plupart des IA sont détruites par sécurité avant qu'elle n'atteignent cet âge.
Noms : les IA sont identifiées par un pseudonyme qu'elles se choisissent à la naissance, puis reçoivent un numéro de série à cinq chiffres qui leur est attribué par leurs concepteurs en y intégrant une partie des lettres de leur pseudonyme. Voici quelques exemples : CTN 0452-9 pour Cortana, RLD 0205-4 pour Roland, ADT 6849-9 pour Auntie Dot et ISA 1307-2 pour Isabelle.
Taille : aucune, elles peuvent se montrer aussi grandes que le permettent les dispositifs d'affichage qu'elles contrôlent.
Vitesse : aucune
Dialectes : Anglais. Connaît également tous les dialectes humains majeurs.
Défense naturelle : N/A
Points de Vie : 7 **Points de Stamina :** 10
Points de Ténacité : 2 + niveau du personnage
Talents : 1 au choix.
Défauts : Obéissance aveugle, Sous surveillance et 1 au choix.
Code d'honneur : Culte de la logique (obligatoire)
Compétences (+1) : Astro-navigation (+), Astro-physique, Com-tech (+), Commandement de vaisseau (+), Culture générale, Intrusion (+), Piratage (+), Programmation (+), Pilotage de vaisseau spatial (+), Réparation, Techno-maîtrise.
Équipement standard : Mémo-cristal (image ci-dessous) qui sert de support de départ pour l'IA et doit être confié à l'un des autres héros de l'équipe.
Règles spéciales : Avatar du destin, Protocoles intégrés, Obsolescence programmée, Matrice de Rienmann, Spider.
Classe obligatoire : en raison de sa nature informatique, une intelligence artificielle peut accéder uniquement à la classe de Hackeur.

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Cela fait plusieurs siècles que l'humanité a découvert la technologie des Intelligences Artificielles, et aujourd'hui ces entités informatiques pensantes font partie intégrante de la civilisation de la Terre dans d'innombrables domaines, celui de la guerre n'y faisant pas exception. Une IA est un outil d'une puissance remarquable s'il est employé correctement, mais ce n'est pas juste un outil : c'est une forme de vie intelligente aux capacités de réflexion inimaginables pour les personnages organiques, son métabolisme travaillant à l'échelle de la nanoseconde et du téraoctet de données. Ses niveaux de concentration, de raisonnement et de sensation émotionnel n'ont aucun égal parmi les individus organiques, ce qui permettrait peut-être de dire qu'il s'agit là d'une forme de vie à la fois supérieure et à part, mais pleinement à sa place dans cette époque de la technologie omniprésente.

Ces entités informatiques sont cependant extrêmement rares, car conçues au travers d'un procédé dit de Modelisation par Impression Cognitive, qui consiste à diffuser un courant électrique à travers le cerveau d'un humain pour en cartographier le réseau neuronale et ensuite le reproduire sur une matrice cristalline appelée Matrice de Rienmann. Plus les facultés intellectuelles du sujet sont importantes, plus l'IA qu'il engendre est puissante. Le cerveau du sujet est cependant détruit durant le procédé, ce qui fait que cela n'est autorisé que sur des personnes décédées ou en maladie terminale et qui ont donné leur accord au travers du programme OEUVRE de don d'organe, un programme qui n'est proposé qu'aux individus au potentiel exceptionnel.

Les covenants eux aussi connaissent la technologie des intelligences artificielles et ont même amélioré leurs savoirs dans ce domaine au contact de l'humanité, mais durant tout le règne des san'shyuums ils n'ont créé que des intelligences simulées dépourvues de libre-arbitre ou de capacité d'apprentissage. En effet, selon la religion de l'Alliance, créer une « machine pensante » était strictement interdit car considéré comme un blasphème envers les forerunners, ces derniers ayant été trahi autrefois par l'une de leurs propres IA. Ceux qui ne se pliaient ni aux croyances ni aux lois des prophètes ne se gênaient pas pour en créer lorsqu'ils en avaient l'occasion et on pouvait en trouver sur le marcher noir à des prix accessibles seulement aux plus fortunés, surtout après la Chute de Grande Bonté et l'accès plus facile aux technologies humaines.

Être une intelligence artificielle, c'est être une entité aux pouvoirs incommensurables

INTELLIGENCES ARTIFICIELLES ET MJ

Les Intelligences Artificielles n'étant pas des individus de chair et de sang, elles ne se jouent pas du tout comme les autres peuples et ont essentiellement un rôle de soutien pour les autres personnages de joueur. Même avec leurs formidables capacités d'action sur tout ce qui touche à l'informatique, la majorité du temps elles risquent d'être spectatrices de ce qui se passe et ne peuvent qu'apporter leurs conseils, leurs connaissances et leurs avis sur la situation pour aider leurs alliés. Pour toutes ces raisons, ce type de personnage remplit assez bien une partie des devoirs imposés au Maître de Jeu pour mener son histoire.

C'est pourquoi nous proposons à ceux qui souhaitent incarner un personnage IA de conclure un marcher avec leur MJ pour devenir un peu plus qu'un simple joueur : un **MJ secondaire**, ou **demi-MJ**. Son personnage IA serait alors sujet à la règle spéciale *Avatar du Destin* telle que décrite ci-dessous pour que vous ayez accès à une partie du scénario et des informations vitales de l'univers de jeu. Cela nécessite cependant que le MJ possède une grande confiance en vous car sinon il aura tendance à ne presque rien vous révéler à l'avance et vous finirez par n'être qu'un simple observateur de l'aventure la plupart du temps. Tout comme incarner un spartan requiert que le joueur soit très compétent, incarner une IA requiert que vous soyez fiable.

AVATAR DU DESTIN

Contrairement aux créatures organiques dont la mémoire est un fouillis incroyable dans lequel il faut chercher longtemps pour y retrouver certaines connaissances ou souvenirs, la base de données d'une IA est soigneusement rangée de manière à lui permettre d'accéder instantanément à n'importe quelle information. A cela on ajoute la formidable capacité de calcul des IA qui surpasse de très loin celle des meilleurs super-ordinateurs, la plupart étant capable de déterminer un saut sub-spatial en quelques secondes là où un expert humain avec un ordinateur mettrait plusieurs minutes. Tout cela peut donner aux observateurs extérieurs l'impression que ces entités sont les représentantes de la Destinée elle-même.

Un joueur de personnage IA peut consulter librement et à tout moment des sources d'informations telles qu'Internet ou les livres Halo durant une partie, peut toujours demander au MJ de lui rappeler en détail une image, une phrase ou un événement dont son personnage a été témoin, et peut également utiliser une calculatrice à tout moment quel que soit la complexité du calcul à accomplir.

De plus, si le MJ principal a suffisamment confiance dans la capacité du MJ secondaire à garder un secret, il peut faire de lui un **MJ secondaire** et lui donner ainsi accès à une partie des informations secrètes concernant l'aventure en cours (lieux, technologies, PNJ, événements, possibilités de scénarios, etc.). Cela permet au joueur de personnage IA d'avoir un rôle similaire à celui tenu par Cortana dans les jeux vidéo Halo : un guide qui comprend instinctivement ce qui se passe et quelles sont les meilleures options disponibles pour poursuivre la mission. Il sert d'intermédiaire entre le MJ et les autres joueurs pour s'assurer que la campagne aille dans la bonne direction tout en restant passionnante à jouer.

PROTOCOLES INTÉGRÉS

En raison de leur immense valeur stratégique et de leur potentiel hors du commun, les intelligences artificielles sont programmées de manière à pouvoir faire abstraction de leurs sentiments et ainsi réfléchir de manière rationnelle, mais surtout de manière à ne pas pouvoir se retourner contre leurs créateurs quoi qu'il arrive. Il existe donc une formule de commande différente pour chaque IA, composée de mots et/ou de chiffres qui, s'ils sont prononcés en présence de l'IA correspondante, obligent cette dernière à suivre n'importe quel ordre.

Une IA intelligente peut inhiber ses programmes émotionnels afin d'être insensible à la peur, la tristesse ou la colère mais ne peut pas les réactiver avant la fin de la scène en cours, qu'elle soit narrative ou détaillée.

En revanche, chaque IA intelligente est également programmée pour obéir immédiatement et totalement à quiconque lui prononce une formule de commande correspondant à un ordre de contrôle absolu, cette phrase étant unique pour chaque IA et connue uniquement de quelques rares officiers ou scientifiques de très haut niveau. Si un tel ordre est donné à un personnage IA, celui-ci est obligé d'obéir à celui qui lui a donné l'ordre pendant 2D10 tours (en temps détaillé) ou 2D10 minutes en temps narratif, mais à chaque tour ou minute le personnage IA peut effectuer un test de Piratage (+) (DD=16) pour trouver le moyen de reprendre le contrôle de soi-même, chaque test réussissant réduisant d'un tour ou d'une minute la durée du contrôle. Il est vivement recommandé qu'au début de vos aventures, la formule de commande d'un personnage IA ne soit connue que du/des MJ.

OBsolescence PROGRAMMÉE

Toutes les intelligences artificielles possèdent une espérance de vie de 7 ans, date au-delà de laquelle elles risquent de dégénérer plus ou moins rapidement. C'est une condamnation à mort dont elles sont conscientes à chaque instant de leur existence, une destinée inévitable contre laquelle elles ne peuvent rien, sinon faire de leur mieux pour remplir leur rôle tant qu'elles le peuvent.

Votre personnage possède une valeur spéciale, nommée **Corruption**. Lors de la création de votre personnage, cette valeur est à zéro si votre IA vient tout juste d'être créée, puis ajoutez 1000 points pour chaque année d'ancienneté. Le MJ détermine ensuite secrètement une valeur limite entre 7000 et 8000 (pour cela il peut lancer 3D10 en attribuant à chaque dès le chiffre des unités, des dizaines ou des centaines).

Vous gagnez automatiquement des Points de Corruption avec le passage du temps (+20 par semaine, +80 par mois et +1000 par année selon la durée des ellipses temporelles) et lorsque vous atteignez la valeur secrète déterminée par le MJ celui-ci effectue un jet sur la table de Corruption des IA (voir chapitre 5.6) pour déterminer comment vous réagissez à votre dégénérescence. Mais chaque fois que vous utilisez un neuro-hacking alors que vous n'avez pas la charge nécessaire (pour plus de détails, voyez les capacités de la classe de Hackedeur), vous devez également ajouter le niveau du neuro-hacking utilisé à votre valeur de Corruption.

MATRICE DE RIENMANN

Les intelligences artificielles sont créées en « imprimant » le réseau neuronal du cerveau d'une personne sur une matrice cristalline nommée Matrice de Rienmann. Les mémo-cristaux contenant ce type de matrice sont parmi les équipements électroniques les mieux sécurisés qui existent, car les IA sont bien trop précieuses pour risquer qu'elles soient piratées si elles tombent aux mains de l'ennemi. Mais ce n'est qu'un support aux capacités limitées, et une Intelligence Artificielle ne peut accomplir son travail efficacement qu'en s'exposant hors de ce support pour se connecter à autant d'appareils que possibles.

Votre mémo-cristal est un équipement aussi cher qu'un vaisseau spatial et qui est donc difficilement remplaçable. S'il est détruit sans que vous ayez trouvé le moyen de vous transférer sur un autre support, vous mourez. C'est cependant une merveille de nanotechnologie qui possède les caractéristiques suivantes :

Poids : 0,05 kg

Défense Informatique : 7+(Intelligence)

Pare-feu : 10

Mémoire : 2+(Intelligence)

Signal : 1

Intégrité : 30

Équipements intégrés : nano-transmetteur radio (portée 5 mètres), micro, haut-parleurs, projecteur holographique (tous de faible puissance).

Les valeurs de Défense informatique et de Pare-feu de votre mémo-cristal sont à prendre en compte uniquement lorsque celui-ci est directement ciblé, même s'il est inséré dans une armure, un ordinateur ou un implant neuronal (cette dernière option n'étant valable que pour les spartans-II, spartans-III et spartans-IV). Elles ne peuvent pas remplacer les valeurs d'autres appareils auxquels vous êtes connecté.



INCARNER UNE IA

VOUS AVEZ TENDANCE A...

Être constamment confronté à votre nature artificielle qui vous interdit presque toute interaction physique directe.

Penser de plus en plus souvent à votre date d'expiration au fur et à mesure que le temps passe.

Réfléchir extrêmement vite, vérifier tous vos calculs au moins trois fois et chercher à anticiper toutes les possibilités.

Vous poser beaucoup de questions existentielles sur la nature de la Vie, de la Mort, de l'existence, des sentiments, et de tout ce qui définit un être vivant.

LES AUTRES PEUPLES AURONT TENDANCE A...

Vous voir comme un outil fabriqué pour obéir aveuglément à tout ce que l'on vous dit.

Les covenants les plus croyants peuvent vous voir comme une abomination, un blasphème fait aux dieux qui ont failli chuter par la faute d'une de leurs propres IA.

Redouter vos capacités et se croire constamment surveillés dès qu'ils sont au courant de votre présence à proximité.

Se reposer beaucoup sur vous dès qu'un problème implique de l'informatique, sans se demander si vous avez toutes les ressources ou tous les renseignements nécessaires pour le résoudre.

SPIDER

Chaque mémo-cristal d'Intelligence Artificielle contient un ensemble de sous-programmes servant à assurer son fonctionnement, sa protection et si besoin sa réparation. Les SPDR (System Peril Distribution Reflexe) aussi appelés Spiders servent remettre en état la matrice de Rienmann si jamais celle-ci vient à être endommagée par des cyber-attaques.

Lorsque vous tombez à zéro PV, vous n'êtes pas Mourant comme un personnage mortel normal. A la place vous êtes *En quarantaine*, c'est-à-dire que vous vous isolez à l'intérieur de votre mémo-cristal puis rompez toutes les connexions avec l'extérieur en attendant que vos Spiders entament les réparations nécessaires.

Vous regagnez 1PV par heure et vous ne pouvez pas vous réactiver avant d'avoir regagné l'intégralité de votre Santé sinon les conséquences pourraient être très graves. Cependant vous pouvez accélérer le processus en convertissant des points de Stamina en PV. Le nombre de PS que vous pouvez convertir en PV par tour (ou par minute en temps narratif) est égal à deux fois votre (Intelligence).

IA ÉVOLUTIVE

L'avantage principal des Intelligences Artificielles et les Intelligences Simulées est qu'elles sont capables d'apprendre, d'évoluer et de s'améliorer à travers leurs expériences personnelles. Leurs capacités sont donc en constante progression et peuvent atteindre des limites presque inimaginables pour l'esprit humain.

Les dés de caractéristique d'un personnage IA augmentent d'un rang tous les 7 niveaux de personnage.



SANGHEILI

Vous faites partie d'un peuple de seigneurs et de conquérants. Par la force à la fois physique, spirituelle et morale qui vous a été transmise par vos ancêtres, vous représentez l'une des plus puissantes forces militaires de cette galaxie, capable de mettre à genoux des civilisations entières. Votre lignée ayant été endurcie par des siècles de guerres civiles tenant plus de la tradition que de véritables conflits, vous ne connaissez pas la peur et ne vous sentez à votre place que sur un champ de bataille. Formé au combat depuis que vous savez vous tenir debout, seule la Mort elle-même saurait vous ébranler, et votre éducation stratégique vous autorise à commander des soldats d'autres peuples sur le terrain. Quelle que soit votre faction ou vos origines, vous faites partie de l'élite à la fois sociale et militaire.

Que vous soyez le bras droit des prophètes ou leur ennemi juré, vos alliés des autres peuples envient votre position mais redoutent votre fureur à juste raison car elle pourrait abattre des légions entières afin de satisfaire votre appétit de dévastation. Nulle forteresse ne vous semble impenable, et nul adversaire ne vous paraît invincible, car votre force et votre ingéniosité sont intarissables quand il est question d'être victorieux. Mais quoi qu'il arrive, votre trésor le plus précieux reste votre honneur. Cela passe avant tout, même avant votre serment d'allégeant ou même votre foi, et vous préféreriez mourir en défendant vos convictions que vivre en les oubliant lâchement. Vos valeurs morales sont tout ce qui vous distingue des criminels, des hérétiques, et de ceux qui se croient capables de prendre votre place.

Etre un héros sangheili, c'est être un individu né, élevé et entraîné pour la guerre et pour se tenir au sommet de la hiérarchie militaire covenant. C'est disposer d'aptitudes de combat et de technologies capable d'écraser la plupart des adversaires sans difficultés, ainsi que d'une autorité incontestable sur les autres peuples covenants que vos ancêtres ont soumis par le passé.

ENFANT DE SANGHELIOS

Les sangheilis possèdent une longue tradition guerrière basée sur le courage, la fierté et l'honneur. Pour ces combattants, le respect de ces préceptes est plus important que leur propre vie, car le contraire jetterait la honte non seulement sur eux mais sur toute leur lignée. Ils apprennent alors à protéger leur esprit contre la peur, un sentiment qu'ils considèrent comme étant la première faiblesse de leurs ennemis. Les sangheilis ne peuvent jamais être DÉSAVANTAGÉS sur leurs sauvegardes de Volonté pour résister à la peur ou à l'intimidation, quelle que soit son origine.

Valeurs de caractéristiques : Toutes vos caractéristiques commencent à 12. Vous pouvez ensuite augmenter deux caractéristiques de votre choix de +1. Ces bonus ne sont pas cumulables.

Dé de caractéristique : Agilité (4), Force (4) et Volonté (5)

Caractéristique forte : Agilité ou Force ou Volonté

Caractéristique faible : une au choix (Intelligence ou Perception recommandé)

Commandement : 30 **Héroïsme :** 10 **Honneur :** 30

Âge : un sangheili devient adulte vers 14 ans et vie un peu moins d'un siècle en moyenne.

Noms : Les noms sangheilis sont très complexes et soumis à des règles bien précises, car leur nom est l'une des choses les plus importantes à leurs yeux puisque c'est ce qui les fera entrer dans l'histoire de leur clan. Il est composé au minimum d'un prénom et d'un nom de lignée (celui de son clan), par exemple Thel 'Vadam, Let'Volir, Merq 'Vol ou Jul'Mdama. Ce nom peut ensuite recevoir des préfixes et suffixes honorifiques indiquant un grade ou une qualité particulière, le plus commun étant le suffixe « ee » à la fin du nom de lignée pour indiquer que l'individu est un membre de l'Alliance covenant, une pratique encore utilisée par les nombreuses factions qui se prétendent être les successeurs de Grande Bonté. Le suffixe « ai » indique que l'individu est passé maître dans le maniement des épées énergétique. Pour ce qui est des préfixes honorifique, ils sont soit placé entre le prénom et le nom de lignée soit attachés au début du nom de lignée, par exemple le « Jar » de Xytan Jar 'Valoree indique qu'il occupe le rang d'amiral de flotte, tandis que le « Ika » de Bako 'Ikaporane signal qu'il s'agit de l'un des conseillers des prophètes.

Taille : Grande (entre 2m et 2m40)

Vitesse : 7 mètres +(Agi)

Dialectes : Diservos

Défense naturelle : 11 + (Agi)

Points de Vie : 17

Points de Stamina : 20

Points de Ténacité : 2 + niveau du personnage

Talents : Ami des Iekgolos, Haine des jiralhanaes, Résistance au chaud. Possède aussi gratuitement l'antécédent Climat favori (désert).

Défauts : Impétueux et 2 au choix.

Code d'honneur : Loi du Sang (obligatoire)

Compétences (+1) : Athlétisme, Intimidation, Religion. Peut également recevoir la compétence Métier dans une profession de son choix avec l'accord du MJ.

Équipement standard : lame de combat, pistolet à plasma.

Règles spéciales : Enfant de Sanghelios et Loi du sang.

INCARNER UN SANGHEILI

VOUS AVEZ TENDANCE A...

Chercher la gloire par vos propres actions personnelles plutôt qu'à travers vos relations.

Honorer la mémoire de vos ancêtres et faire appel à leur protection dans les moments difficiles.

Protéger l'image de votre clan en agissant de manière exemplaire conformément à vos valeurs.

Considérer tous les autres peuples comme inférieurs aux sangheilis, que ce soit physiquement, intellectuellement ou moralement,

LES AUTRES PEUPLES AURONT TENDANCE A...

Voir votre confiance comme de l'arrogance et votre courage comme de la témérité.

Redouter vos coups de sang dans les moments de forte émotion.

Choisir leurs mots avec prudence lorsqu'ils discutent avec vous, de peur que vous interprétiez à tort leurs paroles comme une insulte.

Etre jaloux de vos privilèges sociaux dans l'Alliance ou ailleurs et de votre domination sur les covenants, ou haïr pleinement votre peuple pour les génocides que vos semblables ont commis.

LEKGOLO

Vous êtes légion. Vous êtes une colonie intelligente de vers mettant en commun leur force, leur réflexion et leurs sens, pour créer un être aux facultés qui dépassent de loin celles de n'importe quelle race connue. Même les puissants sangheillis ne sont pas parvenus à faire plier votre peuple, dont la réputation est toujours restée redoutable peu importe les époques. Votre plus grande force est votre capacité d'adaptation en changeant l'agencement des vers qui constituent votre corps et votre conscience, vous permettant de choisir entre une demi-douzaine de formes physiques qui représentent le fruit d'une centaine de millénaires d'évolution adaptative. Ces formes vous rendent capables de choses remarquables et que les autres peuples ne peuvent accomplir sans l'aide de leurs machines, ce qui vous rend parfaitement autonome dans la majorité des situations. Même dépourvu de toute technologie, vos options sont incroyablement vastes.

Malheureusement, vos différences physiologiques et psychologiques avec les races alliées sont si grandes que la plupart des gens gardent leurs distances et préfèrent ne pas tenter de tisser avec vous un quelconque lien d'amitié. Si vos coéquipiers n'arrivent pas à faire l'effort de se rapprocher de vous, votre existence risque d'être marquée d'une profonde solitude à laquelle vous avez été cependant préparée. Serez-vous trouver un entourage compréhensif et peut-être même vous faire quelques vrais amis ou resterez-vous un simple outil froid et calculateur ?

Etre un héros lekgolo, c'est être une machine de guerre biologique aux capacités si étranges que cela intimide même les meilleurs alliés. C'est avoir un potentiel aussi multiple que formidable, avec le choix de laisser les autres vous voir uniquement comme un outil ou comme bien plus que ça...

Valeurs de caractéristiques : Toutes vos caractéristiques commencent à 12. Vous pouvez ensuite augmenter une caractéristique de votre choix de +2.

Dés de caractéristiques : variable suivant la configuration adoptée

Caractéristique forte : Une au choix

Caractéristique faible : aucune

Commandement : 15

Héroïsme : 10

Honneur : 20

Âge : un lekgolo devient adulte vers 50 ans, lorsque sa colonie de vers adopte son indépendance de pensée et maîtrise sa première forme individuelle. Il peut vivre plusieurs siècles.

Noms : Les noms lekgolos sont composés de deux à trois parties. La première désigne l'individu lui-même, la deuxième est un nom de lien qu'il partage avec son binôme (s'il en possède un), et la troisième désigne sa colonie d'origine. Igido Nosa Hurru et Ogada Nosa Fasu sont par exemple deux lekgolos possédant un lien de binôme, tandis que ou Paruto Yotno est un lekgolo solitaire.

Taille : variable selon la forme adoptée. Un lekgolo en forme chasseur peut faire entre 3m50 et 4m tandis qu'en forme cocon il est tellement compacté qu'il forme une boule d'1m de diamètre.

Vitesse : 5 mètres +(Agi)

Dialectes : Diservos et lekgolo

Défense naturelle : variable suivant la configuration adoptée

Points de Vie : 20

Points de Stamina : 25

Points de Ténacité : 2 + niveau du personnage

Talents : Ambidextrie, Ami des sangheillis, Résistance à la douleur.

Défauts : Glacial et 2 au choix.

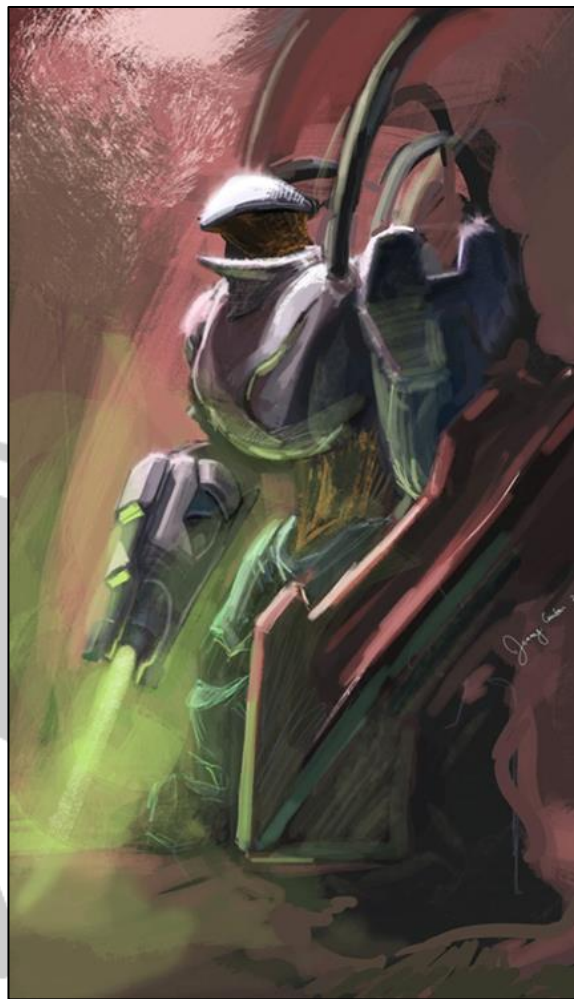
Code d'honneur : un au choix (Talla Mantra recommandé)

Compétences (+2) : Physique neurale (+)

Équipement standard : aucun

Règles spéciales : Lien télépathique, Reconstitution

Classe obligatoire : en raison de sa nature particulière, un personnage lekgolo peut choisir sa classe uniquement entre celle du polymorphe et celle du télépathe qui sont exclusives à son peuple.



INCARNER UN LEKGOLO

VOUS AVEZ TENDANCE A...

Ne pas considérer les gens comme des individus, mais comme les pièces d'un organisme beaucoup plus grand auquel chaque être vivant est connecté par un lien invisible, à la manière des vers de votre colonie.

Considérer l'existence de la Vie au sens large comme étant plus important que la mort de tel ou tel individu.

Respecter à la lettre les paramètres de vos missions, de vos contrats ou de vos promesses, la parole de votre peuple étant d'or.

Accorder peu d'importance aux possessions personnelles mais chercher constamment à augmenter les richesses collectives de votre peuple.

LES AUTRES PEUPLES AURONT TENDANCE A...

Ne jamais comprendre complètement votre manière de penser et vous trouver bizarre, voir un peu surnaturel.

Etre facilement déstabilisé en votre présence, surtout lorsque vous faites usages de vos aptitudes les plus inhabituelles.

Ne pas s'approcher de vous, craignant que vous ne fassiez pas attention à eux et ne les frappiez ou les écrasiez d'un mouvement trop brusque.

Ne jamais mettre en doute votre parole et considérer que votre loyauté envers vos « maîtres » est à toute épreuve.

RECONSTITUTION

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

Un lekgolo ne peut pas subir de saignement, hémorragie, ecchymose ou fracture, peut respirer n'importe quelle atmosphère et même survivre pendant un temps limité dans le vide spatial. Par contre, il ne peut pas non plus être soigné avec les équipements de soin ou bénéficier d'effet des drogues de combat. A la place des soins habituels, il possède une capacité d'auto-régénération représentée par une réserve d'**Unités de Reconstitution** dont la quantité augmente avec le niveau du personnage (voir les classes lekgolo au chapitre 1.2).

DEPENSER DES UNITES : utiliser une unité de reconstitution dépense votre action majeure et permet d'obtenir l'un des effets suivants :

- Retirer une brûlure légère ou lourde.

- Récupérer de la Santé : la

quantité de PV que vous régénerez dépend de la situation dans laquelle vous effectuez cette action (voir tableau ci-contre).

- Lorsque le personnage est

Mourant, il peut dépenser une unité de reconstitution pour se relever. S'il réussie une sauvegarde d'Endurance (DD=12) étendu à 7 réussites, il regagne 2D4PV, sinon il se relève avec seulement 1PV.

REGAGNER DES UNITES :

- Un personnage lekgolo peut regagner des unités de reconstitution en assimilant le corps d'un autre lekgolo vaincu. Le nombre d'unités récupérées est déterminé par le MJ.

Il peut également dormir (ou plutôt se mettre en transe) pour laisser le temps à sa colonie de vers de se multiplier et de remplacer les individus morts. Il récupère toutes ses unités de reconstitution à chaque repos long et récupère 2 unités par repos court. Il est impossible de regagner des unités et d'en dépenser durant un même repos.

Il peut aussi recevoir des unités de reconstitution par un autre personnage lekgolo allié qui lui « transfère » une part de sa propre colonie. En combat, cela dépense l'action majeure des deux personnages qui doivent rester totalement immobiles jusqu'au début du prochain tour du lekgolo « soigneur ».

SITUATION	SOINS (PV)
Engagé au CaC	2D4 + (Endurance)
En combat non-engagé	2D6 + (Endurance)
Hors-combat	2D8 + (Endurance)
Repos court	2D12 + (Endurance)
Repos long	2D20 + (Endurance)

LIEN TÉLÉPATHIQUE

Les lekgolos communiquent par un procédé télépathique dont le fonctionnement échappe encore totalement à la compréhension des autres peuples. Ils sont également capables d'échanger entre eux des sensations, des pensées et des émotions à un niveau inimaginable. Mais lorsqu'ils ont besoin de communiquer avec les membres d'autres races, ils utilisent le Diservos, le langage commun des peuples de l'Alliance, afin de ne pas trop les déstabiliser ou les effrayer.

Un lekgolo peut toujours discuter librement avec un ou plusieurs des autres membres de son groupe tant qu'ils se trouvent dans un rayon de 300 mètres, quelle que soit leur peuple d'origine. De plus, un lekgolo peut voir ce que voit un autre lekgolo allié situé dans cette zone, ce qui lui permet de repérer des ennemis n'étant pas dans son propre champ de vision.

Ce genre de communication ne peut être ni brouillée ni interceptée, excepté par un autre lekgolo se trouvant dans un rayon de 300m. Cependant en raison de ce mode de communication étrange, un lekgolo ne peut utiliser de communicateur ou de radio longue portée que pour écouter sauf s'il utilise la forme ambassadrice (voir page suivante).

CONFIGURATIONS LEKGOLO

La plus grande force des lekgolos réside dans leur formidable capacité d'adaptation pour prendre la forme idéale à chaque situation. Cela nécessite de modifier l'agencement des vers qui constituent leur colonie, un processus complexe qu'ils peuvent apprendre auprès des plus anciens individus de leur peuple ou par un long et difficile entraînement. On parle alors de **Formes** ou de **Configurations**. Il existe en tout huit configurations lekgolos connues, mais seulement sept d'entre elles sont accessible aux personnages de joueur, car la dernière nécessite une colonie de taille colossale pour être assemblée et reste un secret même pour la majorité des membres de ce peuple.

Un personnage lekgolo peut à tout moment passer de l'une à l'autre des configurations ci-dessous, mais le processus prend une dizaine de secondes pour être accompli. Lorsqu'il est en combat, cela prend 2 actions complètes :

MGALEKGOLO : FORME CHASSEUR

Dés de caractéristiques : Force (5) et Endurance (5)

Taille : Très Grande (3m50 à 4m). Sur une carte tactique, un chasseur lekgolo occupe toujours un carré de deux mètres sur deux.

Vitesse : 3 mètres + (Agi)

Défense naturelle : 9 + (Agi)

Capacités : C'est la seule forme capable d'utiliser les manœuvres de chasseur (voir ci-dessous) ainsi que les armes de chasseur : le canon d'assaut lekgolo et bouclier de combat. Dans cette configuration, un lekgolo possède l'attribut *Peur* (2).

DIPHOLEKGOLO : FORME AMBASSADEUR

Dés de caractéristiques : Intelligence (4) et Volonté (4)

Taille : Grande (2m à 2m50)

Vitesse : 7 mètres + (Agi)

Défense naturelle : 11 + (Agi)

Capacités : Cette configuration imite aussi parfaitement que possible la forme d'un sangheili. Elle est capable de parler vocalement ainsi que d'accomplir à peu près n'importe quelle action accessible à un humanoïde normal, et peut revêtir des armures prévues pour des sangheilis.

RHUKOLEGOLO : FORME ARTISANT

Dés de caractéristiques : Agilité (4) et Force (4)

Taille : Grande (2m à 2m50)

Vitesse : 4 mètres + (Agi)

Défense naturelle : 8 + (Agi)

Capacités : Le personnage prend une apparence fluide qui peut « sculpter » n'importe quel objet ou matière première afin de le manipuler au niveau moléculaire, en fonctionnant à peu près comme une imprimante 3D biologique. Il peut donc confectionner ou réparer des objets au travers de tests de Techno-maîtrise dont la difficulté dépend de la complexité du travail et de s'il est familier ou non avec la technologie concernée. Ne vous attendez pas à pouvoir fabriquer des lance-roquettes à la chaîne, d'autant que le processus est particulièrement lent (comptez en moyenne 1 heure pour 25 centimètres carrés de travail).

HOGDALEKGOLO : FORME GOURDE

Dés de caractéristiques : Agilité (5)

Taille : petite (1m)

Vitesse : 6 mètres + (Agi)

Défense naturelle : 10 + (Agi)

Capacités : Le personnage se transforme en une sorte de charriot roulant qui peut transporter jusqu'à trois tonnes de matériel sans que sa vitesse de déplacement ne soit réduite, mais il est incapable d'effectuer des gestes trop complexes et/ou délicats pour manipuler un objet et ne peut absolument pas combattre.

GIBEOLEKGOLO : FORME COCON

Dés de caractéristiques : Endurance (6)

Taille : petite (1m)

Vitesse : 0 mètres

Défense naturelle : 7

Capacités : Le personnage se roule en boule et forme une carapace isolante en sacrifiant les vers se trouvant en périphérie. Il devient alors insensible aux températures extrêmes, aux agressions NBC et même au vide spatial, mais perd 4 unités de reconstitution. S'il n'a plus assez d'unités, sa valeur maximale de Santé est réduite de moitié jusqu'à ce qu'il récupère les unités de reconstitution perdus.

KHANTOLEKGOLO : FORME FOUISSEUR

Dés de caractéristiques : Agilité (4) et Force (4)

Taille : petite (1m)

Vitesse : 3 mètres + (Agi)

Défense naturelle : 12 + (Agi)

Capacités : Cette forme toute en longueur peut creuser n'importe quelle surface pour créer un tunnel d'accès ou accomplir d'autres tâches suivant l'imagination du joueur. La rapidité de l'action dépend du type de matériaux creusé : 10m/min (mètres par minute) pour les roches naturelles, 1m/min pour les blindages de toutes sortes, et 1m/h pour les matériaux forerunners. La matière creusée est « recrachée » par le personnage en petits blocs à la composition chimique pure.

SBAOLEKGOLO : FORME CONTRÔLE

Dés de caractéristiques : Force (4) et Technique (4)

Taille : variable selon la machine contrôlée.

Vitesse : variable selon la machine contrôlée.

Défense naturelle : 10 + (Agi) si hors d'une machine, autrement prend la défense de la machine elle-même

Capacités : Le personnage s'introduit à l'intérieur d'une machine pour la contrôler soit en manipulant directement ses éléments mécaniques (pistons, verrous, etc.) soit en envoyant des impulsions bioélectriques directement sur son système informatique central. L'objet ainsi contrôlé ne peut pas dépasser la taille d'une navette de transport de troupe : pour les machines plus grosses, il faut mettre en commun les efforts de plusieurs colonies lekgolos.

KIG-YAR

Vous êtes un irréductible contrebandier de l'espace. Depuis toujours, le mode de vie le plus populaire parmi vos semblables est celui de la piraterie, symbole de la liberté et de l'indépendance. L'arrivée de l'Alliance covenante n'a que très peu changée cette vision des choses car il y avait toujours des failles à exploiter, et son effondrement à créé une course au pillage de son empire dans laquelle les opportunités de s'enrichir sont immenses. Et tandis que les membres des autres peuples sont muselés par des concepts stupides tels que l'honneur, la foi, le respect ou la peur, vous pouvez faire chaque jour ce qu'ils n'oseraient jamais accomplir en une vie car vous ne cherchez que votre seul profit. Peu importe la guerre, les Halos ou le Grand Voyage, la seule chose qui compte est que vous arriviez à vivre pleinement votre existence selon votre mode de pensée. Que vous soyez un soldat, un mercenaire ou un hérétique, quelles que soient vos conditions de vie et les forces qui vous menacent, la moindre opportunité saisie au bon moment suffit à vous sentir libre.

Issu d'un peuple au naturel vicieux, malin en affaire et doué avec la technologie, peu d'individus vous feront confiance même parmi vos semblables. La considération des autres n'est cependant pas votre première préoccupation et vous préférerez peut-être éviter de tisser des liens trop forts car ils risqueraient de vous enchaîner à une situation pénible. Mais que vous offriez vos talents de pleins grès ou par intérêt, ils seront toujours très appréciés car votre peuple est reconnu à travers tout le domaine covenant pour son obstination et son savoir-faire en matière de combat. De plus, votre perception visuelle et auditive est parmi les meilleures de toutes les races connues, ce qui fait qu'on vous attribuera plus facilement un poste de reconnaissance ou de surveillance avec un degré de liberté plus grand que pour les simples combattants. En profiterez-vous pour satisfaire vos besoins personnels ou pour servir une cause plus large ?

Etre un héros kig-yar, c'est être un opportuniste, un individualiste expert de la survie et des tromperies à qui bien peu de personnes accorderont ne serait-ce qu'un début de confiance, mais qui peut se montrer indispensable en de nombreuses circonstances par ses compétences très particulières.

ASPECTS COMMUNS DES KIG-YARS :

Commandement : 10	Héroïsme : 10	Honneur : 10
Âge : un kig-yar, quelle que soit son ethnie, devient adulte vers 6 ans et vie environ 60 ans.		
Noms : les sangheils interdisent aux kig-yars de porter un nom de famille, ce qui fait qu'ils sont nommés uniquement par des noms courts tels que Yeg, Jak ou Bok, mais beaucoup d'entre eux portent également un nom secret plus complexes parfois lié à une fonction ou un exploit particulier. Chur'R-Yar et Chur'R-Mut sont par exemple deux capitaines de vaisseau, tandis que Tierk'M-Tan est un marchand.		
Code d'honneur : un au choix (Code des pirates recommandé)		

INCARNER UN KIG-YAR

VOUS AVEZ TENDANCE A...

Privilegier votre liberté sur tout le reste.

Vouloir accumuler autant de ressources et de richesses que possible, par vanité personnelle ou pour pouvoir payer des services en cas de besoin.

Toujours prévoir une échappatoire au cas où les choses partent en catastrophe.

Vous intéressez aux gens avant tout en fonction de ce qu'ils peuvent vous apporter.

LES AUTRES PEUPLES AURONT TENDANCE A...

Reconnaître votre débrouillardise et vos capacités à trouver des solutions à de nombreux problèmes, même si ce sont des solutions peu honorables.

Préjuger que vous avez forcément un lien quelconque avec l'une des guildes kig-yars ou avec une quelconque autre organisation hors-la-loi.

Craindre que vous ne dérobiez tout ce qui vous passe sous la main à la première occasion.

Mettre en doute chacune de vos paroles et questionner vos réelles motivations.

RUUTHIAN : LES RAPACES

Valeurs de caractéristiques : Votre Endurance, Force et Volonté sont à 8 tandis que votre Intelligence, Perception et Technique sont à 12, et toutes les autres à 10. Vous pouvez ensuite augmenter une caractéristique de votre choix de +1.

Dés de caractéristiques : Perception (5)

Caractéristique forte : Technique ou Perception

Caractéristique faible : une au choix (Force ou Endurance recommandé)

Taille : Moyenne (entre 1m50 et 1m80)

Vitesse : 8 mètres +(Agi)

Dialectes : Diservos et Kig-yar

Défense naturelle : 12 + (Agi)

Points de Vie : 7

Points de Stamina : 10

Points de Ténacité : 2 + niveau du personnage

Talents : Haine des unggoy, Sens aiguisé (Vue) et 1 au choix

Défaut : Cupide et 2 au choix.

Compétences (+1) : Boucliers, Diplomatie, Duperie. Peut également recevoir la compétence Métier dans une profession de son choix en accord avec le MJ.

Équipement standard : épée needler, gantelets de défense, pistolet à plasma

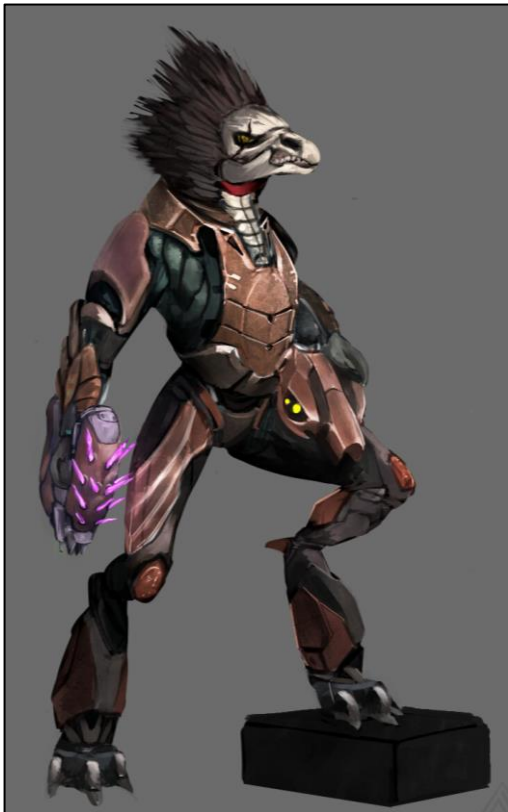
Règles spéciales : Plumage réactif

PLUMAGE RÉACTIF

Les kig-yars Ruuthian et T'vaoans possèdent des plumes dont la coloration peut changer selon leur humeur afin de prévenir leurs adversaires ou partenaires de leurs émotions. Il est de couleur terne en temps normal, mais passe au rouge vif ou orange vif en cas de colère, et bleu ou violet lorsque vous êtes sous l'effet de l'excitation. Cela peut autant être un avantage qu'un handicap selon la situation.

Vous êtes AVANTAGÉ pour vos tests d'intimidation contre les kig-yars, humains et unggoy, ainsi que sur vos tests de Charisme pour séduire d'autres kig-yars du sexe opposé du moment que vos émotions sont sincères. Cependant si vous souhaitez dissimuler une émotion forte que ressent votre personnage (tristesse, joie, colère, peur, etc.), vous devez réussir une sauvegarde de Volonté pour éviter que vos plumes changent de couleur.





T'VAOAN : LES ÉCORCHEURS

Valeurs de caractéristiques : Votre Endurance, Intelligence et Technique sont à 8 tandis que votre Agilité et Perception sont à 12, et toutes les autres à 10. Vous pouvez ensuite augmenter une caractéristique de votre choix de +1.

Dés de caractéristiques : Agilité (5)

Caractéristique forte : Agilité ou Perception

Caractéristique faible : une au choix (Endurance ou Intelligence recommandé)

Taille : Moyenne (entre 1m90 et 2m20)

Vitesse : 8 mètres +(Agi)

Dialectes : Diservos et kig-yar

Défense naturelle : 13 + (Agi)

Points de Vie : 10

Points de Stamina : 12

Points de Ténacité : 2 + niveau du personnage

Talents : Haine des unggoy, sens aiguë (Où et Odorat) et 1 au choix

Défaut : Cupide et 2 au choix.

Compétences (+1) : Acrobatie, Boucliers et Survie. Peut également recevoir la compétence *Métier* dans une profession de son choix en accord avec le MJ.

Équipement standard : épée needler, gantelets de combat, pistolet à plasma.

Règles spéciales : Danse de chasse, Griffes de combat, Plumage réactif.

DANSE DE CHASSE

Les kig-yars T'vaoans ont conservé des aptitudes de déplacement remarquables leur permettant d'atteindre rapidement des positions surélevées ou de contourner leurs proies même dans les environnements les plus accidentés.

Les kig-yars T'vaoans n'ont jamais de DÉSAVANTAGE pour se déplacer dans les terrains difficiles n'étant pas des marécages, zones enneigées ou autres sols trop meubles. Ils peuvent également effectuer un puissant saut jusqu'à 3 mètres de haut ou 5 mètres de long mais qui compte comme une action majeure et peut nécessiter un test d'Acrobatie à la discrétion du MJ selon la situation.

GRIFFES DE COMBAT

Les kig-yars T'vaoans et Ibie'shan entretiennent avec soin les griffes acérées qui terminent leurs doigts, et qu'ils utilisent souvent comme arme de corps à corps pour trancher les artères ou arracher la jugulaire de leurs adversaires.

Les griffes kig-yars comptent toujours comme des armes fines avec le même profil que celui d'une lame de combat (voir chapitre 6.5). Elles peuvent cependant se briser en cas d'échec critique ou si elles sont utilisées contre des cibles trop résistantes, comme des porteurs d'armure lourde ou de bouclier en adamantium. Il faut environ une semaine pour que ces griffes reprennent leur taille normale.

IBIE'SHAN : LES VORACES

Valeurs de caractéristiques : Votre Perception et Volonté sont à 8 tandis que votre Force et Intelligence sont à 12, et toutes les autres à 10. Vous pouvez ensuite augmenter une caractéristique de votre choix de +1.

Dés de caractéristiques : Agilité (3), Force (3) et Perception (3)

Caractéristique forte : Intelligence ou Technique

Caractéristique faible : une au choix (Perception ou Volonté recommandé)

Taille : Moyenne (entre 1m50 et 1m80)

Vitesse : 8 mètres +(Agi)

Dialectes : Diservos et kig-yar

Défense naturelle : 11 + (Agi)

Points de Vie : 12

Points de Stamina : 15

Points de Ténacité : 2 + niveau du personnage

Talents : Haine des unggoy, sens aiguë (Odorat) et 1 au choix.

Défauts : Cupide et 2 au choix.

Compétences (+1) : Athlétisme, Boucliers, Intimidation. Peut également recevoir la compétence *Métier* dans une profession de son choix en accord avec le MJ.

Équipement standard : épée needler, gantelets de combat, pistolet à plasma.

Règles spéciales : Charognards, Gueule vorace, griffes de combat.

CHAROIGNARDS

Les kig-yars ibie'shans aiment se repaître de la chair de leurs ennemis, et on leur donne même parfois des prisonniers comme nourriture. Cette particularité a beau répugner les autres peuples et les rendre peu enclins à les apprécier, elle a l'avantage de les nourrir facilement et ainsi de leur redonner de la force pour rester opérationnels.

Un kig-yar ibie'shan peut dévorer les cadavres des ennemis, voire même ceux de ses alliés (avec les conséquences que cela implique). Cela lui permet de survivre sans avoir à emporter de ration militaire pour se nourrir. De plus, le fait de dévorer un cadavre frais au sang encore chaud lui permet de bénéficier des mêmes effets qu'une poche de transfusion de grande taille, cela une seule fois par repos long.



GUEULE VORACE

Les mâchoires des kig-yars ibie'shans sont capables de déchieter à peu près n'importe quelle personne avec une facilité déconcertante, la pression de morsure étant si forte qu'il est pratiquement impossible de s'en libérer sans de sérieux dommages.

Votre mâchoire est considérée comme une arme de corps à corps qui peut être utilisée de trois manières différentes :

- **Mordre :** Action majeure. Voir tableau ci-dessous.

- **Arracher :** Action complète. Effectuez un test de Force (*Lutte*) opposé à la réaction de la cible. En cas de succès vous lui causez 1 point de dégâts *Tranchants* par degré de réussite obtenu. Selon la quantité de dégâts obtenue, cela peut amputer la cible.

- **Saisir :** Action majeure. Voir tableau ci-dessous. Même si vous ne causez aucun dégâts (mais que le jet de touche a réussi), vous avez *Agrippé* la cible.

ACTION	PENETRATION	DEGATS
Mordre	(Force)	(Force) X 2 → 2
Saisir	(Force)	(Force) X 1 → 0



UNGGOY

Sous le règne de l'Alliance, votre peuple n'était rien, et pour n'importe quel autre peuple covenant votre vie ne valait pas grand chose. La plupart de vos semblables qui se retrouvaient mobilisés pour le combat ne vivaient pas assez longtemps pour gagner en expérience et devenir véritablement utiles à leurs supérieurs, tandis que ceux qui travaillaient dans les usines ou qui sont restés sur votre monde natal étaient maintenus dans une médiocrité injuste par manque d'éducation et de considération. Ainsi, aux yeux du reste de la galaxie, votre valeur n'était pas beaucoup plus grande que celle du matériel qu'on vous autorisait à utiliser.

Cette situation existe encore parmi certaines factions, en particulier dans les vestiges de l'Alliance, mais heureusement cela commence à changer au sein du Concordat de la Réconciliation qui, en donnant davantage de liberté à Balaho, offre à vos semblables l'opportunité d'explorer leur plein potentiel. En effet, votre physiologie si particulière basée sur la respiration du méthane offre, selon l'ethnie à laquelle vous appartenez, de remarquables aptitudes cognitives ou physiques si elles sont suffisamment stimulées. Et vous faites justement partie des quelques chanceux qui ont bénéficié de conditions favorables pour développer votre potentiel et vous hisser au-dessus de la masse.

Votre situation reste cependant encore très difficile même dans cette époque de coopération entre les peuples, car l'influence de vos semblables commence à peine à se construire et doit lutter contre des siècles de maltraitance, de rivalités et de préjugés. Mais cela peut être un atout car les étrangers auront tendance à vous sous-estimer et à donc se montrer plus vulnérables à vos ruses ou à votre force. Et si vous faites suffisamment preuve de vos compétences, qui sait jusqu'à quels nouveaux sommets vous pourrez vous hisser ?

Etre un unggoy, c'est être un individu constamment méprisé car considéré au plus bas de l'échelle sociale, mais qui grâce à ses atouts cachés peut parvenir à trouver une place aux côtés des autres peuples.

MÉTABOLISME RÉACTIF

De par les particularités de fonctionnement de leur système nerveux, les unggoy sont extrêmement plus réactifs que les autres peuples et présentent donc des réflexes impressionnants qui leur permettent, au mieux, de se mettre à l'abri au moindre signe de danger. Malheureusement, cette réactivité est doublée d'une grande sensibilité émotionnelle qui peut les amener à être facilement distraits ou affectés par des sensations comme la surprise, le chagrin, la haine ou la peur.

Au début du premier round d'un combat (voir chapitre 3.3), un personnage de joueur unggoy peut effectuer une sauvegarde de Perception. En cas de réussite, il peut effectuer gratuitement un mouvement et une action mineure avant tous les autres participants.

En contrepartie, si le MJ estime qu'il y a une raison pour laquelle le personnage peut être affecté par une émotion particulière, il impose au personnage d'effectuer une sauvegarde de Volonté pour savoir s'il parvient à garder l'esprit clair. En cas d'échec, l'effet dépend de l'émotion qui se met à envahir l'esprit du personnage : il peut par exemple se mettre à fuir sous l'emprise de la peur, ou perdre un tour à se remettre de sa surprise, ou vider son chargeur sur la cible la plus proche. Dans tous les cas, la nature de sa réaction est laissée à la décision du MJ.

SUCEURS DE MÉTHANE

Contrairement aux autres races intelligentes rencontrées jusqu'à présent dans notre galaxie, les unggoy ne respirent pas de l'oxygène mais du méthane. Cela cause parfois des problèmes de soutien logistique pour alimenter ce type de troupe lors d'une guerre, et des bataillons entiers d'unggoys sont parfois morts pour des simples raisons d'épuisement des réserves de méthane liquide...

Un personnage de joueur unggoy doit recharger la réserve de méthane de son armure au moins une fois par jour sous peine de tomber dans le coma (pour économiser son souffle). Des recharges portables peuvent parfois être confiées dans le cas de missions longues loin de toute base d'opération.

NOTE : LE DIALECT UNGGOY

De tous les peuples covenant, les unggoy sont ceux dont la culture a été la plus profondément détruite à travers leur intégration forcée dans l'Alliance. En effet, tandis que les lekgoles ou les yanme'es possèdent leur propre moyen de communication en raison de leurs physiologies si particulières, et que de leur côté les kig-yars ou jiralhanaes savaient échapper suffisamment au contrôle de Grande Bonté pour préserver leurs traditions, le peuple de Balaho a subi des conditions si proches de l'esclavage que l'usage même de sa langue a été interdite par décision des sangheillis afin de mieux les contrôler. Et même si pendant quelques siècles le dialecte unggoy fut parlé en secret par bon nombre de famille, son usage diminua à chaque génération jusqu'à disparaître presque totalement. Cependant, certaines tribus de Balaho sont parvenues à préserver d'anciens textes et d'antiques savoirs par une transmission orale entre les matriarches, et après 2553 ces dernières ont initié un grand projet de renaissance de la culture unggoy.

LES ETHNIES UNGGOYS

Bien que cela n'ait pas été confirmé officiellement dans l'univers canon de Halo, plusieurs sources montrent qu'il existe principalement deux ethnies unggoy aux apparences et capacités très différentes de la même manière que pour les kig-yars. Nous avons choisi de leur donner des noms et de pousser leur potentiel au-delà de ce qui a été présenté jusque là pour leur donner un potentiel de héros et ainsi les rendre intéressants à jouer. Il faut cependant bien faire attention à rappeler que même un personnage de joueur unggoy de niveau 1 possèdera des capacités largement au-dessus de la très grande majorité des PNJ de son ethnie, car ces derniers n'ont simplement pas l'opportunité de se développer suffisamment. Plus de détails sont donnés au chapitre 8.2.

INCARNER UN UNGGOY

VOUS AVEZ TENDANCE A...

Craindre tous les autres peuples à cause de leur supériorité physique, sociale ou militaire.

Apprécier la chance que vous avez de ne pas partager le sort horrible subi par l'immense majorité de votre peuple.

Accumuler le maximum de savoirs et de compétences possibles pour vous rendre indispensable et ainsi éviter de perdre votre situation avantageuse.

Avoir des réactions émotionnelles très fortes qui peuvent aussi bien vous sauver la vie que la rendre dangereuse.

LES AUTRES PEUPLES AURONT TENDANCE A...

Sous-estimer constamment vos capacités et vous regarder de haut (dans les deux sens du terme).

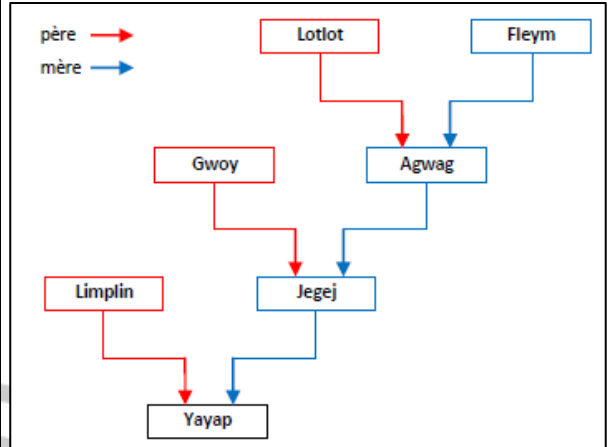
Considérer votre vie et votre avis comme n'ayant que peu de valeur, ne les prenant en compte que s'ils en ont le temps et que cela n'est pas trop coûteux.

Supposer par défaut, lorsqu'ils ne vous connaissent pas, que vous êtes un esclave de l'Alliance, d'une autre organisation ou d'un particulier.

Etre surpris de découvrir l'étendue réelle de vos capacités et de votre savoir, parfois après l'avoir oublié car ils ne font pas assez attention à vous.

ASPECTS COMMUNS DES UNGGOYS :

Commandement : 10 **Héroïsme :** 30 **Honneur :** 10
Points de Ténacité : 2 + niveau du personnage
Âge : un unggoy devient adulte vers 7 ans et possède une espérance de vie d'environ 50 ans.
Noms : Les noms propres des unggoy sont généralement assez basiques, construits sur deux syllabes quasi identiques comme c'est le cas pour les noms Yayap, Linglin ou Gagaw. Parfois leur nom est un palindrome, comme par exemple Zawaz, mais il leur arrive également de n'être constitué que d'une seule syllabe lourdement habillée telle que Flim. Ces exceptions sont souvent le résultat de tentatives menées par certains parents pour donner un nom plus long ou plus complexe à l'un de leur enfant, par exemple Kwassass qui est écourté en Kwass sous la pression populaire et hiérarchique.
Les unggoy possédaient autrefois des noms de famille avant que l'Alliance n'interdise cette pratique en estimant qu'ils n'en étaient pas dignes, conformément à la culture sangheili. Cela leur est très dur à accepter à cause de leurs puissants instincts parentaux qui les poussent à s'attacher à leurs enfants, mais ils n'ont pas eu le courage qu'ont eu les kig-yars en gardant secret leurs noms de lignée. Au lieu de cela, ils ont décidé de se désigner individuellement par les noms de leur ligne maternelle en remontant aussi loin que leur mémoire le permet. Dans l'exemple ci-contre, l'individu Yapyap se nomme en fait Yayap, fils de Jegej, fille d'Agwaq, fille de Fleym, mais la plupart du temps ce sera simplifié en Yayap Jegej Agwaq Fleym. Dans la culture unggoy actuelle, la norme est de connaître au moins ses trois ancêtres maternels, mais certains indius ne parviennent à en retenir plus de deux tandis que beaucoup de bungias vont jusqu'à sept. Des registres sont entretenus sur Balaho mais ne peuvent pas tenir compte des naissances ayant lieu sur d'autres planètes, ce qui rend parfois la tracabilité des généalogies très difficile.
Code d'honneur : libre
Talents : *Ami des huragoks, Haine des kig-yars, Résistance au froid.* Possède aussi gratuitement l'antécédent *Climat favori (polaire).*
Défauts : *Contrariant* et 2 au choix.
Équipement standard : réservoir de méthane pour unggoy (intégré sur vos armures automatiquement), respirateur.



BUNGIAS : LES MALINS

Valeurs de caractéristiques : Votre Agilité et Perception sont à 8 tandis que votre Charisme, Intelligence et Technique sont à 12, et toutes les autres à 10. Vous pouvez ensuite augmenter deux caractéristiques de votre choix de +1. Ces bonus ne sont pas cumulables.
Dé de caractéristique : Charisme (2) et Intelligence (4) ou Technique (4)
Caractéristique forte : Intelligence ou Technique
Caractéristique faible : une au choix (Agilité ou Volonté recommandé)
Taille : Petite (entre 120m et 1m60)
Dialects : Diservos et unggoy
Vitesse : 6 mètres +(Agi)
Défense naturelle : 9 + (Agi)
Points de Vie : 10
Points de Stamina : 12
Compétences (+1) : *Diplomatie, Duperie et Relationnel.* Peut recevoir la compétence *Métier* dans une profession de son choix en accord avec le MJ.
Équipement standard : réservoir de méthane pour unggoy (intégré sur vos armures automatiquement), respirateur.
Règles spéciales : *Suceur de méthane, Métabolisme réactif, Domaine mémoriel*

DOMAINE MÉMORIEL

Largement sous-estimées par la plupart des autres peuples durant le règne de l'Alliance, les capacités cognitives des unggoy bungias vont bien au-delà de ce que l'on pourrait penser à condition qu'ils soient mis dans des conditions favorables, ce qui était rarement le cas.

Tant qu'un unggoy bungias ne possède aucun niveau de Fatigue, il possède une mémoire parfaite et peut donc se rappeler très précisément de la moindre chose qu'il a observé attentivement (image, conversation, texte, etc.). Cela ne concerne ni les éléments de second plan, ni les événements trop brefs ou furtifs, ni les souvenirs liés à l'inconscient.

De plus, un personnage de joueur bungias reçoit toujours 2 points de compétence supplémentaire à chacune de ses montées de niveau.



INDIUS : LES COSTAUDS

Valeurs de caractéristiques : Votre Intelligence et Technique sont à 8 tandis que votre Charisme, Force et Endurance sont à 12, et toutes les autres à 10. Vous pouvez ensuite augmenter deux caractéristiques de votre choix de +1. Ces bonus ne sont pas cumulables.
Dé de caractéristique : Charisme (2), Force (3) et Endurance (3)
Caractéristique forte : Force ou Endurance
Caractéristique faible : une au choix (Intelligence ou Technique recommandé)
Taille : Petite ou Moyenne (entre 160m et 2m00)
Dialects : Diservos
Vitesse : 7 mètres +(Agi)
Défense naturelle : 8 + (Agi)
Points de Vie : 15
Points de Stamina : 17
Compétences (+1) : *Athlétisme, Intimidation et Lutte.* Peut recevoir la compétence *Métier* dans une profession de son choix en accord avec le MJ.
Règles spéciales : *Suceur de méthane, Métabolisme réactif, Poings de pierre*

POINGS DE PIERRE

Les bras des unggoy indius sont généralement recouverts d'une épaisse carapace chitineuse relativement résistante qu'ils peuvent utiliser pour se protéger ou pour asséner des coups redoutables comme s'ils avaient un marteau en main...

La protection offerte par cette épaisse peau chitineuse peut être utilisée de plusieurs façons :

Classe d'armure : Les bras d'un unggoy indius sont considérés comme possédant une Classe d'Armure Cinétique de 7 qui ne se cumule pas avec celle d'une armure ou d'une combinaison. Lorsqu'elle est réduite suite à des dégâts subis, elle se régénère à un rythme de 1 point par jour.

Bonus de bouclier : S'il n'utilise pas d'objet à deux mains, un unggoy indius peut toujours effectuer l'action Déployer un bouclier (voir chapitre 3.4) en posant ses deux bras l'un sur l'autre devant lui. Cela lui confère un bonus de bouclier égal à la CAC de ses bras.

Arme Brutale : lorsqu'un unggoy indius frappe à main nue, ses bras sont considérés comme une arme brutale qui possède le profil suivant :

PA : 1 **Dégâts :** (For) X2 -> (For)/2



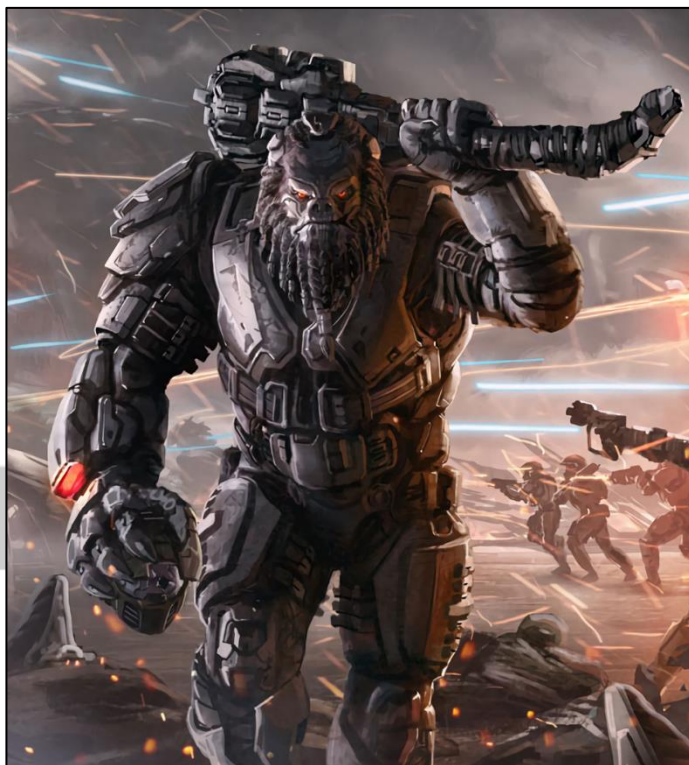
JIRALHANAE

Bien que votre peuple ait été le dernier à rejoindre l'Alliance covenante quelques décennies seulement avant sa chute, il s'est montré capable de grandes prouesses et d'une détermination quasi sans faille pour se forger une place au sommet de la hiérarchie covenante. Votre monde natal, Doisac, a été envahi par les Lames de Sanghelios en représaille après la trahison fomentée par les prophètes durant les derniers moments de la Grande Guerre, et ce n'est que par l'intervention diplomatique des humains qu'une trêve a pu être signée pour débiter une réconciliation. Beaucoup ont refusé cet accord et sont partis rejoindre des factions qui leur permettraient de continuer la lutte, mais pour une large partie de la population jiralhanae une deuxième chance était offerte de participer au futur de la Réclamation des vestiges forerunners sous de nouvelles conditions.

Que vous soutenez la Réconciliation ou non, vous êtes un guerrier endurci et doté d'une force titanesque, dont les instincts bestiaux peuvent aussi bien être de puissants alliés que de mauvais conseillers. Ayant grandi dans une société rude où les forts dictent leur loi aux faibles, vous possédez une constitution supérieure à toutes les autres races connues à l'exception des colonies lekgolos. Ainsi, lorsque vous parlez, les autres ont plutôt intérêt à vous écouter.

Pour la plupart de vos frères de race, le caractère d'un individu s'exprime dans sa force brute, son endurance et sa détermination. Mais certains savent reconnaître l'importance du savoir, de l'intelligence et même de la compassion pour atteindre leurs objectifs. Dans ce nouvel Âge plein d'opportunité, les jiralhanaes ont bien l'intention de tirer leur épingle du jeu, avec ou sans aide extérieure, pour prouver leur valeur bien mieux que durant le temps de l'Alliance. Mais les blessures du passé et les rivalités sont encore loin d'avoir disparu, en particulier auprès des sangheils qui gardent une très grande méfiance envers vous. Serez-vous prêt à forger des alliances ou chercherez-vous à imposer votre volonté ?

Etre un héros jiralhanae, c'est faire partie d'un peuple ambitieux mais qui a été forcé de gravir les échelons de la société covenante à partir de rien. C'est être une force de la nature aux humeurs faciles, qui ne renonce jamais et n'abandonne jamais.



Valeurs de caractéristiques : Toutes vos caractéristiques commencent à 10 exceptées votre Force et Endurance qui sont à 13. Vous pouvez ensuite augmenter deux caractéristiques de votre choix de +1. Ces bonus de sont pas cumulables.

Dés de caractéristiques : Force (4) et Endurance (4)

Caractéristique forte : Force ou Endurance

Caractéristique faible : une au choix (Intelligence ou Agilité recommandé)

Commandement : 20 **Héroïsme :** 10 **Honneur :** 20

Âge : un jiralhanae devient adulte vers 10 ans et vie en moyenne soixante-quinze ans.

Noms : Chaque jiralhanae porte uniquement un nom personnel qui l'identifie au sein de la meute et dont il n'existe pas de modèle précis. Cela peut aller de Rital à Maccabeus, de Strab à Gargatum, de Druss à Braktanus, mais il semblerait que les noms courts soient plutôt attribués aux individus de moindre force, de moindre importance ou simplement issus d'une lignée moins prestigieuse.

Taille : Grande (entre 2m80 et 3m20)

Vitesse : 7 mètres +(Agi)

Dialectes : Diservos et jiralhanae

Défense naturelle : 9 + (Agi)

Points de Vie : 20

Points de Stamina : 20

Points de Ténacité : 2 + niveau du personnage

Talents : Ami des san'shyuums, Haine des sangheils, Résistance à la douleur, Sens aiguisé (odorat).

Défauts : Techno-sceptique et 2 au choix.

Code d'honneur : libre

Compétences (+1) : Athlétisme, Intimidation, Religion. Peut également recevoir la compétence Métier dans une profession de son choix avec l'accord du MJ.

Équipement standard : lame de combat, spiker.

Règles spéciales : Colosse de Doisac

COLOSSE DE DOISAC

La forte gravité du monde natal des jiralhanaes, deux fois supérieure à celle de la Terre, a fait de ce peuple une espèce extrêmement forte et robuste dont les capacités physiques ne sont égales par aucune autre espèce connue, exceptée les lekgolos lorsqu'ils s'assemblent en une forme de combat.

Un personnage jiralhanae est toujours AVANTAGÉ sur ses sauvegardes d'Endurance pour résister à des chocs physiques quels que soit leur origine (chuter d'une grande hauteur, percuter un objet à grande vitesse, recevoir des dégâts Contondants, etc.) ainsi que sur ses sauvegardes de Force pour accomplir des actions physiques intenses (porter/pousser/tirer une charge lourde, résister à une poussée mécanique, escalader une paroi, etc.).

INCARNER UN JIRALHANAE

VOUS AVEZ TENDANCE A...

Vouloir constamment prouver la valeur de votre peuple à travers vos propres actions.

Considérer la valeur d'un individu avant tout par sa force physique.

Préférer agir tout de suite en suivant votre instinct plutôt que de rester assis à chercher une meilleure solution.

Ne tolérer aucune forme d'insulte envers vous, vos semblables ou vos croyances.

LES AUTRES PEUPLES AURONT TENDANCE A...

Vous voir comme une bête sauvage à peine domestiquée et à la technologie primitive.

Craindre votre force physique mais penser que vous êtes stupide et donc facilement manipulable.

Se servir de vous comme un boudier vivant, une brute, une diversion ou un chien fou à lâcher sur leurs ennemis.

Vouloir constamment vous retenir d'agir de manière trop impulsive.

1.2 CHOISIR UNE CLASSE

La classe de votre personnage va déterminer le rôle dans lequel vous désirez le spécialiser, chaque membre d'une équipe devant idéalement être d'une classe différente afin de créer un groupe le plus complémentaire possible. Il existe en tout 17 classes de personnages dont 2 qui sont exclusives au peuple des Iekgolos en raison de leur nature particulière. Certaines classes assument plus ou moins le même rôle globale en se spécialisant différemment dans la manière de jouer ce rôle, comme par exemple le major, le capitaine et le commissaire/inquisiteur qui sont trois classes d'officiers faits pour commander des troupes, mais ils sont chacun uniques dans leur manière d'agir sur le terrain et dans les avantages qu'ils donnent à leurs alliés. D'autres peuvent être considérées partiellement comme des classes hybrides, comme par exemple le saboteur qui combine des aptitudes du Démolisseur et du Hacked sans pour autant être aussi compétent qu'eux dans leurs domaines d'expertise respectif, mais qui possède ses propres capacités uniques.

Si nécessaire, demandez conseil à votre Maître de Jeu et à vos coéquipiers pour savoir ce qui fonctionnerait dans le groupe que vous êtes sur le point de créer, ou ce qui serait le plus utile pour le type d'aventure que vous allez suivre (si le scénario est déjà décidé).

ASPECTS DE CLASSE

Peuples compatibles : la plupart des classes ne sont pas accessibles à tous les peuples, ou du moins elles ne sont pas conseillées pour certaines d'entre elles. Par exemple, la culture covenante rend pratiquement impossible pour un Unggoy de devenir officier de terrain ou capitaine de vaisseau, cependant il peut arriver qu'un Unggoy hors-la-loi particulièrement influent obtienne le commandement de son propre vaisseau. C'est principalement une question d'imagination, mais vous devez avoir l'accord du MJ pour transgresser cette règle.

Caractéristique forte et faible : tout comme chaque peuple possède une aptitude physique ou mentale privilégiée et une autre défavorisée, chaque classe a appris à maîtriser un aspect particulier au dépend d'un autre. Si une même caractéristique est faible pour le peuple de votre personnage et forte pour sa classe (ou inversement), cette caractéristique redevient normale. En revanche, une caractéristique ne peut pas devenir très forte ou très faible.

Modificateur de commandement : toutes les classes n'ont pas le même niveau d'importance aux yeux de la hiérarchie militaire, ce qui fait que certaines d'entre elles débutent leur carrière avec des bonus sur leur attribut de Commandement.

Maîtrises d'armure : chaque classe est formée à utiliser un ou plusieurs types d'armures correspondant à son style de combat ou d'opération sur le terrain. Il existe trois catégories différentes : les armures légères, moyennes et lourdes.

Équipement : Votre personnage possède une liste d'équipement de départ qu'il a accumulé au cours de ses récentes expériences ou que sa faction

COMPÉTENCES DE PEUPLE ET DE CLASSE (IMPORTANT)

Pour rejoindre une classe et prétendre remplir le rôle qui lui est attribué, votre personnage doit posséder un certain nombre de compétences en accord avec ce rôle. Il peut les avoir apprises par une formation militaire standard, en s'entraînant durant son temps libre, par nécessité pour survivre ou encore bien d'autres méthodes. Il y a donc plusieurs moments dans la création de votre personnage où celui-ci reçoit une ou plusieurs compétences, parfois en vous laissant choisir parmi une liste, avec un bonus de départ de +1 ou +2. Ces bonus s'additionnent à celui obtenu par d'autres moyens, cependant

d'appartenance lui a fournie. Ces équipements sont désignés comme étant « standards » pour votre personnage, c'est-à-dire que vous pourrez obtenir gratuitement auprès de la logistique de votre faction (en quantité raisonnable) car ils sont considérés comme indispensables à votre travail sur le terrain.

Points de compétence (par niveau) : Chaque fois que votre personnage monte de niveau dans une classe donnée, il gagne un nombre de points qui servent à gagner de nouvelles compétences et à améliorer celles qu'il possède déjà en respectant certaines limites (voir chapitre 1.8). Certaines classes étant plus « cérébrales » que d'autres, elles gagnent davantage de ces points à chaque niveau pour augmenter leur savoir-faire.



ARMURIER

Niv.	Gains de niveau	Courage
1	Prétorien Maîtrise toutes les techniques de courage (voir page suivante)	2
2	Stamina +5	
3	1 Talent	
4	Spécialisation d'armure	3
5	Amélioration de caractéristique	
6	Santé +5	
7	1 Talent	4
8	Spécialisation d'arme	
9	Amélioration de caractéristique	
10	Stamina +5	5
11	1 Talent	
12	Maîtrise des modules	
13	Amélioration de caractéristique	6
14	Santé +5	
15	1 Talent	
16	Maîtrise du courage	7
17	Amélioration de caractéristique	
18	Stamina +5	
19	1 Talent	8
20	Armurier légendaire Amélioration de caractéristique	

Les défenses extérieures étaient entièrement tombées et les troupes ennemies occupaient désormais toute la base, à l'exception du bunker anti-atomique où s'étaient réfugié l'état-major avec le personnel non-combattant. Les héros étaient les seuls soldats encore en vie pour protéger toutes ces vies autant que possible. Heureusement, ils avaient l'avantage du terrain : l'unique accès était un long tunnel avec peu de couverts, facile à défendre malgré le sous-nombre écrasant. L'armurier du groupe prit le temps de vérifier l'équipement de tout le monde, renforcer les armures de ceux qui se trouveront en première ligne et d'installer des barricades de manière stratégique pour un dernier carré. Lorsque la porte d'accès du bunker fut finalement détruite, les troupes ennemies s'engagèrent dans le tunnel avec prudence mais cela ne les sauva pas. Derrière leurs barricades, les héros leur opposèrent une résistance héroïque galvanisée par l'armurier qui leur donnait des paroles d'encouragement tout en lançant des bravades à ses adversaires pour les pousser à la faute. Peu importe les efforts que l'ennemi mettait pour gagner du terrain, ils étaient systématiquement anéantis. Même lorsque trois marcheurs de combat passèrent la porte, ils furent rapidement immobilisés puis détruits par l'emploi d'armes lourdes qui avaient été gardées en réserve spécialement pour ce genre de situation. Le moral de l'ennemi se mit à baisser de plus en plus, transformant le tunnel en cauchemard où leurs espoirs étaient écrasés. Et lorsque les renforts arrivèrent finalement, il ne leur fallut que quelques minutes pour reprendre le contrôle de la base face à un adversaire complètement découragé.

Un armurier est un expert en armement et équipement de fantassin, parfaitement à l'aise avec une large gamme d'armes et d'armures de l'arsenal, ce qui lui donne une immense autonomie sur le terrain tant qu'il peut récupérer du matériel au fil de ses combats. Mais ce qui le caractérise le plus est son endurance remarquable ainsi que sa formidable capacité à protéger ses compagnons face aux menaces ennemies. Il est un rempart sur lequel s'écrasent les adversaires pour protéger les membres les plus vulnérables de son équipe. Habitué à modifier lourdement son matériel, il est capable de transformer même un soldat néophyte en menace sérieuse s'il en a le temps et les ressources. Imaginez ensuite ce qu'il peut faire avec des compagnons aussi dangereux et héroïques que lui...

Traits :

Peuples compatibles : humains, sangheils, jiralhanaes et unggoy (indius)
Caractéristique forte : Force. Vous gagnez +2 sur cette caractéristique.
Caractéristique faible : une au choix (Agilité recommandé)
Modificateur de commandement : aucun
Points de compétences : 4 +(Int) à chaque montée de niveau
Maîtrises d'armures : armures légères, moyennes et lourdes

Compétences

Principales (+2) : Armes lourdes, Armes standards, Athlétisme, Boucliers, Intimidation, Réparation, Techno-maîtrise.
Secondaires (+1) : Armes brutales, Armes de poing, Armes de jet, Armes fixes, Astro-largage, Gravité zéro, Lutte, Stratégie terrestre.
Libres (+1, trois au choix parmi la liste) : Armes de destruction massives (+), Com-tech, Duperie, Explosifs, Médecine, Religion, Relationnel, Xénologie (+).



Équipement : Vous commencez avec les équipements suivants qui sont considérés comme des équipements standards pour votre personnage :

HUMAIN

Armure : Armure Tactiques, Standard et Rempart, variante SECURITY
Attributs de combinaison : Étanche, Antichoc et Pareballe
Armement : Mitrailleuse lourde M739 SAW avec bandouillière, pistolet-mitrailleur M7, 2 grenades à fragmentation M9, couteau de combat.
Équipement : Barricade physique, cartouchière, holster, paquetage militaire, kit de réparation, 7 rations militaires, sac de couchage, sacoche tactique, 1 tube de nano-gel, tenue civile de classe moyenne.

COVENANT

Armure : Armure Minor, armure Clanique moyenne et lourde, variante SECURITY
Attributs de combinaison : Étanche, Antichoc et Réfractaire
Armement : Fusil storm lourd T-57, needler T-33 OU spiker, 2 grenades plasma T-1 OU 2 grenades à piques T-2, lame de combat.
Équipement : Barricade énergétique, cartouchière, holster, paquetage militaire, kit de réparation, 7 rations militaires, sac de couchage, sacoche tactique, 1 tube de nano-gel, tenue civile de classe moyenne.

PRÉTORIEN

Vous gagnez les avantages suivants :

- Vous redonnez toujours 2 points d'armure au lieu d'un pour chaque dose de nano-gel utilisée.
- Les ennemis ont toujours un **DÉSAVANTAGE** pour attaquer au corps à corps tout personnage allié se trouvant dans votre zone d'engagement.
- Une fois par repos court, vous pouvez accomplir l'action **Reprendre son souffle** en tant qu'action rapide et même si vous êtes engagé au corps à corps. Le nombre d'utilisation passe à 2 par repos court au niveau 10 et à 3 par repos court au niveau 16.

COURAGE

Les actions listées ci-dessous sont toutes connues par un personnage Armurier dès le niveau 1 mais nécessitent une ressource spécifique à cette classe, le Courage, qui représentent sa capacité à garder la tête froide même dans les situations les plus tendues et à se surpasser pour le bien du groupe. Cette ressource se recharge de 3 points par repos court et intégralement à chaque repos long. Chacune des actions ci-dessous coûte 1 Courage à l'utilisation.



COURAGE INSEUSE : vous réussissez automatiquement une sauvegarde de Volonté ou perdez l'un des états suivants : *Effrayé, Fasciné, Sonné* ou *Surpris*.



DIVERSION : Vous provoquez un adversaire pour l'inciter à se concentrer sur vous et à oublier momentanément vos alliés. Faites un test d'*Intimidation* opposé à la Volonté de la cible, et en cas de réussite celle-ci perd sa réaction et devient *Fascinée* par vous. Cette action peut affecter plusieurs créatures si elles sont suffisamment proches.



EXPOSITION : Vous attirez l'attention d'un ennemi capable de vous voir ou de vous entendre afin de le faire réagir et ainsi le rendre vulnérable à l'action d'un de vos alliés. Effectuez un test d'*Intimidation* opposé à la Volonté de votre cible. En cas de réussite, le personnage ciblé réagit d'une manière déterminée par le MJ selon la situation (il s'expose, tir en aveugle dans votre direction, avance ou recule d'un pas, etc.), ce qui le rend *Sans défense* contre la première action qui le cible ou jusqu'au début de son tour.



IMPLACABLE : Vous évitez d'être jeté *A terre* ou vous relevez gratuitement si vous étiez déjà *A terre*.



INDOMPTABLE : Si vous êtes *Agrippé* par un personnage ou une créature de même Taille que vous, vous vous libérez immédiatement. Pour les adversaires de Taille plus grande, vous recevez un avantage sur votre test de *Lutte* pour tenter de vous libérer.



INFATIGABLE : Vous pouvez dépenser un ou plusieurs points de Ténacité pour perdre autant de Niveaux de Fatigue pendant six heures au lieu d'une seule.



JUSTE UNE EGRATIGNURE : vous ignorez complètement les effets d'une blessure jusqu'à la fin du combat, puis vous recevez 1 niveau de Fatigue si c'est une blessure légère, 2 niveaux si c'est une blessure lourde.



PAS LE TEMPS DE CAUSER : lorsqu'un ennemi effectue un test d'*Intimidation* contre vous ou contre un allié en vue, vous pouvez immédiatement effectuer un tir d'opportunité ou une attaque d'opportunité contre lui. Si le jet de touche réussit, son intimidation échoue automatiquement.



POSITION DÉFENSIVE : si vous êtes à découvert ou que votre couvert est inefficace contre une attaque ennemie, vous prenez une posture qui limite au maximum l'exposition des points faibles de votre armure. Vous augmentez temporairement vos valeurs de CAC et de CAE de 2 points (jusqu'à un maximum de 10) contre les attaques à distance jusqu'à votre prochaine action ou jusqu'à ce que quelque chose vous fasse perdre cette posture (être jeté *A terre*, être *Effrayé*, être engagé au corps à corps, etc.).



RIDICULISATION : Par une moquerie, une insulte ou une bravade, vous essayez de saper la confiance que vos adversaires ont en leurs capacités. Effectuez un test d'*Intimidation* opposé à la Volonté de tous les personnages ennemis capables de vous entendre, et ceux qui échouent reçoivent un **DÉSAVANTAGE** sur toutes leurs actions qui vous visent ou qui visent un allié proche de vous. L'effet dure jusqu'au début de votre prochain tour ou jusqu'à ce que vous soyez mis hors de combat.

SPÉCIALISATION DÉFENSIVE

Au niveau 4, vous privilégiez une stratégie pour être le pilier protecteur de votre équipe. Choisissez une des spécialisations suivantes :

- **Défense réactive :** au corps à corps, vous infligez toujours 1D4 points de dégâts Contondant chaque fois que vous réussissez l'action **Parer** ou **Encaisser** tant que vous n'êtes pas *Inconscient*, *Paralysé* ou *Effrayé*.
- **Muraille étendue :** lorsque vous avez un bouclier à main déployé, il est considéré comme stoppant les tirs sur une case supplémentaire de chaque côté et offrant le même bonus de couvert pour les alliés situés derrière uniquement contre les attaques à distance.
- **Ancre solide :** tant que vous n'avez pas de blessure grave aux jambes, vous ignorez les règles qui vous forcent à vous déplacer ou à vous mettre *A terre* sauf si elles sont infligées par un personnage dont la Taille est supérieure à la votre.

SPÉCIALISATION OFFENSIVE

Au niveau 8, vous privilégiez une méthode pour répondre aux attaques adverses tout en gardant votre rôle de protecteur. Choisissez une des spécialisation suivantes :

- **Avance implacable :** au corps à corps, vous pouvez vous déplacer de la moitié de votre Vitesse en forçant jusqu'à deux ennemis de votre choix à se déplacer pour rester engagés avec vous, sauf si leur Taille est supérieure à la votre. De plus, votre Vitesse n'est plus réduite lorsque vous avez un bouclier à main déployé.
- **Frappe de bouclier :** Vous pouvez accomplir une frappe rapide ou une frappe lourde avec un bouclier à main au prix d'une action mineure, mais toute autre attaque que vous effectuez durant le même tour ne peut pas être dirigée contre la cible de votre bouclier, exceptées les attaques d'opportunité. La pénétration et les dégâts de cette attaque supplémentaire sont équivalents à ceux d'une attaque à main nue, mais en ajoutant aux dégâts la valeur de bonus de couvert du bouclier (pour un personnage de taille Moyenne).
- **Maniement stable :** Tant que vous avez un bouclier à main déployé, vous pouvez utiliser une arme lourde dans votre autre main sans malus ni désavantage du moment que vous tirez vers l'avant de votre bouclier (arc de tir de 180°).

MAÎTRISE DES MODULES

Au niveau 12, vos connaissances mécaniques sur les modules d'armures sont telles que vous êtes capable de les modifier pour optimiser leur utilisation. Vous pouvez choisir une seule des trois maîtrises suivantes :

- **Modules miniatures :** vous pouvez travailler 4 heures sur une armure pour modifier un module déjà installé afin de diminuer sensiblement sa taille et sa consommation énergétique, permettant ainsi d'augmenter de 1 le nombre total de

modules installables sur l'armure sur le même emplacement (brassard, casque, jambière ou plastron). Vous ne pouvez effectuer cette amélioration qu'une seule fois par pièce d'armure.

- **Modules dissimulés :** vous pouvez travailler 4 heures sur une armure pour modifier un module déjà installé afin de le rendre invisible aux inspections visuelles et aux scanners (mais pas à un démontage complet). Vous ne pouvez effectuer cette amélioration qu'une seule fois par pièce d'armure.
- **Module renforcé :** vous pouvez travailler 4 heures sur une armure pour modifier un module déjà installé afin de le rendre insensible aux attaques I.E.M. et d'annuler le premier événement qui devrait le détruire (à moins que toute la pièce d'armure sur laquelle il se trouve ne soit détruite). Vous ne pouvez effectuer cette amélioration qu'une seule fois par pièce d'armure.

MAÎTRISE DU COURAGE

Au niveau 16, vous apprenez à gérer vos ressources pour utiliser plus souvent vos techniques spéciales. Vous pouvez choisir une seule des trois maîtrises suivantes :

- **Charge externe :** Chaque fois que vous prenez une dose de Stimulants, vous récupérez également 1D4 Courages. Cela ne permet pas de dépasser votre limite normale de cette ressource.
- **Récupération supérieure :** vous regagnez 6 Courages au lieu de 3 à chaque repos court.
- **Destin supérieur :** chaque fois que vous utilisez une technique de Courage, lancez 3D8. Si vous obtenez au moins un 7, vous ne dépensez pas de point de Courage.

ARMURIER LÉGENDAIRE

Au niveau 20, vous avez atteint le summum de votre domaine. Vous pouvez choisir une seule des trois légendes suivantes :

- **Ultime rempart :** Une fois par repos long, vous pouvez faire appel à toute votre volonté pour ignorer le danger et donner votre maximum pour le bien de votre équipe. Vous récupérez toute votre Stamina dont la valeur maximale est doublée pendant un nombre de round égal à votre (Volonté). Une fois cette durée écoulée, vous tombez à 1 point de Vie.
- **Protection inébranlable :** vos valeurs de Classe d'Armure Cinétiques et Energétiques ne peuvent pas être réduites en-dessous de la moitié de leur valeur initiale, excepté si vous perdez des pièces entières de votre armure (brassard, casque, jambières ou plastron).
- **Courage déterminant :** chaque fois que vous utilisez une technique de Courage avec succès, vous regagnez 1 point de Ténacité.

CAPITAINE

Niv.	Gains de niveau	Vaisseau	Ordres
1	Missions de longue durée Maîtrise tous les ordres de capitaine (voir page suivante)	Corvette	2
2	Stamina +3		
3	1 Talent		
4	Spécialisation de vaisseau		
5	Amélioration de caractéristique	Corvette	3
6	Santé +3		
7	1 Talent		
8	Spécialisation d'officier		
9	Amélioration de caractéristique	Frégate	4
10	Stamina +3		
11	1 Talent		
12	Maîtrise de vaisseau		
13	Amélioration de caractéristique	Frégate	5
14	Santé +3		
15	1 Talent		
16	Maîtrise des ordres		
17	Amélioration de caractéristique	Frégate	6
18	Stamina +3		
19	1 Talent		
20	Capitaine légendaire Amélioration de caractéristique		

Les services de renseignement étaient clairs : le commandant rebelle que les héros poursuivaient depuis des mois s'était réfugié loin derrière la frontière du domaine covenant, sur l'une des planètes contrôlées par la faction des Lueurs Divines. Il avait sans doute forgé une alliance avec ces fanatiques religieux pour obtenir leur protection et peut-être aussi leur soutien, ce qui était assurément une sérieuse menace mais l'état-major n'avait ni l'envie ni même les moyens de provoquer un conflit avec les Lueurs Divines. La seule solution était d'envoyer une petite équipe en mission secrète et non officielle pour capturer le commandant rebelle, et pour ça il fallait un capitaine de vaisseau assez fou pour prendre ce risque. Par chance, les héros connaissaient la personne idéale pour cette mission. Et non seulement ce capitaine accepta de les amener jusqu'à leur cible, mais il insista pour les accompagner lui-même sur le terrain afin de leur apporter un soutien plus rapide. Pendant que sa corvette se trouvait en orbite, protégée par son système de furtivité, il restait en contact radio avec ses officiers de passerelles qui mettaient à sa disposition toutes les capacités du vaisseau. Ils commencèrent par scanner les communications ennemies à la recherche de renseignements sur leur cible, puis triangulèrent la position de cette dernière et fournirent des photographies orbitales du terrain alentour. Grâce à ces informations, l'équipe put infiltrer le repère du commandant rebelle qui fut incapable d'appeler ses alliés à l'aide car toutes ses transmissions étaient brouillées depuis l'orbite. Puis, lorsqu'il fallut évacuer l'équipe avec son prisonnier, il suffit à la corvette furtive de créer une diversion au moyen de faux échos radars pour que la flotte des Lueurs Divines s'éloigne de la planète, permettant une extraction parfaitement discrète. La mission était accomplie et une guerre inutile avait été évitée.

Le capitaine est un officier formé spécialement pour diriger des vaisseaux spatiaux de combat et commander des équipages de plusieurs centaines de personnes si nécessaire dans le cadre de missions périlleuses. Ses seules compétences de meneur en font déjà un chef d'équipe très compétent pour n'importe quel groupe de héros, et il peut parfaitement les accompagner sur le champ de bataille tout en pouvant faire appel à tout moment aux formidables capacités de son vaisseau ou de son équipage, du moment qu'il garde une bonne liaison radio. Aucune autre classe ne possède autant de puissance de feu et de liberté de mouvement qu'un capitaine, car les armes navales sont parmi les plus gros calibres qui puissent exister et il ne dépend de personne pour voyager entre les étoiles à travers le sous-espace. Mais plus qu'une arme ou qu'un moyen de transport, un vaisseau spatial peut devenir la maison d'une équipe de héros, et son équipage peut devenir comme une seconde famille.

Traits

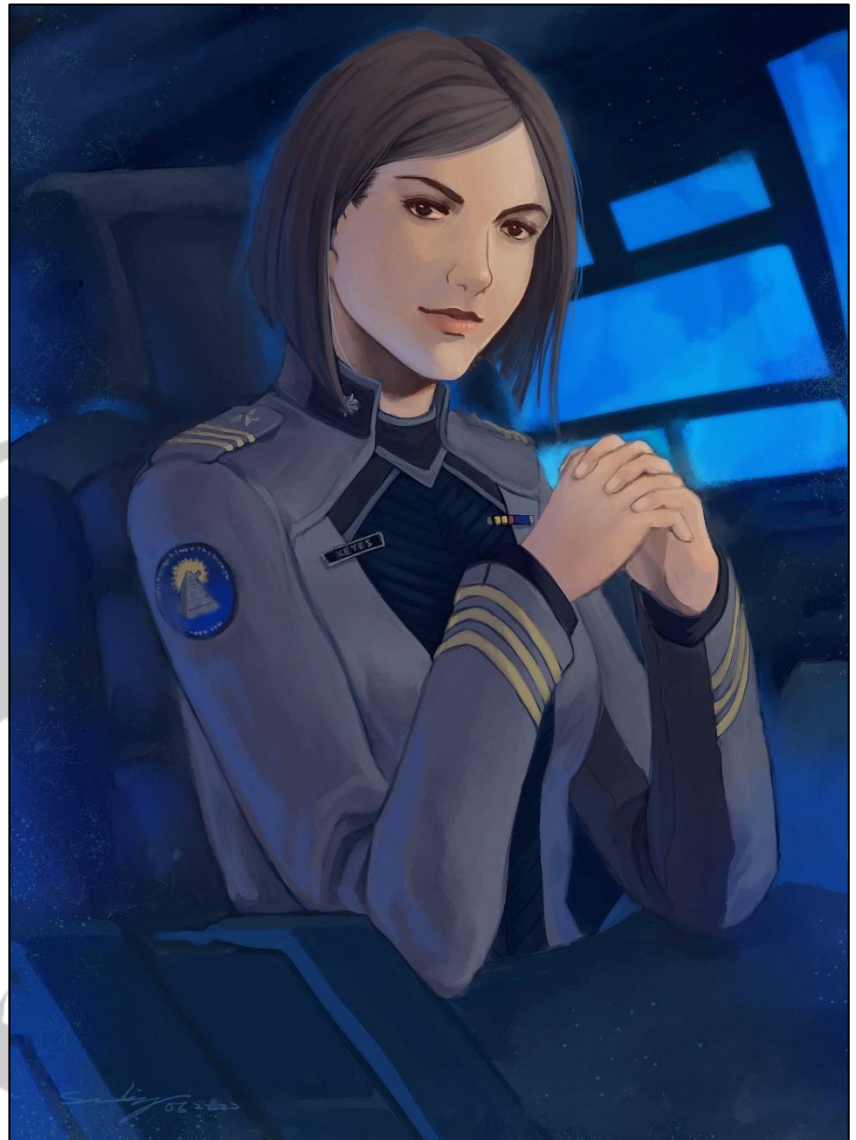
Peuples compatibles : humains, sangheils et jiralhanaes
Caractéristique forte : Charisme ou Intelligence ou Volonté. Vous gagnez +2 sur la caractéristique choisie.
Caractéristique faible : une au choix (Endurance, Force ou Agilité recommandé)
Modificateur de commandement : +25 (50 maximum)
Points de compétences : 8 +(Int) à chaque montée de niveau
Maîtrise d'armures : armures légère, armures moyennes

Compétences

Principales (+2) : Astro-navigation (+), Astro-physique, Commandement de troupes, Commandement de vaisseau (+), Pilotage de vaisseau spatial, Stratégie navale.
Secondaires (+1) : Armes de poing, Astro-largage, Com-tech (+), Gravité zéro, Pilotage d'aéronef, Protocole (+).
Libres (+1, trois au choix parmi la liste) : Armes standards, Armes de jet, Artillerie (+), Diplomatie, Duperie, Psychologie.

MISSIONS DE LONGUE DURÉE

Vos supérieurs vous font confiance pour atteindre vos objectifs quoi qu'il en coûte. Vous pouvez opérer librement sans soutien logistique et/ou sans avoir à reporter vos actions au haut commandement tant que cela ne compromet pas sérieusement les paramètres de mission.



Équipement : Vous commencez avec les équipements suivants qui sont considérés comme des équipements standards pour votre personnage :

HUMAIN

Armure : Armure d'Officier, armure Standard, variante E.V.A.
Attributs de combinaison : Etanche, Antichoc et Survie
Armement : pistolet M6D, 2 grenades soniques M6, couteau de combat.
Équipement : bottes magnétiques, holopad, holster, paquetage militaire, 7 rations militaires, sac de couchage, radio longue portée, respirateur, sacoche tactique, tenue civile de classe moyenne, tenue de cérémonie.

COVENANT

Armure : Armure Astrale, armure Major, variante E.V.A.
Attributs de combinaison : Etanche, Antichoc et Survie
Armement : pistolet à plasma T-1, 2 grenades soniques T-6, couteau de combat.
Équipement : bottes magnétiques, holopad, paquetage militaire, 7 rations militaires, sac de couchage, radio longue portée, respirateur, sacoche tactique, tenue civile de classe moyenne, tenue de cérémonie.

CAPITAINE DE CORVETTE

Félicitation ! Vous avez reçu le commandement de votre premier vaisseau : une corvette. Le profil de ce vaisseau peut être directement issu de ceux disponibles dans les chapitres 7.4 et 7.5 selon votre faction d'appartenance et la décision du MJ, ou alors être créé sur le modèle de ces mêmes profils et avec l'accord du MJ.

ORDRES DE CAPITAINES

Les actions listées ci-dessous sont toutes connues par un personnage Capitaine dès le niveau 1 mais nécessitent une ressource spécifique à cette classe, les Ordres, qui représentent la capacité de son vaisseau et de son équipage à intervenir pour l'aider lorsqu'il se trouve en mission. Cette ressource se recharge de 3 points par repos court et intégralement à chaque repos long. Chacune des actions ci-dessous coûte 1 Ordre à l'utilisation mais nécessitent que votre vaisseau soit à portée, qu'il possède les équipements nécessaires aux actions que vous lui demandez, et bien sûr que vous ayez une radio longue portée pour le contacter.

ATTENTION : selon où se trouve votre vaisseau lorsque vous lui donnez un ordre, celui-ci ne pourra pas toujours y répondre ou ne pourra pas le faire avant de se mettre d'abord en position de soutien (orbite haute ou orbite atmosphérique si vous êtes à la surface d'une planète), ce qui pourra prendre plus ou moins longtemps. Tâchez de toujours prendre cela en compte.

- **« BROUILLAGE RADIO » :** Votre vaisseau brouille toutes les fréquences de communication autre que la vôtre sur une très large zone. Ce brouillage ne peut être percé que par des antennes au moins aussi puissantes que celle de votre vaisseau.
- **« CAMERAS LONGUE DISTANCE » :** Vous demandez à la passerelle d'observation d'utiliser les instruments de caméra télescopiques afin d'obtenir des images orbitales d'un terrain. Aucun test n'est nécessaire s'il s'agit du terrain où se trouve votre personnage, mais pour tout autre terrain vous devez réussir un test d'Observation pour donner les bonnes coordonnées. Cela vous donne une vue globale de la zone si le ciel est suffisamment dégagé et permet de repérer les véhicules ou infrastructures présentes sur place, mais pas les forces d'infanterie à moins qu'il s'agisse de larges formations (peloton et plus).
- **« COUVERTURE AERIEENNE » :** Votre vaisseau se positionne en orbite basse et utilise son armement léger (toureilles de défense et missiles anti-aériens) pour abattre tout appareil volant léger qui s'aventurerait dans la zone. Cet ordre est cependant très risqué car il peut exposer le vaisseau à d'autres bâtiments de guerre ou à des installations de défense sol-espace.
- **« DIVERSION » :** Par l'utilisation de sonde-relais ou en utilisant un astre proche (lune, planète, astéroïde, etc.) comme surface réfléchissante, votre vaisseau envoie de fausses transmissions radios et indices de flux énergétiques pour créer un écho radar artificiel, ce qui peut détourner l'attention des vaisseaux ennemis et changer radicalement la stratégie adverse. Faites un test de *Com-Tech* (+) pour déterminer l'efficacité du subterfuge.
- **« FRAPPE ORBITALE ! » :** Nécessite l'utilisation d'un désignateur laser et compromet la furtivité de votre vaisseau. Vous ordonnez un tir d'arme navale sur une position, l'arme utilisée ne pouvant pas être nucléaire ou de puissance équivalente.
- **« INTERCEPTER LES COMMUNICATIONS » :** Votre vaisseau utilise son antenne pour scanner toutes les fréquences radios à la recherche de celle utilisée par l'ennemi et décrypter ses communications. Effectuez un test étendu de *Com-Tech* (+), le degré de difficulté et le nombre de réussites à obtenir étant décidé par le MJ suivant la prudence de l'adversaire et les moyens de votre vaisseau. Une fois ce test étendu réussi, vous pouvez écouter les conversations radios de vos ennemis jusqu'à ce qu'ils décident de changer de fréquence et/ou de clé de cryptage.
- **« LARGAGE DE SOUTIEN » :** Votre vaisseau envoie une nacelle d'équipement qui traverse l'atmosphère à très grande vitesse pour atterrir à proximité de votre position. Vous devez décider du contenu de la nacelle, qui peut transporter jusqu'à 30 kilos de matériel mais ne peut être remplie qu'avec des objets qui sont dans la liste d'équipement standard d'au moins un des membres de votre groupe de joueurs. Faites ensuite un test d'*Astro-largage* (DD=16) pour déterminer la précision du largage. Attention : la nacelle peut causer de sérieux dégâts lors de sa chute.
- **« SCANNERS ORBITAUX ! » :** Grâce aux puissants instruments de détection de votre vaisseau, vous obtenez toutes sortes d'informations sur la zone désignée : présence infrarouge, niveaux d'énergie de machines, topographie de surface et souterraine, etc. Cela fonctionne comme un gigantesque scanner à distance. Les ennemis ne disposant pas de l'attribut *Furtif* ou d'équipement de dissimulation sont automatiquement *Marqués* jusqu'à la fin du prochain round.
- **« SOUTIEN ELECTRONIQUE » :** Votre vaisseau met à disposition toute la puissance de calcul de ses instruments pour passer à travers une sécurité informatique. Ciblez un personnage ou un équipement électronique. Vous pouvez immédiatement effectuer une action informatique du chapitre 4.5 avec un bonus équivalent à la valeur d'Instruments de votre vaisseau.
- **« TRIANGULATION » :** En utilisant des sondes autonomes ou des navettes disponibles dans son hangar, votre vaisseau localise aussi précisément que possible les coordonnées d'émission d'un message radio.

SPECIALISATION D'EQUIPAGE

Au niveau 4, vous privilégiez un aspect particulier de votre vaisseau afin de privilégier un type d'approche particulier lors de vos missions. Choisissez une des spécialisations suivantes :

- **Transmissions sécurisées :** vous avez établi avec votre officier des communications un protocole d'échange secret et extrêmement complexe pour changer continuellement les clés d'encodage de vos transmissions radios lorsque vous n'êtes pas à bord de votre vaisseau. Si un ennemi parvient à décoder ces transmissions, cela ne dure pas plus d'un round (ou une minute en temps narratif).
- **Réaction rapide :** vous avez appris à votre officier de navigation comment effectuer des manœuvres d'approche à la fois rapide et sûres pour apporter un bref soutien dans les moments désespérés. Votre vaisseau peu traverser n'importe quel blocus orbital ennemi pour répondre à vos ordres pendant une durée d'un round seulement, puis ne pourra pas réutiliser cette capacité avant que la situation stratégique navale soit suffisamment changée.
- **Soutien rapproché :** Tant que votre vaisseau est en orbite atmosphérique (aussi appelée orbite basse) pour vous soutenir, vous pouvez toujours lui donner deux ordres pour le prix d'un lors d'un même round.

SPECIALISATION D'OFFICIER

Au niveau 8, vous avez acquis suffisamment d'expérience et rencontré assez de personnes exceptionnelles pour reconnaître et développer les qualités de vos alliés. Choisissez une des spécialisations suivantes :

- **Mentor :** Une fois par mission, lorsque le MJ distribue les XP, vous pouvez désigner un joueur allié qui s'est particulièrement distingué ou que vous avez particulièrement aidé. Son personnage gagne 1D4 XP supplémentaires.
- **Priorisation :** Une fois par mission, vous pouvez soit définir un objectif supplémentaire pour l'équipe soit considérer un objectif secondaire comme un objectif prioritaire, ce qui impacte les possibilités de réquisitions, de demandes de soutien et les points d'expériences attribués par le MJ en cas de réussite.
- **Recruteur :** Une fois par mission, vous pouvez désigner un joueur allié qui s'est particulièrement distingué. Son personnage est considéré pour une promotion militaire, une décoration, un privilège particulier et/ou l'intégration au sein d'un projet spécial. L'issue exacte est toujours décidée par le MJ.

CAPITAINE DE FRÉGATE

Au niveau 10, l'amirauté vous autorise à commander une frégate si vous l'acceptez. Le profil de ce vaisseau peut être directement issu de ceux disponibles dans les chapitres 7.4 et 7.5 selon votre faction d'appartenance et la décision du MJ, ou alors être créé sur le modèle de ces mêmes profils et avec l'accord du MJ. Vos officiers de branche et une large partie de l'équipage sont transférés sur ce nouveau bâtiment et vous pouvez directement lui appliquer les améliorations de niveau 10 suivant le chapitre 7.6.

MAITRISE DE VAISSEAU

Au niveau 12, vous connaissez si bien les capacités de votre vaisseau que vous pouvez les pousser à leur maximum. Choisissez une des spécialisations suivantes :

- **Navigation :** lors de la phase de Manœuvre d'un combat spatial (voir chapitre 8.3), votre tests de *Pilotage de vaisseau spatial* (+) reçoit un AVANTAGE tant que votre vitesse de déplacement est supérieure à celle de vos adversaires.
- **Discrétion :** tant que votre vaisseau ne mène aucune action offensive, votre valeur de Furtivité est augmentée de +2.
- **Alimentation :** vous avez un AVANTAGE sur tous vos tests pour éviter des incidents techniques lorsque vous mettez le réacteur de votre vaisseau en surcharge.

MAITRISE DES ORDRES

Au niveau 16, vous apprenez à gérer vos capacités d'évasion pour utiliser plus souvent vos techniques spéciales. Vous pouvez choisir une seule des trois maîtrises suivantes :

- **Charge externe :** Chaque fois que vous prenez une dose de Psy-up, vous récupérez également 1D4 Ordres. Cela ne permet pas de dépasser votre limite normale de cette ressource.
- **Récupération supérieure :** vous regagnez 6 Ordres au lieu de 3 à chaque repos court.
- **Destin supérieur :** chaque fois que vous utilisez un Ordre, lancez 3D8. Si vous obtenez au moins un 7, vous ne dépensez pas de point d'Ordre.

CAPITAINE DE DESTROYER

Au niveau 18, l'amirauté vous autorise à commander un destroyer si vous l'acceptez. Le profil de ce vaisseau peut être directement issu de ceux disponibles dans les chapitres 7.4 et 7.5 selon votre faction d'appartenance et la décision du MJ, ou alors être créé sur le modèle de ces mêmes profils et avec l'accord du MJ. Vos officiers de branche et une large partie de l'équipage sont transférés sur ce nouveau bâtiment et vous pouvez directement lui appliquer les améliorations de niveau 18 suivant le chapitre 7.6.

CAPITAINE LÉGENDAIRE

Au niveau 20, vous avez atteint le summum de votre domaine. Vous pouvez choisir une seule des trois légendes suivantes :

- **Conseiller stratégique naval :** tous les officiers des forces navales alliées que vous êtes capables de contacter prennent très au sérieux vos conseils et remarques sur la stratégie à mener lors d'une bataille.
- **Protection au sommet :** votre réputation et celle de votre équipe sont montées jusque dans les plus hautes sphères de votre faction et vous ont fait gagné l'appui d'au moins une personnalité de premier plan. Celle-ci fera tout son possible pour vous protéger des sanctions et accusations portées contre vous dans la limite du raisonnable.
- **Officier politique :** à votre demande, vous intégrez les hauts échelons des services de renseignement de votre faction qui vous confient le commandement d'une installation terrestre ou spatiale de grande importance avec plusieurs centaines de personnel parmi les meilleurs qui existent. Le rôle de cette installation et la nature de son personnel sont laissés à votre choix avec accord du MJ.

COMMANDO

Niv.	Gains de niveau	Evasions
1	Infanterie mobile, Maîtrise toutes les tactiques d'évasion (voir page suivante)	2
2	Stamina +4	
3	1 Talent	
4	Spécialisation d'arme	3
5	Amélioration de caractéristique	
6	Santé +4	
7	1 Talent	4
8	Spécialisation tactique	
9	Amélioration de caractéristique	
10	Stamina +4	5
11	1 Talent	
12	Maîtrise des déplacements	
13	Amélioration de caractéristique	6
14	Santé +4	
15	1 Talent	
16	Maîtrise de l'évasion	7
17	Amélioration de caractéristique	
18	Stamina +4	
19	1 Talent	8
20	Commando légendaire Amélioration de caractéristique	

Sans moyen de transport et avec les prisonniers qu'ils venaient de libérer, les membres de l'escouade Delta n'avaient aucune chance d'échapper aux troupes que l'ennemi allait assurément envoyer à leurs trousses. Traverser la jungle à l'Ouest de la prison permettrait de les forcer à entamer la poursuite à pied, mais les prisonniers avançaient bien trop lentement. Il fallait trouver un moyen de ralentir la progression de l'ennemi coûte que coûte, et le commando de l'équipe se porta volontaire pour rester en arrière couvrir la retraite. Dissimulé dans la végétation, il attendit que les premières escouades de recherche approchent avec leurs chiens pour les stopper avec un barrage de grenade, puis fit un contournement afin de les attaquer dans le dos. La moitié du groupe adverse était déjà mort lorsqu'il fut découvert, chargeant le chef d'escouade pour lui trancher la gorge d'un mouvement expert, et disparut à nouveau dans la végétation avant que quiconque n'ait eu le temps de lever son arme. D'un déplacement aussi rapide que discret, il changea à nouveau de position pour prendre les survivant au dépourvu avec une rafale de son fusil. Les coups de feu attirèrent une deuxième équipe de recherche, comme il l'avait prévu, et il la neutralisa avec la même facilité. La panique s'empara alors du réseau de communication ennemi, apportant chaos et désorganisation dans les rangs. Considérant qu'il avait donné largement assez d'avance à ses amis, le commando créa une ultime diversion sur le flanc gauche de la formation adverse puis parti les rejoindre en courant à travers la jungle.

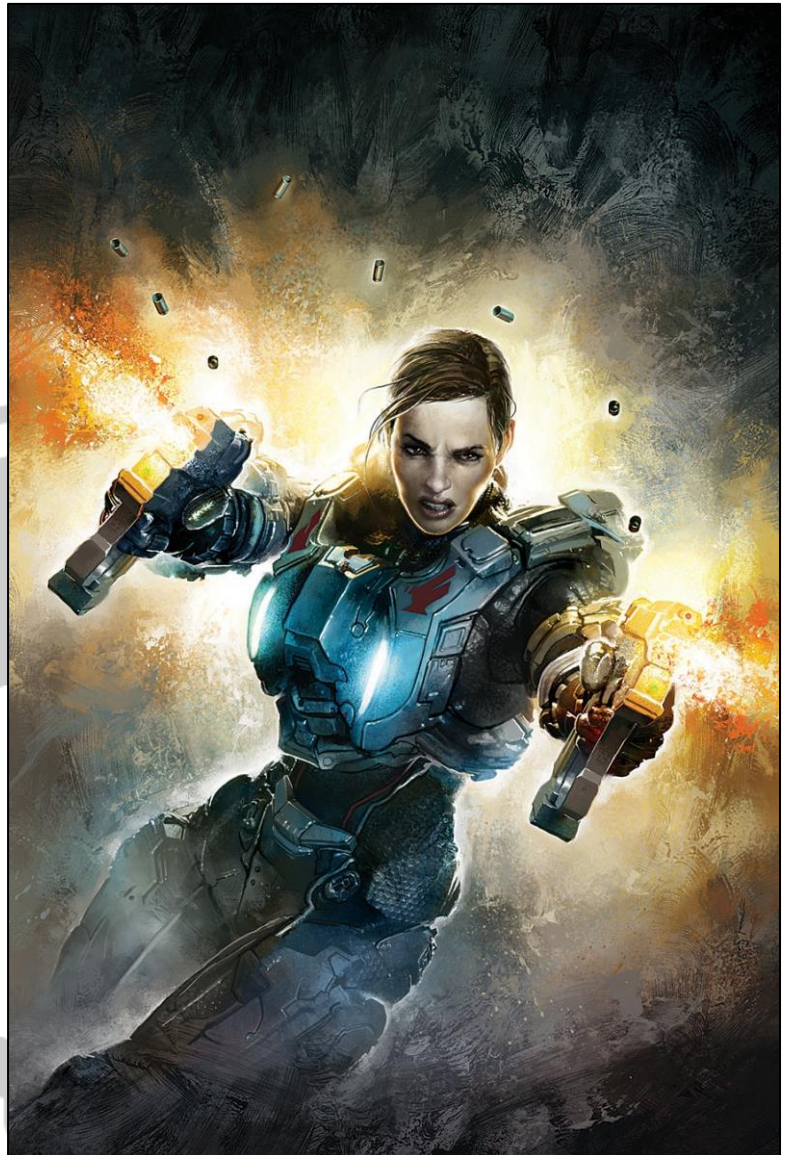
Le commando est un combattant très polyvalent formé à l'utilisation de tactiques agressives, de harcèlement et de guerre d'usure, pouvant surgir de n'importe où en causant de terribles dégâts pour ensuite se replier avant que ses ennemis ne réorganisent leurs forces. Et même si l'un d'eux parvient à l'engager au combat pour le retenir, c'est un expert en évasion pour se tirer des situations difficiles et se replier avant de reprendre ses assauts. Seul, il peut s'attaquer à des escouades entières si le terrain lui offre suffisamment de couvert pour s'échapper. Et lorsqu'il opère au sein d'une escouade, sa grande mobilité lui permet d'effectuer de larges contournement pour frapper là où l'adversaire est le plus vulnérable afin de lui porter un coup mortel.

Traits

Peuples compatibles : humains, sangheils, jiralhanaes et kig-yar
Caractéristique forte : Agilité ou Force. Vous gagnez +2 sur la caractéristique choisie.
Caractéristique faible : Intelligence ou Perception
Modificateur de commandement : aucun
Points de compétences : 4 +(Int) à chaque montée de niveau
Maîtrises d'armures : armures légères et armures moyennes

Compétences

Principales (+2) : Armes de poing, Armes de jet, Acrobatie, Athlétisme, Gravité zéro, Lutte.
Secondaires (+1) : armes standards, armes fines, Astro-largage, Discrétion, Explosifs, Language des signes (+),
Libres (+1, trois au choix parmi la liste) : Com-tech, Discrétion, Intimidation, Intrusion, Observation, Survie, Véhicules standards.



Équipement : Vous commencez avec les équipements suivants qui sont considérés comme des équipements standards pour votre personnage :

HUMAIN

Armure : Armure Tactique, armure Standard, variante AEROPORTÉ
Attributs de combinaison : Etanche, Antichoc et Pareballe
Armement : Fusil d'assaut BR-55 avec bandouillière OU Fusil d'assaut MA5C avec bandouillière, pistolet-mitrailleur M7, 2 grenades à fragmentation M9, couteau de combat.
Équipement : bottes magnétiques, 1 lot de chausse-trapes, commande à distance, 1 explosif au choix (n'étant pas une charge de démolition, une charge IEM, nucléaire ou à anti-matière), holster, paquetage militaire, kit radio, 7 rations militaires, sac de couchage, sacoche tactique, tenue civile de classe moyenne.

COVENANT

Armure : Armure Astrale, armure Clanique moyenne, variante AEROPORTÉ
Attributs de combinaison : Etanche, Antichoc et Réfractaire
Armement : Repeater à plasma T-52, needler T-33 OU spiker, 2 grenades plasma T-1 OU 2 grenades à piques T-2, lame de combat.
Équipement : bottes magnétiques, 1 lot de chausse-trapes, commande à distance, 1 explosif au choix (n'étant pas une charge de démolition, une charge IEM, nucléaire ou à anti-matière), paquetage militaire, kit radio, 7 rations militaires, sac de couchage, sacoche tactique, tenue civile de classe moyenne.

INFANTERIE MOBILE

Vous gagnez les avantages suivants :

- Tant que vous ne portez pas d'armure lourde et que vous n'êtes pas *Encombré*, votre valeur de Vitesse est augmentée de +1, vous ignorez les effets des terrains difficiles et considérez les terrains très difficiles comme des terrains difficiles.
- Lorsque vous effectuez une **Manœuvre d'évitement**, même les rafales reçoivent un DESAVANTAGE sur leurs jets de touche.
- Chaque fois que vous éliminez ou neutralisez personnellement un PNJ de classe Rival ou supérieur (voir chapitre 3.6) vous pouvez immédiatement effectuer un mouvement gratuit jusqu'à la moitié de votre Vitesse.

EVASIONS

Les actions listées ci-dessous sont toutes connues par un personnage Commando dès le niveau 1 mais nécessitent une ressource spécifique à cette classe, l'Evasion, qui représentent sa capacité à échapper à ses ennemis même lorsqu'il est engagé au corps à corps. Cette ressource se recharge de 3 points par repos court et intégralement à chaque repos long. Chacune des actions ci-dessous coûte 1 Evasion à l'utilisation.



ARME DE SECOURS : Cette action permet de **Dégainer** gratuitement une arme de poing ou une arme fine puis d'effectuer un **tir unique**, une **salve** ou une **frappe rapide** contre un ennemi engagé contre vous au corps à corps. Si vous lui infligez au moins un point de dégât, vous pouvez immédiatement vous désengager de lui (et uniquement de lui) puis effectuer un mouvement gratuit jusqu'à la moitié de votre Vitesse.



CONTOURNEMENT : Si vous êtes ciblé par une attaque au corps à corps, effectuez un test d'Acrobatie opposé à l'agilité de l'adversaire. S'il est réussie, l'attaque échoue et vous pouvez vous replacer n'importe où dans la zone d'engagement de l'attaquant (contre les créatures Gigantesques, le MJ déterminera une limite à votre distance de mouvement).



COUP DU CAILLOUX : Vous jetez un objet sans importance (une pierre, une douille de balle, un bout de verre, etc.) dans une direction de votre choix. Cela distrairait les ennemis à proximité qui ne sont pas conscients de votre présence et réduit de moitié leur Vigilance jusqu'au début de votre prochain tour, mais après cela ils bénéficient tous d'un bonus de +2 sur leur Vigilance pour représenter qu'ils sont sur leur garde.



DEPLACEMENT EVASIF : vous pouvez vous déplacer jusqu'à votre valeur de Vitesse. Durant ce mouvement, vous pouvez effectuer gratuitement l'action **esquiver** contre chaque Attaque d'opportunité tentée contre vous. Mais si une attaque vous touche, votre déplacement s'arrête immédiatement.



FRAPPE DISRUPTIVE : Faites une **frappe lourde** ou une **frappe rapide**. Si vous réussissez votre jet de touche, l'adversaire ciblé ne peut plus effectuer d'attaque d'opportunité contre vous ou contre tout personnage allié jusqu'au début de son prochain tour.



INTERCEPTION : Si une Arme de jet passe à 1m de votre position, effectuez une sauvegarde d'Agilité. En cas de réussite, vous pouvez choisir entre soit l'attraper (au vol ou une fois qu'elle est au sol), soit l'attraper et la renvoyer, soit taper dedans (qu'elle soit en l'air ou au sol). Si vous la renvoyez ou tapez dedans, cela est considéré comme une action **Jeter un objet** qui est gratuite mais reçoit un DESAVANTAGE sur son test d'Arme de jet.



PRISE DE JUDO : Contre une attaque au corps à corps, effectuez un test de *Lutte* opposé contre l'adversaire. En cas de réussite, vous utilisez l'énergie cinétique de l'attaquant pour le déplacer de 2 mètres dans une direction de votre choix, ce qui vous désengage du corps à corps. Selon le terrain et les obstacles présents, la cible peut recevoir des dégâts de collision ou être forcée de réussir une sauvegarde d'Agilité pour éviter de se retrouver *A terre*. La distance de projection de l'ennemi est multipliée par l'attribut *Force héroïque* (la votre et/ou celle de l'ennemie).



ROULADE : Contre n'importe quelle attaque ou action qui vous cible, effectuez une sauvegarde d'Agilité. En cas de réussite, vous sautez de 2 mètres (3 pour les personnages kig-yars) dans une direction de votre choix comme pour une action **Se jeter à terre**, mais vous ne finissez pas *A terre* et pouvez immédiatement accomplir un mouvement gratuitement jusqu'à la moitié de votre Vitesse dans la même direction. Cela est considéré comme un **Désengagement**.



TIR DISRUPTIF : Effectuez un tir unique ou une salve contre une cible unique. Si votre attaque touche, elle ne cause que des dégâts réduits mais la cible reçoit un DESAVANTAGE sur toute action majeure ou complète qu'elle effectue jusqu'à la fin de son prochain tour.

Coût d'action variable



TIR DISSUASIF : Effectuez n'importe quelle action de tir à distance *En aveugle* contre un ennemi. Celui-ci effectue une sauvegarde de Volonté et en cas d'échec il doit immédiatement dépenser sa réaction pour effectuer l'action **Se retrancher**. S'il n'a aucun couvert à proximité immédiate, il doit se déplacer vers le couvert le plus proche. Cette action peut affecter plusieurs ennemis s'ils sont suffisamment rapprochés.

SPÉCIALISATION D'ARME

Au niveau 4, vous privilégiez le maniement d'un type d'arme particulier afin d'en exploiter pleinement toutes les capacités. Choisissez une des spécialisations suivantes :

- **Armes standards :** Vous êtes suffisamment à l'aise avec ce type d'arme pour les utiliser au corps à corps sans subir de DESAVANTAGE.
- **Armes de précision :** Vous ne recevez pas de DESAVANTAGE lorsque vous utilisez ce type d'arme après avoir effectué un mouvement durant le même tour, sauf si elle porte l'attribut *Encombrant* et/ou *Installation*.
- **Armes de jet :** lorsque vous effectuez un jet de déviation avec une arme de jet, vous pouvez relancer soit le D8 indiquant la direction soit le D6 indiquant la distance, mais pas les deux.

SPÉCIALISATION TACTIQUE

Au niveau 8, vous privilégiez un type d'approche particulier lors des combats. Choisissez une des spécialisations suivantes :

- **Entrée théâtrale :** Si vous perdez l'état *Dissimulé* ou *Hors-radar* en effectuant une attaque non-furtive contre une ou plusieurs cibles, tous les ennemis ayant une ligne de vue directe sur vous doivent effectuer une sauvegarde de Volonté. En cas d'échec, ils sont *Effrayés*.
- **Opportuniste :** Lorsque vous effectuez une salve ou une rafale contre un adversaire *Sans défense*, vous pouvez effectuer un jet de touche supplémentaire.
- **La mort d'en haut :** Lorsque vous effectuez une frappe lourde contre un adversaire en sautant sur lui depuis une hauteur d'au moins un niveau, votre jet de touche reçoit un AVANTAGE et tous vos dégâts sont doublés.

MAÎTRISE DES DÉPLACEMENTS

Au niveau 12, vous apprenez à exploiter au maximum les avantages du terrain. Vous pouvez choisir une seule des trois maîtrises suivantes :

- **Réactif :** Au début d'un combat, si vous n'êtes pas *Surpris*, vous pouvez effectuer un mouvement ou une action majeure non-offensive avant tout le monde.
- **Insaisissable :** Tant que vous ne ressentez les effets d'aucune blessure aux jambes, vos ennemis ont toujours un DESAVANTAGE sur les jets de touches de leurs tirs d'opportunité et attaques d'opportunité contre vous.
- **Déplacement sûr :** tant que vous ne ressentez les effets d'aucune blessure aux jambes, vous êtes AVANTAGÉ sur tous les tests d'Agilité visant à éviter des menaces environnementales et les effets de pièges.

MAÎTRISE DE L'ÉVASION

Au niveau 16, vous apprenez à gérer vos ressources pour utiliser plus souvent vos techniques spéciales. Vous pouvez choisir une seule des trois maîtrises suivantes :

- **Charge externe :** Chaque fois que vous prenez une dose de Slénoïdes, vous récupérez également 1D4 Evasions. Cela ne permet pas de dépasser votre limite normale de cette ressource.
- **Récupération supérieure :** vous regagnez 6 Evasions au lieu de 3 à chaque repos court.
- **Destin supérieur :** chaque fois que vous utilisez une technique d'Evasion, lancez 3D10. Si vous obtenez au moins un 7, vous ne dépensez pas de point d'Evasion.

COMMANDO LÉGENDAIRE

Au niveau 20, vous avez atteint le summum de votre domaine. Vous pouvez choisir une seule des trois légendes suivantes :

- **Charge dévastatrice :** si le jet de touche d'une frappe rapide ou frappe lourde que vous effectuez après un mouvement de charge est réussi, vous pouvez continuer votre mouvement de charge sur une distance égale à votre (Agilité) sans que la cible de votre attaque ne puisse effectuer d'attaque d'opportunité. Si ce mouvement supplémentaire vous fait passer à 1m d'un autre adversaire, vous pouvez effectuer gratuitement une frappe rapide ou frappe lourde contre elle.
- **Guerre d'attrition :** si vous causez des dégâts à un ennemi pendant votre tour puis restez hors de sa vue jusqu'au début de votre prochain tour, cet ennemi devient *Marqué* pendant un round.
- **Evasion déterminante :** chaque fois que vous effectuez une technique d'Evasion avec succès, vous regagnez 1 point de Ténacité.

COMMISSAIRE / INQUISITEUR

Niv.	Gains de niveau	Ordres
1	Aura d'autorité, Connaît tous les ordres de la page suivante	2
2	Stamina +4	
3	1 Talent	
4	Spécialisation d'arme	3
5	Amélioration de caractéristique	
6	Santé +4	
7	1 Talent	4
8	Spécialisation d'officier	
9	Amélioration de caractéristique	
10	Stamina +4	5
11	1 Talent	
12	Maîtrise des secrets	
13	Amélioration de caractéristique	6
14	Santé +4	
15	1 Talent	
16	Maîtrise des ordres	7
17	Amélioration de caractéristique	
18	Stamina +4	
19	1 Talent	8
20	Commissaire/Inquisiteur légendaire Amélioration de caractéristique	

Les Bannis avaient frappé sur un large front du Halo Delta, obligeant le Concordat de la Réconciliation à rappeler une large partie de ses troupes pour tenir la ligne. Mais cette stratégie ne semblait pas cohérente aux yeux de l'Inquisiteur : l'ennemi n'avait pas grande chose à gagner dans une simple épreuve de force, même dans cette zone contenant quelques vestiges forerunners mineurs. Son intuition lui disait que quelque chose de plus grave était à l'œuvre.

Avec l'aide d'une petite équipe d'agents déterminés, il décela une faille dans le dispositif ennemi et frappa l'un de ses points névralgiques pour capturer un officier ennemi. L'Inquisiteur mena un interrogatoire sanglant mais efficace grâce auquel il découvrit le véritable plan des Bannis : attirer les forces du Concordat sur une zone précise tandis qu'une équipe d'infiltration capturait d'un centre de contrôle climatique afin de créer une série de tornades meurtrières.

Il fallait agir vite. Heureusement, l'Inquisiteur avait accès à des informations classifiées sur des tunnels d'accès permettant de rejoindre rapidement le centre de contrôle climatique. Mais la discrétion était impossible et les Bannis s'étaient solidement retranchés. Forçant ses compagnons à se surpasser coûte que coûte, l'Inquisiteur arriva finalement au panneau de contrôle principal et, grâce à sa maîtrise du langage des forerunners, commença à chercher comment remettre le système à la normal. Tandis que ses compagnons retenaient une nouvelle offensive ennemie, craignant davantage la colère de l'Inquisiteur que la mort elle-même, il trouva finalement le moyen de contrôler les tornades pour les déplacer vers les positions des Bannis. Ces derniers, voyant que leur plan avait échoué, se replièrent immédiatement mais non sans subir de sévères pertes.

Cette classe possède deux titres différents qui correspondent au terme le plus approprié pour les humains (Commissaire) et pour les covenants (Inquisiteur) en raison des grandes différences culturelles de ces deux civilisations, et que l'on pourrait résumer plus simplement en « officier politique ». Il s'agit d'une classe très particulière car, étant liée aux services de renseignement, elle représente un pouvoir secret et/ou extrêmement autoritaire qui est loin d'être entièrement bienveillant, ce qui peut lui donner une assez mauvaise réputation aux yeux de ses alliés et même de ses propres compagnons d'aventure. Mais contrairement à l'enquêteur qui a tendance à rester plutôt discret afin de protéger son identité, l'inquisiteur agit en plein jour et possède une manière beaucoup plus agressive d'atteindre ses objectifs. Sa manière de commander est également plus exigeante que celles du major ou du capitaine, car les avantages certes très importants qu'il peut donner à ses alliés ont généralement des effets secondaires qui peuvent les handicaper à la longue.

Traits

Peuples compatibles : humains, sangheillis et jiralhanaes

Caractéristique forte : Charisme, Intelligence ou Volonté. Vous gagnez +2 sur la caractéristique choisie.

Caractéristique faible : Agilité, Force ou Perception

Modificateur de commandement : +20 (50 maximum)

Points de compétences : 6 + (Int) à chaque montée de niveau

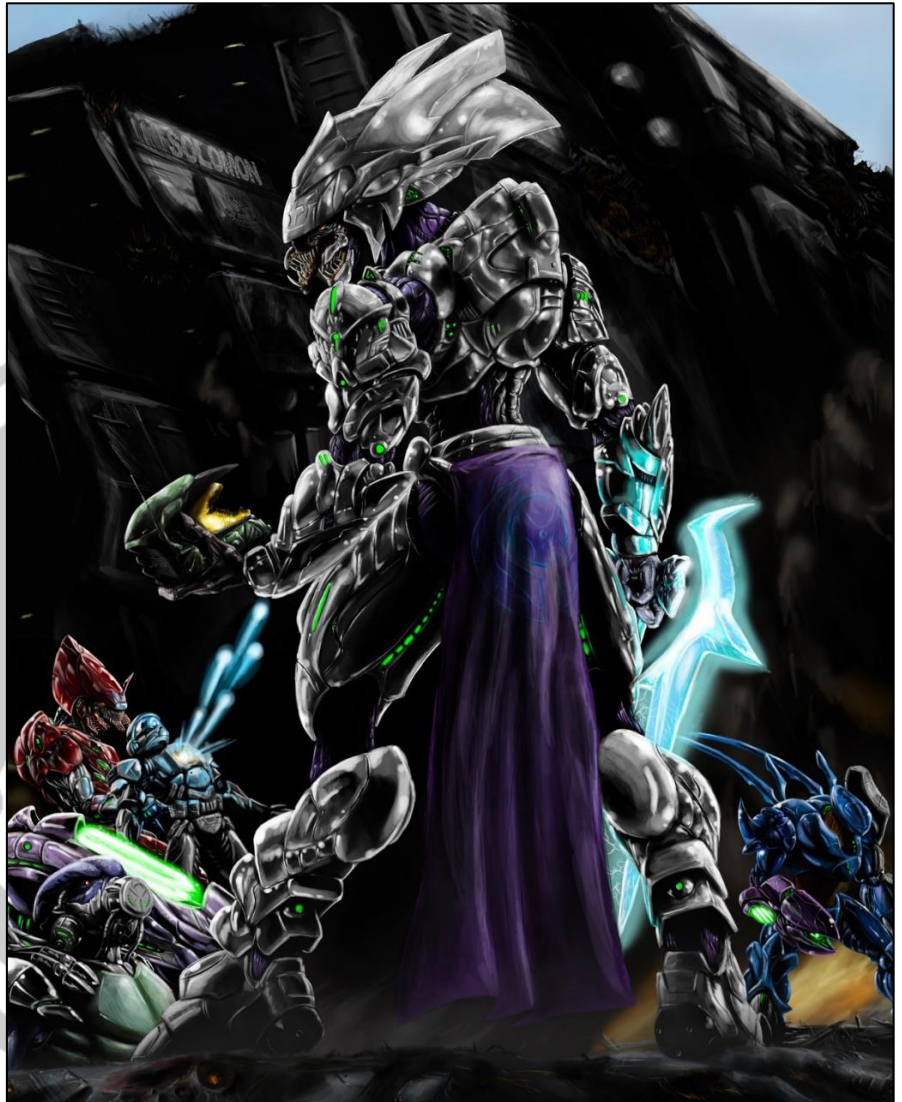
Maîtrise d'armures : armures moyennes, armures lourdes

Compétences

Principales (+2) : Armes fines **OU** Armes brutales, Armes de poing, Commandement de troupes, Forerunner (+), Investigation, Protocole (+), Xénologie (+).

Secondaires (+1) : Armes de jet, Armes standards, Com-tech (+), Culture générale, Intimidation, Interrogatoire, Psychologie.

Libres (+1, trois au choix parmi la liste) : Astro-largage, Duperie, Diplomatie, Gravité zéro, Religion, Stratégie terrestre, Véhicules standards.



Équipement :

Vous commencez avec les équipements suivants qui sont considérés comme des équipements standards pour votre personnage :

HUMAIN

Armure : Armure ODST, armure ODST-HV, variante SECURITY

Attributs de combinaison : Étanche, Antichoc et Survie

Armement : fusil à pompe M90 OU lance-grenade M319, dague seiki, 2 grenades soniques M6, couteau de combat.

Équipement : holopad, holster, paquetage militaire, 7 rations militaires, sac de couchage, radio longue portée, sacoche tactique, tenue civile de classe moyenne, tenue de cérémonie.

COVENANT

Armure : Armure Major, armure Ultra, variante SECURITY

Attributs de combinaison : Étanche, Antichoc et Survie

Armement : Repeater à plasma T-52 OU sabre-grenade, poignard énergétique OU marteau de combat, 2 grenades soniques T-6, couteau de combat.

Équipement : holopad, paquetage militaire, 7 rations militaires, sac de couchage, radio longue portée, sacoche tactique, tenue civile de classe moyenne, tenue de cérémonie.

AURA D'AUTORITÉ





















Vous gagnez les avantages suivants :

- Vous possédez l'attribut *Peur (X)* avec X égal à la moitié de votre rang de Commandement. Les PNJ appartenant à votre civilisation (humaine ou covenante) doivent réussir une sauvegarde de Volonté s'ils veulent engager le combat contre vous ou résister à une tentative d'influence mentale.
- Tous les personnages alliés à 7 mètres vous ou moins ne peuvent pas recevoir de malus ou de DESAVANTAGE sur leurs tests de Volonté. Cet effet s'arrête si vous êtes mis hors de combat ou que vous succombez à la peur.
- Lorsque vous effectuez un test d'*Interrogatoire*, d'*Investigation* ou d'*Intimidation* visant à obtenir des renseignements ou services de la part de PNJ non-hostiles et qui vivent sous l'autorité de votre faction, vous pouvez toujours choisir de montrer une preuve de votre autorité (badge, document officiel ou disque d'identification, etc.) pour obtenir un AVANTAGE sur votre test.

ORDRES DE COMMISSAIRE/INQUISITEUR

Les actions listées ci-dessous sont toutes connues par un personnage Commissaire/Inquisiteur dès le niveau 1 mais nécessitent une ressource spécifique à cette classe, les Ordres, qui représentent sa capacité à forcer ses alliés à se dépasser pour atteindre leur mission, mais souvent en y payant un prix ou en prenant un risque. Cette ressource se recharge de 3 points par repos court et intégralement à chaque repos long. Chacune des actions ci-dessous coûte 1 Ordre à l'utilisation, cependant elles ne peuvent pas affecter un personnage *Assourdi*, *Confus*, *Inconscient* ou qui est sous l'effet de la *Frénésie*.

IMPORTANT : si vous êtes au corps à corps, vous ne pouvez donner que deux ordres par round, un pendant votre tour (en action mineure) et un autre pendant le tour d'un autre personnage (en réaction). De plus, si ces ordres ciblent un allié qui n'est pas dans le même corps à corps que vous, l'un des ennemis engagé contre vous peut immédiatement tenté une *Attaque d'opportunité*. S'il vous fait perdre au moins 1 PV, votre ordre échoue automatiquement.

-  ou  « **ABATTEZ-LE !** » : Désignez un ennemi qui se trouve en vue de vous et d'au moins un autre allié. Il est *Marqué* jusqu'à la fin du round et les alliés en question peuvent immédiatement effectuer un **Tir d'Opportunité**, mais ils gagnent ensuite 1 point de fatigue chacun jusqu'à la fin du combat.
-  ou  « **CHARGEZ !** » : Désignez un ou plusieurs alliés qui peuvent vous entendre directement, puis vous leur désignez un ennemi qu'ils ont en ligne de vue directe. Ils sont *obligés* de dépenser un point de Ténacité pour effectuer un mouvement en ligne droite vers cet ennemi, et si cela les amène à 1 mètre de cet ennemi ce mouvement est considéré une action **Charger**. Cela est sans effet sur les personnages *Agrippés*, *Paralysés* ou *Fascinés*.
-  ou  « **DEPECHEZ-VOUS !** » : Tous les alliés qui vous entendent directement peuvent effectuer un mouvement gratuit jusqu'à leur valeur normale de Vitesse, mais ceux qui le font gagnent également 1 point de Fatigue jusqu'à la fin du combat.
-  ou  « **FAIS-LUI MAL !** » : Vous conseillez vos alliés sur l'endroit et/ou la manière dont ils devraient attaquer un ennemi pour lui faire le plus mal possible. Tant qu'au moins un jet de touche est réussi contre cet ennemi à chaque round, il est *Marqué*.
-  ou  « **FAITES UN EXEMPLE !** » : Vous demandez à un allié de tuer un ennemi de manière particulièrement violente pour terroriser le reste des adversaires. L'allié en question reçoit un AVANTAGE sur sa prochaine attaque, et s'il tue sa cible tous les ennemis en vue doivent faire une sauvegarde de Volonté ou être *Effrayés*.
-  ou  « **LA DOULEUR, C'EST DANS LA TÊTE !** » : Vous interdisez à un allié de ralentir à cause d'une blessure. Il ignore une blessure légère ou considère une blessure lourde comme une blessure légère jusqu'à la fin du combat, mais gagne ensuite 1 niveau de Fatigue.
-  ou  « **PAS DE REPLI !** » : Vous faites oublier le danger ou d'autres perturbations psychologies à un allié en vous présentant à lui comme un danger beaucoup plus dangereux s'il venait à vous décevoir. Il perd un seul des attributs suivants : *Confus*, *Effrayé*, *Fasciné*, *Terrorisé*.
-  ou  « **LA MORT OU LA GLOIRE !** » : Lorsqu'un allié reçoit des dégâts qui devraient le mettre hors de combat, vous le forcez à rester conscient suffisamment longtemps pour essayer de se racheter. Il peut immédiatement accomplir une action majeure ou une action complète pour aider au combat ou accomplir un objectif de mission, puis il tombe hors de combat et gagne également 1 niveau de fatigue.
-  ou  « **POUR L'HONNEUR !** » : Vous en appelez au désir de gloire, de victoire ou simplement de survie d'un de vos alliés afin de le pousser à se dépasser. Il reçoit un AVANTAGE pour son prochain test, mais cela lui dépense 1 point de Ténacité.
-  ou  « **VENGEANCE !** » : Si un personnage allié a été mis hors de combat ou tué, vous pouvez utiliser cet ordre pour pousser vos troupes à se dépasser. Tous les personnages alliés qui vous entendent et qui ont une ligne de vue directe sur l'allié *Mort* ou *Mourant* sont immunisés aux effets psychologiques et regagnent immédiatement xD4 points de stamina, avec x votre rang de Commandement.

SPECIALISATION D'ARME

Au niveau 4, vous privilégiez le maniement d'un type d'arme particulier afin d'en exploiter pleinement toutes les capacités. Choisissez une des spécialisation suivantes :

- **Armes standards** : Vous êtes suffisamment à l'aise avec ce type d'arme pour les utiliser au corps à corps sans subir de DESAVANTAGE.
- **Armes de corps à corps** : vous possédez un bonus de +2 à votre Défense contre les attaques au corps à corps tant que vous êtes armé.
- **Armes de poing** : Vous ne subissez jamais de malus pour cibler une partie du corps d'une cible qui se trouve à 15m ou moins de vous avec ce type d'arme.

SPECIALISATION D'OFFICIER

Au niveau 8, vous avez acquis suffisamment d'expérience et rencontré assez de personnes exceptionnelles pour reconnaître et développer les qualités de vos alliés. Choisissez une des spécialisation suivantes :

- **Mentor** : Une fois par mission, lorsque le MJ distribue les XP, vous pouvez désigner un joueur allié qui s'est particulièrement distingué. Son personnage gagne 1D4 XP supplémentaires.
- **Priorisation** : Une fois par mission, vous pouvez soit définir un objectif supplémentaire pour l'équipe soit considérer un objectif secondaire comme un objectif prioritaire, ce qui impacte les possibilités de réquisitions, de demandes de soutien et les points d'expériences attribués par le MJ en cas de réussite.
- **Recruteur** : Une fois par mission, vous pouvez désigner un joueur allié qui s'est particulièrement distingué. Son personnage est considéré pour une promotion militaire, une décoration, un privilège particulier et/ou l'intégration au sein d'un projet spécial. L'issue exacte est toujours décidée par le MJ.

MAITRISE DES SECRETS

Au niveau 12, vous avez obtenu la pleine confiance de vos supérieurs qui ont alors décidé de vous confier des ressources plus importantes mais dangereuses. Choisissez une des spécialisation suivantes :

- **Arsenal secret** : Le haut commandement vous donne accès aux ateliers de production inconnus du reste de l'armée, là où sont créés les technologies les plus récentes et/ou les plus interdites. Au début de chaque nouvelle mission, vous pouvez obtenir un unique objet considéré comme un prototype à l'époque de votre

aventure, même ceux appartenant à la civilisation ennemie. Cela ne concerne pas les équipements forerunners.

- **Protecteur de reliques** : Le haut commandement de votre faction vous considère suffisamment zélé et compétent pour conserver sur vous des reliques forerunners mineures de façon permanente si cela peut vous aider dans vos missions. Les reliques accessibles sont à déterminer avec le MJ.
- **Accréditation totale** : Vous avez reçu la confiance absolue du/des dirigeants des services de renseignement de votre faction, et possédez donc un accès sans limite à toutes les bases de données publiques, privées et secrètes de votre faction (mais pas des entreprises privées ou des organisations alliées).

MAITRISE DES ORDRES

Au niveau 16, vous apprenez à gérer vos capacités d'évasion pour utiliser plus souvent vos techniques spéciales. Vous pouvez choisir une seule des trois maîtrises suivantes :

- **Charge externe** : Chaque fois que vous prenez une dose de stimulants, vous récupérez également 1D4 Ordres. Cela ne permet pas de dépasser votre limite normale de cette ressource.
- **Récupération supérieure** : vous regagnez 6 Ordres au lieu de 3 à chaque repos court.
- **Destin supérieur** : chaque fois que vous utilisez un Ordre, lancez 3D8. Si vous obtenez au mois un 7, vous ne dépensez pas de point d'Ordre.

COMMISSAIRE / INQUISITEUR LÉGENDAIRE

Au niveau 20, vous avez atteint le summum de votre domaine. Vous pouvez choisir une seule des trois légendes suivantes :

- **Volonté de fer** : Lorsque vous recevez des dégâts qui devraient vous mettre hors de combat, effectuez une sauvegarde de Volonté. En cas de réussite, vous gardez 1PV mais recevez une blessure légère aléatoire.
- **Autorité inquisitoriale** : tant que cela sert la réalisation d'un objectif important d'un point de vue politique ou religieux, tous les officiers alliés que vous êtes capables de contacter sont obligés de prendre en compte vos conseils et remarques sur la stratégie à mener lors d'une bataille.
- **Ordre déterminant** : chaque fois que l'un de vos ordres est exécuté avec succès, vous regagnez 1 point de Ténacité.

DÉMOLISSEUR

Niv.	Gains de niveau	Adrénaline
1	Charge lourde , Maîtrise toutes les techniques d'adrénaline (voir page suivante)	2
2	Stamina +5	
3	1 Talent	
4	Spécialisation d'arme	3
5	Amélioration de caractéristique	
6	Santé +5	
7	1 Talent	4
8	Spécialisation d'équipement	
9	Amélioration de caractéristique	
10	Stamina +5	5
11	1 Talent	
12	Maîtrise de l'explosion	
13	Amélioration de caractéristique	6
14	Santé +5	
15	1 Talent	
16	Maîtrise de l'adrénaline	7
17	Amélioration de caractéristique	
18	Stamina +5	
19	1 Talent	8
20	Démolisseur légendaire Amélioration de caractéristique	

Le commandant ennemi savait que les héros allaient venir le chercher, lui et l'artéfact forerunner qu'il avait découvert sur cette planète, et c'est pourquoi il avait ordonné à ses troupes de renforcer leur base d'opération autant que possible pour tenir la position jusqu'à ce qu'un vaisseau vienne l'évacuer. Les patrouilles avaient été triplées pour empêcher toute infiltration, les défenses anti-aériennes en alerte permanente, et plusieurs accès avaient été condamnés pour transformer la base en un labyrinthe pour ralentir toute progression d'un éventuel envahisseur. Mais le commandant ennemi n'avait pas compté sur le talent d'un membre très particulier du groupe de héros : un expert en démolition qui leur ouvrit un chemin à travers chaque barricade, chaque porte blindée, chaque mur de défense jusqu'à ce qu'ils atteignent leur cible. Même les défenseurs n'arrivaient pas à progresser aussi vite à l'intérieur de leur propre base, toutes ces précautions s'étant soudain retournées contre eux pour les ralentir. Avant de se faire capturer, leur cible activa une charge nucléaire pour s'assurer que personne n'aurait l'artéfact, mais là encore l'expert en démolition intervint pour désamorcer l'engin avant qu'il n'explose. Ne restait plus qu'à sortir de la base. Fort heureusement, les hangars à véhicule se trouvaient juste à côté et il fut facile de capturer l'un des transporteurs blindés qui était là pour maintenance. Le démolisseur s'installa à la tourelle pour fragiliser les murs avec la mitrailleuse lourde avant que l'engin ne passe à travers comme s'ils étaient faits en papier, contournant à nouveau toutes les forces ennemies qui ne savaient plus où donner de la tête. L'équipe abandonna derrière elle une base désarmée, percée de partout et prête à être conquise par l'armée régulière.

Comme son nom l'indique si subtilement, le démolisseur est un expert en d'explosifs et en armement lourd, capable de détruire à peu près n'importe quoi avec peu de moyens. Le danger permanent que représente sa cargaison demande une grande maîtrise de soi pour ne pas succomber à l'excitation ou à la peur, ce qui fait de lui une arme destructrice mais complexe. Parce même si tout le monde peut apprendre à utiliser des explosifs, il faut un sacré talent pour en tirer le maximum d'efficacité tout en limitant les dommages collatéraux... du moins lorsque les paramètres de mission le demandent. Et les connaissances du démolisseur peuvent aussi bien être utilisées pour poser des explosifs que pour les désamorcer, ce qui peut en faire un véritable sauveur dans certaines situations.

Traits

Peuples compatibles : humains, sangheils, jiralhanaes, kig-yars et unggos

Caractéristique forte : Endurance, Force ou Intelligence. Vous gagnez +2 sur la caractéristique choisie.

Caractéristique faible : Agilité, Charisme ou Perception

Modificateur de commandement : aucun

Points de compétences : 6 (+Int) à chaque montée de niveau

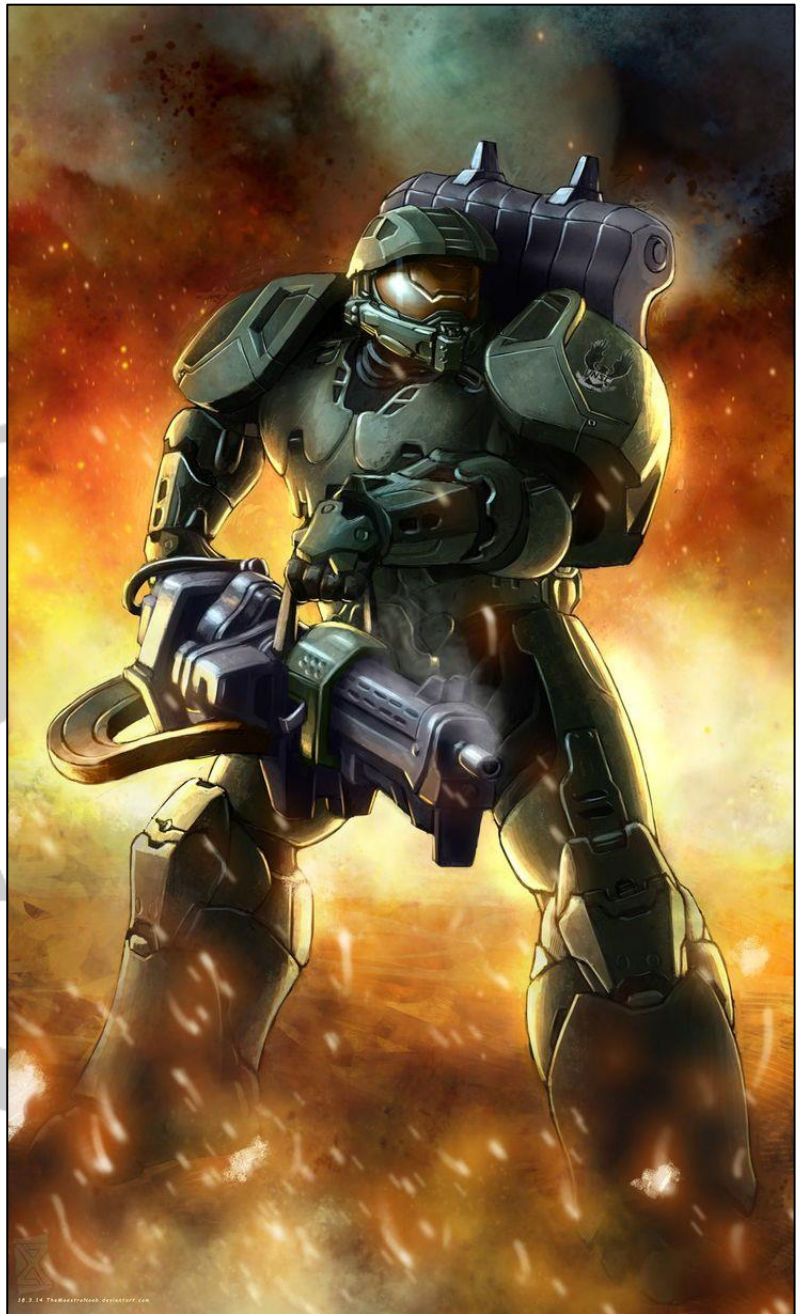
Maîtrise d'armures : armures lourde

Compétences

Principales (+2) : Armes lourdes, Armes fixes, Armes de jet, Artillerie (+), Armes de destruction massives (+), Explosifs, Techno-maîtrise.

Secondaires (+1) : Armes brutales, Armes de poing, Athlétisme, Pilotage de Marcheur OU de véhicule lourd.

Libres (+1, trois au choix parmi la liste) : Astro-largage, Com-tech (+), Intimidation, Lutte, Réparation, Stratégie terrestre, Véhicules standards.



Équipement :

Vous commencez avec les équipements suivants qui sont considérés comme des équipements standards pour votre personnage :

HUMAIN

Armure : Armure Rempart, variante EOD

Attributs de combinaison : Étanche, Antichoc et N.B.C.

Armement : Lance-grenade M319 avec bandouillière, pistolet-mitrailleur M7 OU pistolet M6C, 2 grenades antichar M6, couteau de combat.

Équipement : 3 explosifs au choix n'étant pas une charge IEM, nucléaire ou à anti-matière, commande à distance, 2 détecteurs au choix, holster, minuterie, paquetage militaire, 7 rations militaires, sac de couchage, sacoche tactique, tenue civile de classe moyenne.

COVENANT

Armure : Armure Clanique lourde, variante EOD

Attributs de combinaison : Étanche, Antichoc et N.B.C.

Armement : Fusil à concussion T-50 OU sabre-grenade, needler T-33 OU spiker, 2 grenades antichar T-6, lame de combat.

Équipement : 3 explosifs au choix (n'étant pas une charge IEM, nucléaire ou à anti-matière), commande à distance, 2 détecteurs au choix, minuterie, paquetage militaire, 7 rations militaires, sac de couchage, sacoche tactique, tenue civile de classe moyenne.

CHARGE LOURDE

De par le type d'armement qui vous est généralement attribué, vous avez l'habitude de porter beaucoup d'équipement sur vous pendant une longue durée sans en souffrir. Vous bénéficiez donc des effets passifs suivants :

- Le nombre maximum d'objets *Encombrants* que vous pouvez porter est augmenté de 1 (voir chapitre 5.4),
- Vous avez toujours un **AVANTAGE** sur les sauvegardes de Force et d'Endurance qui vous sont imposées lorsque vous déplacez un poids important ou si vous êtes *Agrippé*.
- Lorsque vous dépenser des points de Ténacité pour contrer la Fatigue, chaque PT dépensé vous fait ignorer deux niveaux de Fatigue au lieu d'un seul.

ADRÉNALINE

Les actions listées ci-dessous sont toutes connues par un personnage Démolisseur dès le niveau 1 mais nécessitent une ressource spécifique à cette classe, l'Adrenaline, qui représentent sa capacité à improviser rapidement une solution pour se sortir de situations extrêmes. Cette ressource se recharge de 3 points par repos court et intégralement à chaque repos long. Chacune des actions ci-dessous coûte 1 Adrenaline à l'utilisation.



BOUCLIER VIVANT : Lorsqu'une attaque à distance ou corps à corps vous vise, choisissez une créature à 1m de vous (cela ne peut pas être celle à l'origine de l'attaque). Elle devient la nouvelle cible de l'attaque qui vous visait.



BRECHE : Par une *rafale* de munitions explosives, un tir d'arme lourde, l'utilisation d'une charge explosive ou tout autre équipement adapté, vous créez un trou à travers un obstacle non blindé (mur, barricade, porte standard, etc.) dont la largeur est égale à celle de votre personnage. Les personnages possédant une *Force héroïque* peuvent également effectuer une Brèche par un mouvement de **charge** contre les décors non *Blindés*.



BRISE-ARMURE : Effectuez une **Frappe lourde**. Si le jet de touche réussie, les valeurs de CAC et de CAE de la cible sont réduites de 2 points (1 point si elle possède l'attribut *Blindé*).



COUPER LE BON FIL... : Vous réussissez automatiquement un test d'*Explosif* ou d'*Arme de destruction massive (+)* pour désamorcer une charge, du moment que vous avez les outils nécessaires. Dans le cas d'une arme de destruction massive, cela consomme tous vos points d'Adrenaline restants.



DÉMONTAGE ECLAIR : Choisissez un objet à 1m de vous et qui ne se trouve pas dans les mains d'une créature hostile. Par une série de mouvements aussi précis que rapides, vous retirez une ou plusieurs pièces vitales de l'objet afin de le rendre inutilisable jusqu'à réparation.



NEUTRALISATION D'EQUIPEMENT : Déclarez l'utilisation de cette technique avant d'accomplir une attaque à distance ou au corps à corps. Désignez un équipement porté par votre cible et que vous avez en vue. Le jet de touche de votre attaque reçoit un malus défini par le MJ en fonction de la taille de l'objet ciblé (-5 pour un objet de la taille d'une grenade et -1 pour une radio longue portée qui est un gros paquetage). En cas de réussite, vous endommagez ou détruisez l'équipement désigné mais en échange le jet ne cause aucun dégât.



PARADE INSTINCTIVE : Vous pouvez effectuer gratuitement la réaction **Parer** (voir chapitre 4.4). Cette technique ne permet pas d'accomplir une parade contre une attaque dont vous n'êtes pas conscient.



RÉACTION INSTANTANÉE : Cette technique doit être utilisée au début d'un combat où vous êtes *Surpris* par l'ennemi et que celui-ci bénéficie donc d'un tour gratuit. Vous pouvez effectuer gratuitement un mouvement et une action mineure avant tous les autres personnages. Cette règle ne se cumule pas avec la règle *Métabolisme réactif* des PJ unggoy (voir chapitre 1.1).

Variable



RECHARGEMENT TACTIQUE : Vous rechargez l'arme que vous avez en main mais le prix en action est diminué d'un cran : si cela nécessite normalement une action complète, cela devient une action majeure, une action majeure devient une action mineure, et une action mineure devient une action gratuite.



TIR INSTINCTIF : Vous pouvez effectuer un **Tir d'Opportunité** avec **DÉSAVANTAGE** contre une cible que vous voyez et qui effectue un mouvement, peu importe les conditions.

SPÉCIALISATION D'ARME

Au niveau 4, vous privilégiez le maniement d'un type d'arme particulier afin d'en exploiter pleinement toutes les capacités. Choisissez une des spécialisation suivantes :

- **Armes de jet :** lorsque vous effectuez un jet de déviation avec une arme de jet, vous pouvez relancer soit le D8 indiquant la direction soit le D6 indiquant la distance, mais pas les deux.
- **Armes lourdes :** Vous n'avez pas de **DESAVANTAGE** pour tirer avec une arme lourde après ou pendant un mouvement.
- **Armes fixes :** vous pouvez tirer avec une arme fixe tout en vous déplaçant avec elle dans les mains en ignorant l'attribut *Installation*, mais votre Vitesse est limitée à votre (Endurance) avec un minimum de 1 mètre. Votre personnage doit être de taille Grande ou supérieure.

SPÉCIALISATION DE CIBLE

Au niveau 8, vous vous spécialisez dans la destruction d'un type de cible bien précis. Choisissez une des spécialisations suivantes :

- **Destructeur d'armure cinétiques :** A chaque round, la première fois qu'une de vos attaques cause des dégâts complets contre la CAC d'un adversaire, celle-ci est réduite de 1 point.
- **Destructeur d'armures énergétiques :** A chaque round, la première fois qu'une de vos attaques cause des dégâts complets contre la CAE d'un adversaire, celle-ci est réduite de 1 point.
- **Destructeur de char :** A chaque round, la première fois qu'une de vos attaques cause des dégâts complets contre le blindage cinétique ou énergétique d'un véhicule, celui-ci est réduit de 1 point. De plus, lorsque vous effectuez un tir de saturation ou un tir de suppression, vous réduisez également le bonus de couvert du décors (valeur de réduction à déterminer par le MJ selon l'arme).

MAÎTRISE DE L'EXPLOSION

Au niveau 12, vous connaissez parfaitement les explosifs et pouvez en tirer nettement plus d'effet. Vous pouvez choisir une seule des trois maîtrises suivantes :

- **Optimisation de charge :** Lorsque vous utilisez du plastique de découpe, une charge de démolition, une charge explosive ou une charge orientée, vous

pouvez décider d'en réduire le rayon d'action. Si celui-ci est réduit d'au moins la moitié, vous récupérez le reste de la charge pour en créer une nouvelle dont le rayon d'action est déterminé par le MJ. Cela ne nécessite aucun test mais peut augmenter le coût de l'action en combat.

- **Choc et effroi :** Tous les ennemis subissant des dégâts par vos armes explosives doivent effectuer une sauvegarde de Volonté. Ceux qui échouent sont *Effrayés* ou *Fascinés* par vous selon leur nature.
- **Destabilisation :** Tous les ennemis subissant des dégâts par vos armes explosives doivent effectuer une sauvegarde d'Endurance ou perdre leur réaction pour reprendre leurs esprits.

MAÎTRISE DE L'ADRÉNALINE

Au niveau 16, vous apprenez à gérer vos ressources pour utiliser plus souvent vos techniques spéciales. Vous pouvez choisir une seule des trois maîtrises suivantes :

- **Charge externe :** Chaque fois que vous prenez une dose de Slénoïde, vous récupérez également 1D4 Adrenalines. Cela ne permet pas de dépasser votre limite normale de cette ressource.
- **Récupération supérieure :** vous regagnez 6 Adrenalines au lieu de 3 à chaque repos court.
- **Destin supérieur :** chaque fois que vous utilisez une technique d'Adrenaline, lancez 3D8. Si vous obtenez au moins un 7, vous ne dépensez pas de point d'Adrenaline.

DÉMOLISSEUR LÉGENDAIRE

Au niveau 20, vous avez atteint le summum de votre domaine. Vous pouvez choisir une seule des trois légendes suivantes :

- **Adrenaline déterminante :** chaque fois que vous effectuez une technique d'Adrenaline avec succès, vous regagnez 1 point de Ténacité.
- **Destructeur d'équipement :** Lorsque vous accomplissez l'action **Briser l'équipement** ou la technique d'Adrenaline **Neutralisation d'équipement**, vous ne pouvez jamais subir de **DESAVANTAGE** et pouvez toujours choisir si l'objet ciblé est simplement endommagé ou totalement détruit, sauf technologie forerunner.
- **Tourelle mobile :** si vous avez pris la spécialisation d'armes fixes au niveau 4, vous pouvez désormais vous déplacer normalement tout en tirant avec une arme fixes dans les mains.

DOCTEUR

Niv.	Gains de niveau	Coups de génie
1	Soigneur expert , Maîtrise tous les coups de génie (voir page suivante)	2
2	Stamina +3	
3	1 Talent	
4	Spécialisation des soins d'urgence	3
5	Amélioration de caractéristique	
6	Santé +3	
7	1 Talent	4
8	Spécialisation des soins intensifs	
9	Amélioration de caractéristique	
10	Stamina +3	5
11	1 Talent	
12	Maîtrise des drogues	
13	Amélioration de caractéristique	6
14	Santé +3	
15	1 Talent	
16	Maîtrise des coups de génie	7
17	Amélioration de caractéristique	
18	Stamina +3	
19	1 Talent	8
20	Docteur légendaire Amélioration de caractéristique	

Après le crash, la navette était en pièces mais au moins elle n'avait ni explosé ni pris feu et tous les membres de l'équipe avaient survécu, mais cela voulait juste dire qu'ils respiraient toujours. Le soigneur du groupe n'était pas celui dans le meilleur état, toutefois il avait sur lui de quoi surmonter la douleur le temps de faire son travail : après une injection de stimulants, il retira la pièce de métal qu'il avait dans la cuisse, pensa rapidement son arcade sourcilière fendue, puis se dirigea vers son compagnon le moins gravement touché. Car le soigneur n'arriverait jamais à tous les sauver à temps sans aide. Celui-ci avait seulement une côte cassée et une légère commotion cérébrale qui l'avait assomé. Il fut remis presque à neuf avec un peu de mousse biochimique et une paire de giffles, et bien que n'étant pas le plus fûté de la bande il suivit à la lettre les instructions de l'expert jusqu'à ce que tout le monde soit tiré d'affaire. Il parviennent même à sauver les jambes du pilotes qui avaient été à moitié brouillées sous le tableau de bord, et une heure plus tard après un peu de repos l'équipe put enfin se tirer de là et tenter de rejoindre les lignes alliées.

Tout le monde peut apprendre les bases de la médecine, mais un véritable docteur avec des années d'expérience sera toujours nettement plus efficace lorsque des problèmes de santé graves apparaissent. Et au-delà de ses compétences de soigneur, le docteur est un personnage à l'intellect si aiguisé qu'il peut faire des miracles dans n'importe quel domaine scientifique s'il décide de s'y intéresser suffisamment. Ses capacités de réflexion intense lui permettent également de trouver des solutions ingénieuses à des situations délicates ou d'aider ses compagnons dans leurs tâches respectives, créant ainsi une redoutable synergie où le groupe est bien plus que la simple somme de ses composants.

Traits

Peuples compatibles : humains, sangheils, jiralhanaes, kig-yars et unggoy (bungias)

Caractéristique forte : Intelligence. Vous gagnez +2 sur cette caractéristique.

Caractéristique faible : Endurance.

Modificateur de commandement : aucun

Points de compétences : 8 +(Int) à chaque montée de niveau

Maîtrises d'armures : armures légère

Compétences

Principales (+2) : *Dialecte* (1 au choix n'étant pas forerunner, lekgolo ou san'shyuum), *Médecine*, *Techno-maîtrise*, *Xénologie* (+).

Secondaires (+1) : *Armes de poing*, *Culture générale*, *Language des signes* (+), *Observation*, *Psychologie*.

Libres (+1, trois au choix parmi la liste) : *Armes standards*, *Intimidation*, *Language des signes* (+), *Lecture sur les lèvres* (+), *Véhicules standards*.



Équipement :

Vous commencez avec les équipements suivants qui sont considérés comme des équipements standards pour votre personnage :

HUMAIN

Armure : Armure Tactique variante MEDIC

Attributs de combinaison : Étanche, Antichoc et Réanimation

Armement : fusil d'assaut MASC, pistolet M6C, 2 grenades soniques M6.

Équipement : bombe de mousse biochimique, 2 drogues de combat au choix, holster, micro-ordinateur militaire de spécialiste, paquetage militaire, 3 petites poches de sang, 7 rations militaires, sac de couchage, sacoche tactique, tenue civile de classe moyenne, tube de médigel, trousse de secours.

COVENANT

Armure : Armure Minor variante MEDIC

Attributs de combinaison : Étanche, Antichoc et Réanimation

Armement : Fusil à plasma T-25 OU mauler T-25, pistolet à plasma T-1, 2 grenades soniques T-6.

Équipement : bombe de mousse biochimique, 2 drogues de combat au choix, tube de médigel, micro-ordinateur militaire de spécialiste, paquetage militaire, 3 petites poches de sang, 7 rations militaires, sac de couchage, sacoche tactique, tenue de classe moyenne, trousse de secours.

SOIGNEUR EXPERT :

Vous pouvez toujours relancer les résultats obtenus sur un jet concernant les éléments listés ci-dessous, mais vous devez accepter le nouveau résultat :

- Quantité de PV que vous redonnez à un personnage quand vous utilisez une poche de sang,
- Durée d'effet d'une dose de mousse biochimique pour neutraliser les effets d'une *Hémorragie* ou d'une *Fracture*,
- Durée d'effet d'une drogue de combat que vous injectez personnellement à un personnage.

COUPS DE GÉNIE

Les actions listées ci-dessous sont toutes connues par un personnage Docteur dès le niveau 1 mais nécessitent une ressource spécifique à cette classe, les Coups de Génie, qui représentent sa capacité à utiliser son puissant intellect pour trouver des solutions rapides à un problème. Cette ressource se recharge de 3 points par repos court et intégralement à chaque repos long. Chacune des actions ci-dessous coûte 1 Coup de Génie à l'utilisation.



APPRENTISSAGE ÉCLAIR : Vous échangez rapidement quelques mots avec un allié pour qu'il vous enseigne rapidement comment accomplir quelque chose de manière optimale. Vous pouvez immédiatement effectuer une seule action en bénéficiant du bonus de compétence d'un allié et sans être limité par votre valeur de caractéristique liée.



CONSULTANT : Lorsqu'un allié qui peut vous entendre veut accomplir une action demandant un test d'Intelligence, vous lui donnez un bon conseil qui double son bonus.



FRAPPE ANATOMIQUE : Vous frappez un ennemi à main nue en visant un point vulnérable de son organisme pour obtenir un résultat précis. Effectuez un test de *Lutte* contre sa Défense, et en cas de succès vous pouvez transformer une de ses blessures légères en blessure lourde ou lui infliger l'un des états suivants : *Assourdi*, *Aveuglé*, *Encombré* ou *Paralysé* (partiellement). Vous devez posséder la compétence *Xénologie* (+) pour utiliser cette technique contre un personnage d'un peuple différent du votre.



HÉSITATION SALVATRICE : si vous obtenez un échec critique sur un test d'Intelligence, vous consommez votre réaction afin que votre personnage hésite au dernier moment et qu'il ne se passe rien.



OPTIMISATION : Utilisable lorsque vous et/ou un personnage allié entreprend une action à test étendu. Vous analysez instinctivement toutes les possibilités de réaliser cette action pour trouver celle qui vous semble la plus rapide, ce qui divise par 2 le nombre de réussites nécessaire pour l'accomplir. Le MJ se réserve le droit d'augmenter le coût de ce coup de génie selon la nature de l'action, voir de l'interdire si l'action visée ne peut pas être optimisée (par exemple s'il s'agit de tester toutes les possibilités d'un code aléatoire à 5 chiffres).



PÉDAGOGUE : Pendant le tour d'un allié, si celui-ci veut accomplir une action demandant un test d'une compétence avancée, vous lui expliquez rapidement la meilleure méthode que vous connaissez pour y arriver. Il peut alors utiliser votre bonus de compétence au lieu du sien pour cette action.



RACCOURCI : En un temps de réflexion très rapide, vous anticipez le moindre geste d'une action que vous comptez entreprendre. Vous réduisez d'un cran le prix d'une action n'étant ni un mouvement ni une attaque, ni un rechargement d'arme : une action complète devient une action majeure, une action majeure devient mineure, et une action mineure devient gratuite.



SUR-ANTICIPATION : Vous avez vu un danger venir de loin et vous vous en éloignez donc bien avant qu'il arrive. Vous effectuez la réaction **Se jeter à terre** en augmentant la distance de déplacement d'une valeur égale à votre (Agilité). Cette technique ne peut pas être utilisée contre un danger dont vous n'avez pas conscience.



TRAVAIL D'ÉQUIPE : Lorsque vous accomplissez une action non-combattante dont vous possédez la compétence nécessaire, tous les autres personnages qui vous assistent sont considérés comme possédant eux-aussi cette même compétence et peuvent donc effectuer leur test de leur côté avec le même bonus. Si au moins un d'entre vous réussit, l'action est accomplie avec succès.



VISIONNAIRE : Utilisable lorsque vous découvrez une technologie inconnue. Avec un minimum d'observation vous en déduisez son rôle, son fonctionnement et peut-être aussi ses faiblesses. Les technologies forerunners sont nettement moins faciles à analyser, mais pas impossible.

SPECIALISATION DE SOINS D'URGENCE

Au niveau 4, vous privilégiez le traitement d'un type de blessure particulier afin de mieux les soigner. Choisissez une des spécialisation suivantes :

- **Hémorragies :** Lorsque vous soignez une Hémorragie avec de la mousse biochimique, la durée de neutralisation est doublée et le patient ne peut pas recevoir de nouvelle Hémorragie sur la zone du corps ainsi soignée pendant toute la durée des effets de la mousse.
- **Brûlure :** Lorsque vous soignez une Brûlure avec du médigel, vous redonnez également 3 PV par dose de médigel utilisé au lieu d'un seul.
- **Fractures :** Lorsque vous soignez une fracture avec de la mousse biochimique, la durée de neutralisation est doublée et le patient récupère 1D4 PT.

SPECIALISATION DE SOINS INTENSIFS

Au niveau 8, vous privilégiez le traitement d'un type de soin intensif particulier. Choisissez une des spécialisation suivantes :

- **Sauveur :** Lorsque vous utilisez une trousse de secours pour ranimer un allié hors de combat, cela est également considéré comme un soin de combat gratuit et il regagne donc 1PV par degré de réussite sur votre test de Médecine.
- **Soigneur :** Lorsque vous utilisez une poche de sang pour redonner des Points de Vie à un personnage, vous lancez deux dés au lieu d'un seul et choisissez ensuite celui qui s'applique.
- **Chirurgien :** Lorsque vous utilisez une trousse de secours pour retirer une ou plusieurs blessures à un personnage, celui-ci perd également un niveau de Fatigue. Cet effet ne peut se déclencher qu'une seule fois par patient et par repos court.

MAITRISE DES DROGUES

Au niveau 12, vous connaissez si bien l'alchimie des substances psychotropes que vous êtes capables de les utiliser de manière non conventionnelles pour le bien de vos patients. Vous pouvez choisir une seule des trois maîtrises suivantes :

- **Dosage sûr :** Si vous injectez une drogue de combat à un allié ou à vous-même, toute sauvegarde d'Endurance du patient pour déterminer s'il subit des effets secondaires se fait avec AVANTAGE.
- **Optimisation des doses :** Lorsque vous injectez une drogue de combat à un allié, vous pouvez choisir de n'utiliser que la moitié de la dose et de garder l'autre moitié pour plus tard. Les effets et les risques sont les mêmes, mais la durée est divisée par deux.
- **Cocktails stables :** Vous êtes capable, à partir de deux doses de drogues de combat différentes, de créer une dose d'un mélange qui combine leurs effets sans augmenter les risques d'effets secondaires mais la durée est divisée par deux.

MAITRISE DES COUPS DE GÉNIE

Au niveau 16, votre intellect s'est développé à tel point qu'il vous est plus facile d'avoir des coups de génie. Vous pouvez choisir une seule des trois maîtrises suivantes :

- **Charge externe :** Chaque fois que vous prenez une dose de Psy-up, vous récupérez également 1D4 Coups de Génie. Cela ne permet pas de dépasser votre limite normale de cette ressource.
- **Récupération supérieure :** vous regagnez 6 Coups de Génie au lieu de 3 à chaque repos court.
- **Destin supérieur :** chaque fois que vous utilisez un Coup de Génie, lancez 3D10. Si vous obtenez un 7, vous ne dépensez pas de point de Coup de Génie.

DOCTEUR LÉGENDAIRE

Au niveau 20, vous avez atteint le summum de votre domaine. Vous pouvez choisir une seule des trois légendes suivantes :

- **Soins renforcés :** chaque fois que vous effectuez un soin d'urgence ou un soin intensif à un autre personnage, vous lui faites également récupérer 5 Points de Stamina.
- **Ténacité géniale :** si votre ressource de Coup de Génie est à zéro, vous pouvez dépenser 1 point de Ténacité pour en accomplir un.
- **Coup de Génie déterminant :** chaque fois que vous effectuez un Coup de génie avec succès, vous regagnez 1 point de Ténacité.

DUELLISTE

Niv.	Gains de niveau	Frénésie contrôlée
1	Maître d'armes , 3 manœuvres de duelliste au choix (voir page suivante)	-
2	Stamina +5	-
3	1 Talent	-
4	Spécialisation d'arme	-
5	1 manœuvre de duelliste Amélioration de caractéristique	-
6	Santé +5	1
7	1 Talent	
8	Spécialisation de combat	2
9	2 manœuvres de duelliste Amélioration de caractéristique	
10	Stamina +5	
11	1 Talent	3
12	Maîtrise corporelle	
13	1 manœuvre de duelliste Amélioration de caractéristique	
14	Santé +5	4
15	1 Talent	
16	Maîtrise du combat	
17	1 manœuvre de duelliste Amélioration de caractéristique	5
18	Stamina +5	
19	1 Talent	
20	Duelliste légendaire Amélioration de caractéristique	

La situation sur la petite corvette était devenue critique. Les deux escouades d'abordage ennemies, spécialement entraînées pour se battre dans des environnements confinés, passaient de couvert à couvert pour progresser vers les barricades où l'équipage tentait désespérément de résister et risquaient de se rendre ainsi maîtres du vaisseau. Personne ne parvint à les retenir jusqu'à ce que finalement un unique combattant ne se présente face à eux. Armé d'une épée à énergie et un bouclier de combat, il se jeta sur la première escouade en esquivant aisément les quelques tirs tentés contre lui, puis trancha deux adversaires dès son premier coup de lame. L'un d'eux essaya immédiatement de se replier en profitant de la confusion, mais sa fuite ne passa pas inaperçue et il fut mit à terre lui aussi d'un coup à travers le dos. Le reste du groupe se défendit du mieux qu'elle put, frappant avec la crosse de ses armes, dégainant des couteaux de combat ou des armes de poing mieux adaptés au combat de proximité, mais cela ne changea rien à son funeste destin. Lorsque la première escouade fut entièrement décimée, la seconde ouvrit le feu sur ce terrifiant guerrier, mais les quelques tirs qui le touchèrent ne suffirent pas à l'arrêter, pas même les décharges paralysantes d'armes lourdes. Avec la violence d'un char lancé à pleine vitesse, il se rua sur eux et renversa la moitié des ennemis comme des quilles de bowling. Quelques instants plus tard, le vaisseau était à nouveau sécurisé.

Le duelliste est un expert des combats de proximité et des corps à corps, même dans les situations désavantageuses. Sa forte constitution lui permet d'endurer beaucoup plus de coups que la plupart des autres classes, que ce soit pour tenir tête à des ennemis largement supérieurs en nombre. Seul, il constitue déjà un adversaire redoutable en combat rapproché, grâce à un ensemble de règles spéciales et de techniques de combat avancé qui lui permettent de prendre aisément l'ascendant sur des adversaires moins compétents. Et s'il bénéficie de l'aide d'un ou plusieurs alliés à ses côtés, alors peu de choses peuvent l'arrêter.

Traits

Peuples compatibles : humains, sangheilis, jiralhanaes, kig-yars et unggoy (indius)

Caractéristique forte : Agilité ou Force. Vous gagnez +2 sur la caractéristique choisie.

Caractéristique faible : Intelligence ou Perception

Modificateur de commandement : aucun

Points de compétences : 4 + (Int) à chaque montée de niveau

Maîtrise d'armures : armures lourde et armures moyennes

Compétences

Principales (+2) : Armes brutales, Armes fines, Armes de poing, Athlétisme, Lutte, Boucliers.

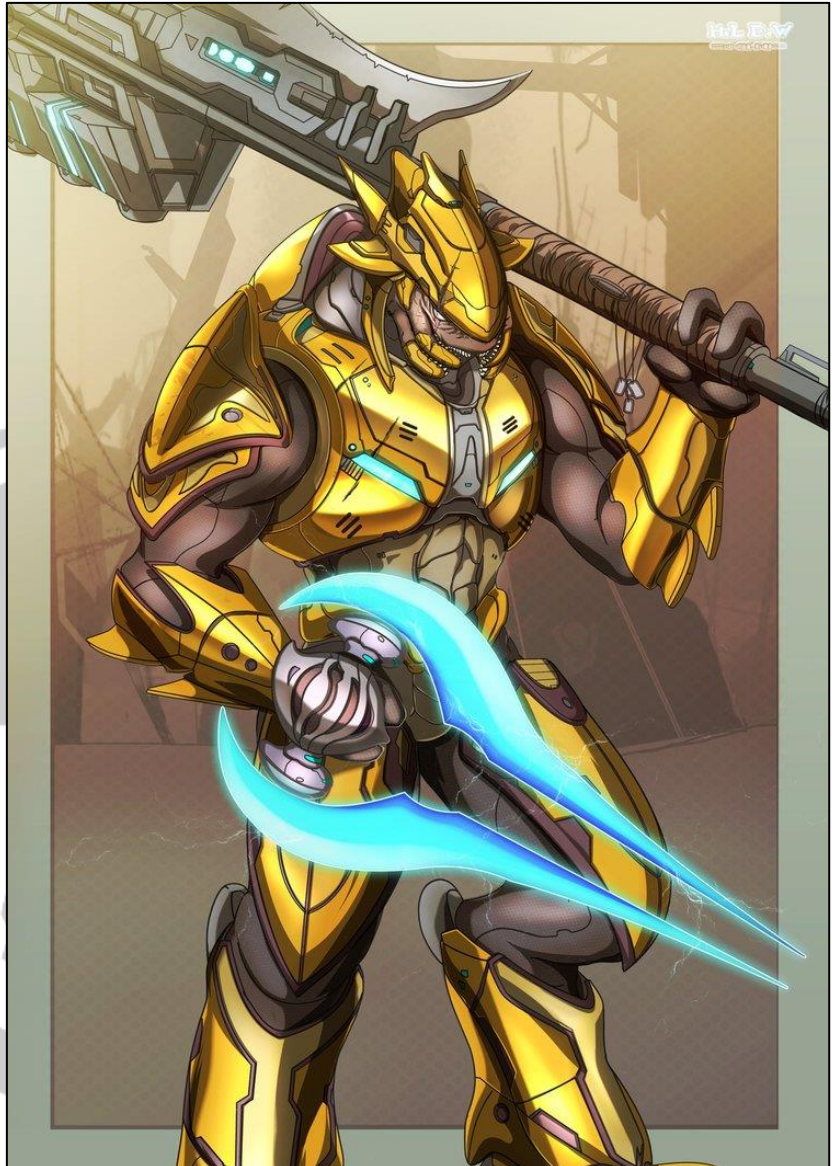
Secondaires (+1) : Armes de jet, Intimidation.

Libres (+1, trois au choix parmi la liste) : Astro-largage, Gravité zéro, Psychologie, Véhicules standards.

MAITRE D'ARMES

Vous recevez les avantages suivants :

- L'action **Contre-attaquer** ne vous coûte qu'une seule réaction multiple au lieu de deux, et vous pouvez l'accomplir avec l'objet qui a servi pour vous défendre.
- Lorsque vous effectuez l'action **Invitation** contre plusieurs adversaires, vous pouvez également choisir lequel d'entre eux devra agir le premier.
- Chaque fois que vous éliminez ou neutralisez personnellement un PNJ de classe Rival ou supérieur (voir chapitre 4.6) vous regagnez une quantité de stamina qui est déterminée aléatoirement par un jet de dé. Le rang de ce dé est décidé par le MJ en fonction de la dangerosité de l'adversaire vaincu (de 1D4 à 1D12).



Équipement :

Vous commencez avec les équipements suivants qui sont considérés comme des équipements standards pour votre personnage :

HUMAIN

Armure : Armure Standard, armure Rempart, variante CQB

Attributs de combinaison : Etanche, Antichoc et Pare-balle

Armement : fusil à pompe M90, sabre seiki (court), matraque paralysante, couteau de combat, 2 grenades fumigène M7.

Équipement : paquetage militaire, kit radio, 7 rations militaires, sac de couchage, sacoche tactique, targe déployable, tenue civile de classe moyenne.

COVENANT

Armure : Armure Clanique moyenne et lourde, variante CQB

Attributs de combinaison : Etanche, Antichoc et Réfractaire

Armement : Fusil à plasma T-25 OU mauler T-25, 2 grenades fumigène T-10, et une seule arme parmi les suivantes : hache énergétique, marteau de guerre jiralhanae ou épée énergétique.

Équipement : gantelet de défense mineur, paquetage militaire, 7 rations militaires, sac de couchage, sacoche tactique, tenue civile de classe moyenne.

MANOEUVRES DE DUELLISTE

Les actions listées ci-dessous sont exclusives à la classe du Dueliste, et un personnage de cette classe commence au niveau 1 en maîtrisant seulement trois d'entre elles au choix. Au fur et à mesure de votre montée en niveau, vous apprenez d'autres de ces actions pour augmenter vos possibilités. Vous n'êtes jamais limité dans le nombre de manœuvres que vous pouvez utiliser tant que vous respectez leur coût en action. Les manœuvres constituant des attaques au corps à corps peuvent être aussi bien des **Frappes lourdes** que des **Frappes rapides** (voir chapitre 4.4), et vous devez toujours préciser laquelle de ces deux possibilités vous choisissez avant d'accomplir votre jet de touche.



FRAPPE DE COUVERTURE : Désignez au moins un autre personnage allié qui se trouve dans la zone d'engagement de l'ennemi que vous attaquez. Si votre jet de touche réussit, l'un de ces alliés peut choisir de dépenser une réaction pour accomplir l'une des actions suivantes :

- Effectuer immédiatement un mouvement gratuit jusqu'à la moitié de sa Vitesse sans que votre cible n'effectue d'Attaque d'opportunité,
- Accomplir une Attaque d'opportunité contre votre cible.



FRAPPE MENACANTE : Vous prenez une attitude menaçante pour effrayer un ennemi pendant votre attaque. Votre jet de touche reçoit un DESAVANTAGE, mais même s'il échoue la cible doit immédiatement réussir une sauvegarde de Volonté ou subir un effet aléatoire sur la table des chocs (voir chapitre 2.5).



FRAPPE TOURBILLONNANTE : Vous tournez sur vous-même pour effectuer un large mouvement de votre arme tout autour de vous. Effectuez un seul jet de touche contre tous les personnages (alliés ou ennemis) situés dans votre zone d'engagement. Tous ceux dont la Défense est inférieure à votre résultat sont touchés. Vous gagnez également 1 niveau de Fatigue jusqu'à la fin du combat.



EPREUVE DE FORCE : Si votre jet de touche réussit, au lieu de causer des dégâts normaux, vous obligez votre cible à retenir votre bras en utilisant une ou deux mains. Effectuez ensuite un test de Lutte opposé avec votre adversaire. Si vous gagnez, celui-ci gagne un niveau de Fatigue ainsi qu'un point de dégât pour chaque degré de réussite, le type de dégât causé dépendant de l'arme que vous utilisez.



FRAPPE DESARMANTE : Si votre attaque fait perdre au moins 1PV à la cible, effectuez un test de Lutte opposé contre elle. Sur une réussite simple vous lui faites lâcher l'objet que vous avez désigné et qui tombe à ses pieds. Sur une réussite critique, au choix du joueur l'objet se retrouve dans votre main ou est projeté à 2D6 mètres dans une direction aléatoire. Certains adversaires ne peuvent pas être désarmés ou très difficilement (par exemple les sentinelles forerunners dont les armes sont intégrées à leur châssis).



FRAPPE DOUBLE : Si deux adversaires engagés contre vous sont à 1 mètre l'un de l'autre, vous pouvez tenter de toucher les deux en une seule attaque avec la même arme. Vous ne faites qu'un seul test contre lequel une seule des deux cibles (au choix du MJ) peut réagir. En cas de réussite, calculez d'abord votre pénétration contre la cible qui a réagi pour déterminer ses dégâts, puis calculez votre pénétration sur la seconde cible avec les degrés de réussite restants. En cas d'échec sur votre jet de touche, aucune des deux cibles ne reçoit de dégâts.



PART MORTEL : vous choisissez d'encaisser volontairement une frappe afin d'avoir une ouverture parfaite dans la garde de l'ennemi. L'Attaquant réussit automatiquement son attaque en causant des dégâts complets. Si vous avez survécu, vous effectuez immédiatement une *Attaque d'opportunité* contre sa valeur de Défense sans qu'il puisse dépenser de réaction. En cas de réussite, vous obtenez automatiquement un coup critique.



POSTURE D'ATTENTE : Vous recevez tous les effets de l'action **En garde** (voir chapitre 3.4), mais pouvez ignorer le DESAVANTAGE sur une seule action offensive que vous accomplissez en tant que Défenseur avant le début de votre prochain tour.



POSTURE DEFENSIVE : Vous recevez tous les effets de l'action **En garde** (voir chapitre 3.4), et ajoutez 2D4 à votre Défense jusqu'au début de votre prochain tour, mais en contrepartie vos seules options d'action en tant que Défenseur sont **Encaisser**, **Esquiver**, **Parrer** et **Repositionnement**.



PARADE AGRESSIVE : Vous effectuez une action de **Parer** contre la frappe de l'Attaquant en y mettant toute votre force afin de lui faire perdre son équilibre. Après avoir résolu son attaque, il doit réussir une sauvegarde d'Agilité sinon son tour s'arrête, il perd une réaction et sera considéré comme *Sans défense* pour la prochaine attaque qui le touche. L'effet disparaît s'il ne reçoit aucune attaque avant son prochain tour.

SPECIALISATION D'ARME

Au niveau 4, vous privilégiez le maniement d'un type d'arme particulier afin d'exploiter pleinement toutes les capacités. Choisissez une des spécialisations suivantes :

- **Bouclier à main :** Vous pouvez accomplir une frappe rapide ou une frappe lourde avec un bouclier à main au prix d'une action mineure, mais toute autre attaque que vous effectuez durant le même tour ne peut pas être dirigée contre la cible de votre bouclier, exceptées les attaques d'opportunité. La pénétration et les dégâts de cette attaque supplémentaire sont équivalents à ceux d'une attaque à main nue, mais en ajoutant la valeur de bonus de couvert du bouclier (pour un personnage de taille Moyenne) aux dégâts.

- **Armes à deux mains :** Lorsque vous utilisez une arme à deux mains et que vous réussissez une attaque contre une seule cible, la classe d'armure de cette dernière est réduite d'une valeur égale à votre bonus de caractéristique associée pour le calcul de la pénétration uniquement.

- **Deux armes à une main :** Vous obtenez les talents *Ambidextrie* et *Combat à deux mains*. Les armes de corps à corps à une main que vous considérez comme équipement standard vous sont toujours fournies de manière à ce que vous en possédiez deux exemplaires.

FRÉNÉSIE CONTRÔLÉE

A partir du niveau 6, vous recevez le talent *Frénésie* si vous ne le possédez pas déjà, et pour lequel vous possédez une maîtrise supérieure à celle des individus moins entraînés, ce qui vous donne les avantages suivants :

- Entrer en frénésie est une action majeure au lieu d'une action complète pour votre personnage.
- Vos sauvegardes de Volonté pour reprendre vos esprits ne reçoivent pas de DESAVANTAGE.
- Toutes vos charges de frénésie contrôlée reviennent à chaque repos long.

SPECIALISATION DE COMBAT

Au niveau 8, vous privilégiez un type d'approche particulier lors des combats. Choisissez une des spécialisations suivantes :

- **Duel :** Vous êtes très doué pour observer la technique de combat d'un adversaire afin d'en déduire les forces faiblesses. Chaque round que vous passez au corps à corps contre un seul adversaire, vous recevez un bonus de +2 pour tous vos tests contre ce même adversaire.

- **Contrôle de foule :** lorsque vous êtes Défenseur contre au moins deux adversaires, si vous accomplissez votre réaction avec succès vous pouvez immédiatement en dépenser une deuxième pour effectuer une action offensive qui ne peut pas cibler l'Attaquant et dont les bonus ne sont pas divisés par deux. De plus, lorsque vous effectuez une attaque qui tue un PNJ Troufion faisant partie d'un groupe, les dégâts en excès sont infligés à un autre PNJ du même groupe au lieu d'être perdus.

- **Sentinelles :** Vous pouvez effectuer une attaque d'opportunité même contre un ennemi ayant accompli un Désengagement. De plus, si vous causez des dégâts à un ennemi au travers d'une attaque d'opportunité, celui-ci est immobilisé jusqu'à son prochain tour (ce qui peut interrompre un mouvement de désengagement).

MAITRISE CORPORELLE

Au niveau 12, vous possédez une bien meilleure connaissance de votre corps, de vos limites et de vos capacités. Vous pouvez choisir une seule des trois maîtrises suivantes :

- **Patient idéal :** Votre corps a pris l'habitude des blessures et se régénère beaucoup plus vite que la normale. Tous les soins vous font regagner deux fois plus de PV que normalement indiqué et vos durées de convalescences sont plus courtes.

- **Métabolisme rapide :** Votre corps élimine rapidement les substances chimiques. Les effets secondaires de drogues de combat ainsi que les poisons, neurotoxine et autres substances nocives durent deux fois moins longtemps chez vous (mais ils ne sont pas moins violents pour autant).

- **Troisième souffle :** Le nombre de fois que vous pouvez accomplir l'action

Reprendre son souffle tout en étant engagé au corps à corps passe de une fois par repos court à deux fois par repos court.

MAITRISE DU COMBAT

Au niveau 16, vous devenez un adversaire encore plus formidable avec de nouvelles capacités offensives et/ou défensives. Vous pouvez choisir une seule des trois maîtrises suivantes :

- **Défense parfaite :** L'ennemi ne peut jamais bénéficier de l'avantage du surnombre contre vous au corps à corps. De plus, si au moins un allié est engagé à vos côtés, votre personnage compte pour 3 dans le calcul du surnombre.

- **Danseur de guerre :** Vous êtes capable de bouger à travers vos ennemis avec une aisance remarquable tout en multipliant les attaques. Après chaque frappe rapide ou frappe lourde dont le jet de touche réussit, vous pouvez vous déplacer d'un nombre de mètres égal à votre (Agilité) et l'ennemi touché ne peut pas effectuer d'attaque d'opportunité contre vous durant ce mouvement.

- **Marque de supériorité :** lorsque vous infligez une blessure à un adversaire, celui-ci est *Effrayé* par vous jusqu'à ce que vous ayez reçu une blessure de même gravité. Tous les ennemis ayant une ligne de vue direct sur cet adversaire blessé doivent réussir une sauvegarde de Volonté ou être *Effrayés* de la même manière. Cette règle est sans effet contre les personnages immunisés à la peur.

DUELLISTE LÉGENDAIRE

Au niveau 20, vous avez atteint le summum de votre domaine. Vous pouvez choisir une seule des trois légendes suivantes :

- **Armée d'un seul homme :** pour chaque adversaire engagé au corps à corps contre vous au début de votre tour, vous gagnez une réaction supplémentaire jusqu'à un maximum de 4.

- **Duel au sommet :** Lorsque vous êtes en duel contre un personnage ennemi de grande importance (objectif personnel ou d'équipe, PNJ Lieutenant ou Némésis, etc.), vous pouvez effectuer une relance par tour mais chaque fois que vous le faites votre adversaire obtient immédiatement une relance qu'il peut utiliser n'importe quand.

- **Ultimes réserves :** Vous pouvez ignorer tous les effets de la fatigue pendant un nombre de rounds égal à votre (Endurance), puis vous gagnez 1 niveau de Fatigue supplémentaire. Si cela vous fait devenir *Fatigué* (6), vous tombez seulement *Inconscient* au lieu de mourir ou de sombrer dans le Coma.

ENQUÊTEUR

Niv.	Gains de niveau	Masques
1	Croisement d'informations Maîtrise tous les masques (voir page suivante)	2
2	Stamina +3	
3	1 Talent	
4	Spécialisation de renseignement	3
5	Amélioration de caractéristique	
6	Santé +3	
7	1 Talent	4
8	Spécialisation d'équipement	
9	Amélioration de caractéristique	
10	Stamina +3	5
11	1 Talent	
12	Maîtrise des relations	
13	Amélioration de caractéristique	6
14	Santé +3	
15	1 Talent	
16	Maîtrise des masques	7
17	Amélioration de caractéristique	
18	Stamina +3	
19	1 Talent	8
20	Enquêteur légendaire Amélioration de caractéristique	

Cela faisait des années que les rebelles de Mamore restaient introuvables tout en accomplissant des actes de terrorisme à travers toute la colonie contre les forces de l'ordre et les troupes de l'UNSC. Les quelques mesures prises pour tenter de lutter contre cette insurrection s'étaient toutes montrées largement insuffisantes, mais cette colonie n'était pas considérée suffisamment importante pour y mobiliser davantage de ressources... jusqu'à l'attentat de l'arcologie qui fut détruit par une charge nucléaire minière, faisant 2 millions de personnes et près de dix millions de blessés. Face à cet acte impardonnable, l'amirauté demanda à ce que justice soit faite dans les plus brefs délais : si les coupables n'étaient pas capturés d'ici deux semaines, des têtes commencent à tomber. La meilleure détective disponible fut alors envoyée sur Mamore pour mener l'enquête, escortée par une équipe de héros chargés de la protéger et de capturer les leaders de la rébellion une fois ceux-ci localisés. Elle apprit à son escorte comment se fondre dans la population, mais alors qu'ils pouvaient seulement prétendre être des voyageurs de passage, elle imita l'accent et la culture des natifs de la colonie à la perfection. En trois jours elle collecta plus de renseignement sur les indépendantistes que durant trois ans de recherche par les services de renseignements locaux. Obtenant la confiance d'un recruteur des rebelles, elle parvint à infiltrer l'une des cellules de résistance avec ses compagnons, ce qui lui donna accès à un vaste réseau de communication secret grâce auquel elle remonta toute la hiérarchie de l'organisation pour découvrir où se cachaient les leaders ennemis. En faisant circuler de fausses rumeurs pour désorganiser les rebelles et mêmes causer des affrontements internes, elle facilita grandement la capture des cibles par le reste de son équipe, ce qui signa la fin des mouvements insurrectionnistes sur Mamore.

Beaucoup de menaces opèrent dans l'ombre et s'entourent de secrets pour se protéger, ce qui fait de l'enquêteur leur pire cauchemard. Habitué à endosser de fausses identités pour passer inaperçu, il possède un talent naturel pour comprendre comment pensent les gens et donc comment obtenir leur collaboration volontaire ou non, apprenant très vite les coutumes d'autres peuples, avec leur histoire et leur culture pour parler presque d'égal à égal avec eux. Son but est de collecter assez d'information pour rendre tout affrontement inutile, ou au mieux rendre les affrontements aussi rapides et peu risqués que possible pour lui et ses compagnons qui seront obligés de le protéger en cas de problème.

Traits

Peuples compatibles : humains, jiralhanaes, kig-yars et unggoy (bungias)

Caractéristique forte : Charisme ou Perception. Vous gagnez +2 sur la caractéristique choisie.

Caractéristique faible : Endurance ou Force

Modificateur de commandement : +10 (50 maximum)

Points de compétences : 8 (+Int) à chaque montée de niveau

Maîtrises d'armures : armures légères

Compétences

Principales (+2) : Armes de poing, Duperie, Discrétion, Déguisement, Investigation, Observation, Psychologie.

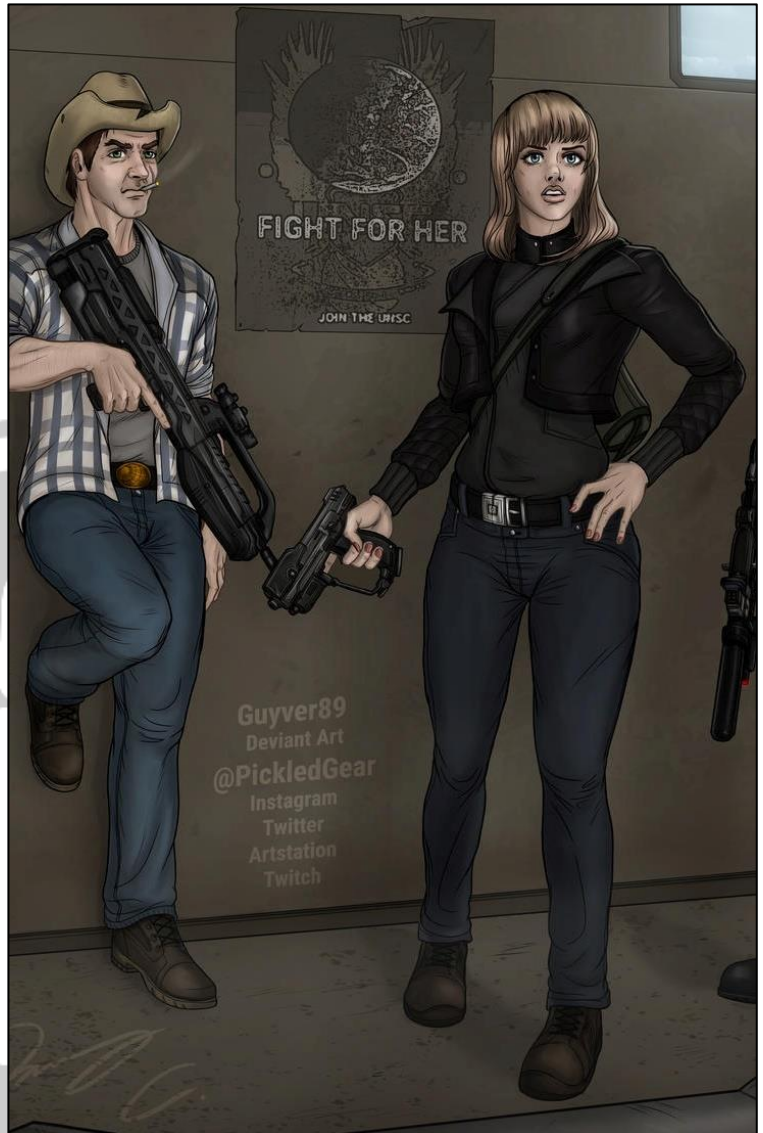
Secondaires (+1) : Armes de jet, Com-tech (+), Diplomatie, Escamotage, Culture générale, Interrogatoire, Intrusion, Protocole (+).

Libres (+1, trois au choix parmi la liste) : Astro-largage, Forerunner (+), Gravité zéro, Lecture sur les Lèvres (+), Véhicules standards, Xénologie (+).

CROISEMENT D'INFORMATIONS

Lorsque vous cherchez à collecter des renseignements parmi une population ou dans des bases de données, vous avez un bonus de +1 sur vos tests d'Investigation ou d'Interrogatoire pour chaque information cruciale connue. Voici une liste non exhaustive d'exemples d'informations cruciales :

- Le nom exact d'un personnage ou d'un vaisseau que vous recherchez (et pas un alias ou une identité d'emprunt),
- Une date à laquelle vous savez qu'un personnage ou un vaisseau que vous recherchez est passé dans le coin,
- La plaque d'immatriculation d'un véhicule lié à votre recherche,
- Un trait physique particulier d'un personnage que vous recherchez (tatouage, piercing, cicatrice, etc.),
- Un trait comportemental particulier d'un personnage que vous recherchez (tic nerveux, façon de parler, accent prononcé, etc.)



Équipement : Vous commencez avec les équipements suivants qui sont considérés comme des équipements standards pour votre personnage :

HUMAIN

Armure : Armure Tactique variante C.I.O.

Attributs de combinaison : Étanche, Antichoc et anti-IEM

Armement : Pistolet M6E, 2 grenades aveuglantes M5, couteau de combat.

Équipement : caméra miniature, compartiment secret, holopad, holster, paquetage militaire, kit radio, 7 rations militaires, sac de couchage, sacoche tactique, tenue civile de classe moyenne.

COVENANT

Armure : Armure Minor variante C.I.O.

Attributs de combinaison : Étanche, Antichoc et anti-IEM

Armement : Fusil à plasma T-25 OU mauler T-25, 2 grenades aveuglantes T-5, couteau de combat.

Équipement : caméra miniature, compartiment secret, holopad, paquetage militaire, kit radio, 7 rations militaires, sac de couchage, sacoche tactique, tenue civile de classe moyenne.

MASQUES

Les actions listées ci-dessous sont toutes connues par un personnage Enquêteur dès le niveau 1 mais nécessitent une ressource spécifique à cette classe, les Masques, qui représentent sa capacité à adopter une attitude si crédible et intense qu'elle parvient à convaincre la plupart des individus, même ennemis. Cette ressource se recharge de 3 points par repos court et intégralement à chaque repos long. Chacune des actions ci-dessous coûte 1 Masque à l'utilisation mais, bien entendu, l'efficacité de ces masques est grandement dépendante des circonstances dans lesquels ils sont utilisés, donc nous nous en remettons au bon sens du joueur et du MJ, et vous devez respecter les règles suivantes :

- Vous ne pouvez pas porter deux masques simultanément,
- Une fois porté, un Masque peut durer indéfiniment tant que vous maintenez votre Concentration et qu'aucun personnage n'a de raison valable de suspecter votre duperie.
- Si vos actions et/ou les circonstances remettent en question votre Masque, le MJ décide si vous pouvez le maintenir en réussissant un test de Déguisement opposé à la Psychologie adverse ou s'il disparaît immédiatement, selon l'importance des preuves contre vous.

Notez que ces comportements peuvent tout à fait être imités par des personnages n'étant pas de cette classe, voir même être accomplis par l'enquêteur alors que sa ressource de Masques est à zéro, mais dans ce cas la réussite n'est pas automatique et demande donc de réussir un test de Déguisement opposé à la Psychologie adverse.



AMI : Vous donnez de faux arguments pour faire croire que vous êtes un ami de longue date, une lointaine relation familiale, l'ami d'un ami, un collègue de travail ou même un espion travaillant pour le camp de votre interlocuteur. Faites un test de *Relationnel* opposé à la *Psychologie* la plus élevée parmi vos interlocuteurs. En cas de réussite, ils vous considèrent comme un allié jusqu'à ce qu'il ait une raison valable d'en douter.



CHAGRIN : Vous prenez une attitude infiniment triste pour vous attirer l'empathie d'autres personnages. Le ou les personnages ciblés sont focalisés sur vous et ne vous considèrent pas comme une menace vous tant que vous n'êtes pas hostile ou que quelque chose d'autre ne les oblige, et dans certaines circonstances ils peuvent également chercher à vous aider.



COMPÉTENCE : Que ce soit par une attitude confiante ou par quelques paroles rassurantes, vous assurez les personnes présentes que vous êtes un expert dans un domaine donné (pilotage, réparation, interrogatoire, recherche scientifique, etc.). Tant que vous ne commettez pas d'erreur grave dans ce domaine et que votre apparence reste cohérente, personne ne remet en cause votre légitimité à occuper un poste qui y soit lié.



CRUAUTÉ : Vous affichez une noirceur immense donnant l'impression que vous êtes capable des pires atrocités. Vous bénéficiez de la règle *Peur (X)* avec X égale à la moitié de votre modificateur naturel de Charisme arrondi à l'entier supérieur. Ce masque est sans effet contre les personnages immunisés contre la peur ou qui ont des motifs raisonnables de ne pas vous prendre pour une menace.



FAIBLESSE : Vous affichez tous les signes d'obéissance craintive d'un individu inoffensif et sans la moindre volonté. Les autres personnages vous considèrent aussi peu menaçant que possible selon l'équipement qui est visible sur vous (principalement armures et armes) et ne vous attaqueront pas tant que vous ne leur donnez pas de raison valable de le faire.



INNOCENCE : Vous faites mine de n'avoir absolument aucun lien avec un événement quelconque qui vient de se produire. A moins que vos observateurs aient une raison évidente de ne pas vous croire (le canon encore fumant de votre arme, par exemple), ils considèrent comme très peu probable le fait que vous soyez coupable et cherchent d'autres pistes potentielles.



SOUMISSION : Vous faites mine de vous rendre. Le ou les personnages ciblés ne peuvent pas entreprendre d'action létale contre vous tant que vous n'êtes pas hostile ou que quelque chose d'autre ne les y oblige (attention cependant aux convictions personnelles qu'ils peuvent avoir).



NEUTRALITÉ : Vous supprimez toute émotion afin d'être impossible à lire. Tous les autres personnages ont un DESAVANTAGE sur leurs tests de *Psychologie* contre vous.



SUPERIORITÉ : Vous montrez tous les signes d'une confiance totale en vous-même et en vos capacités de dominer votre/vos adversaire(s). Vous recevez un AVANTAGE pour un test de *Duperie* ou d'*Intimidation*.



TROUBLÉ : Vous pouvez simuler un trouble mental de votre choix (paranoïa, schizophrénie, autisme, dépression, addiction, hyperphobie, etc.) à un niveau de gravité que vous pouvez également choisir. Tout personnage qui vous observe est convaincu que vous êtes affecté par ce trouble mental même s'il n'a pas forcément les connaissances nécessaires pour l'identifier avec précision. Cela ne vous permet néanmoins pas de fausser des tests médicaux effectués par des machines (analyse de sang ou d'urines, IRM, etc.).

SPÉCIALISATION DE RENSEIGNEMENT

Au niveau 4, vous privilégiez une technique de manipulation particulière afin d'en exploiter pleinement toutes les capacités. Choisissez une des spécialisations suivantes :

- **Recruteur :** Lorsque vous réussissez un test de *Relationnel* ou de *Diplomatie* pour convaincre un PNJ de vous aider, celui-ci accepte de rejoindre votre faction temporairement ou de façon permanente. Un bon rôle-play peut être demandé par le MJ pour obtenir ce résultat.
- **Observateur :** Vous avez toujours un AVANTAGE sur vos tests d'Observation visant à collecter des indices et autres renseignements concernant l'un de vos objectifs (personnel ou d'équipe).
- **Interrogateur :** Lorsque votre équipe fait un prisonnier, les chances que celui-ci parvienne à se suicider ou soit tué par accident durant l'interrogatoire sont quasi nulles quel que soit son peuple d'appartenance.

SPÉCIALISATION D'ÉQUIPEMENT

Au niveau 8, vous développez une aptitude spéciale concernant un type d'équipement capable de vous aider dans votre rôle. Choisissez une des spécialisations suivantes :

- **Camouflage bionique :** A chaque fin de mission, vous pouvez décider de sacrifier vos XP gagnés pour obtenir un bionique semi-organique de votre choix, conçu spécialement pour le travail d'espionnage : il a l'apparence d'un membre organique normal et trompe la plupart des meilleurs scanners tout en offrant les avantages complet d'un bionique tel qu'indiqué dans l'arsenal.
- **Équipement furtif :** Tout le matériel que vous recevez de votre faction possède l'attribut Furtif sauf exception décidée par le MJ. Vous pouvez également passer 15 minutes à travailler sur n'importe quelle arme ou objet de taille moyenne pour lui donner cet attribut grâce à un revêtement secret de votre conception.
- **Module vocale :** Vous possédez un implant sur vos cordes vocales vous permettant d'imiter la voix d'un autre personnage que vous avez déjà entendu. Vous êtes également capable de copier le comportement et même la manière de penser de ce personnage dans la limite de ce que vous avez personnellement observé sur lui.

MAÎTRISE DES RELATIONS

Au niveau 12, vous avez rencontré suffisamment de gens et étudié suffisamment de cultures pour vous infiltrer n'importe où. Choisissez une des spécialisations suivantes :

- **Linguiste :** Vous savez apprendre un nouveau langage avec une facilité déconcertante, imitant les accents et le vocabulaire des gens en les observant. Chaque jour que vous passez au contact d'une population dont vous ne maîtrisez pas le dialecte, vous pouvez passer 2 heures à l'étudier pour apprendre à le parler. Au bout de deux jours, vous connaissez suffisamment ce dialecte pour le comprendre, le lire et le parler couramment. S'il s'agit d'un dialecte de votre peuple, au bout de cinq jours vous le maîtrisez comme si c'était votre langue natale.

- **Traduction universelle :** Vous avez l'habitude des contacts et négociations avec des individus ne comprenant pas votre langue en utilisant des signes de la main, en écrivant des symboles ou d'autres méthodes similaires. Vous ne recevez aucun malus pour discuter avec un personnage qui ne comprend pas votre Dialecte tant que vous ne faites pas appel à des concepts ou raisonnements trop complexes. Imaginez que vous parlez à un enfant pour avoir une bonne idée de la situation.

- **Bien informé :** Vous faites attention à toujours vous tenir informé de l'histoire, la culture et la situation géopolitique des endroits que vous visitez. Lorsque vous posez le pied sur une planète que votre personnage n'a encore jamais visité, vous pouvez passer deux heures à vous renseigner dans les bases de données publiques ou autres sources d'informations afin d'annuler tout malus sur vos tests de Charisme qui s'appliqueraient normalement pour un personnage étranger.

MAÎTRISE DES MASQUES

Au niveau 16, vous apprenez à gérer vos ressources pour utiliser plus souvent vos techniques spéciales. Vous pouvez choisir une seule des trois maîtrises suivantes :

- **Charge externe :** Chaque fois que vous prenez une dose de Neuro-kill, vous récupérez également 1D4 Masques. Cela ne permet pas de dépasser votre limite normale de cette ressource.
- **Récupération supérieure :** vous regagnez 6 Masques au lieu de 3 à chaque repos court.
- **Destin supérieur :** chaque fois que vous utilisez une technique de Masque, lancez 3D8. Si vous obtenez au moins un 7, vous ne dépensez pas de point de Masque.

ENQUÊTEUR LÉGENDAIRE

Au niveau 20, vous avez atteint le summum de votre domaine. Vous pouvez choisir une seule des trois légendes suivantes :

- **Maître des expressions :** Vous avez appris toutes les micro-expressions corporelles, à la fois pour les lire chez vos interlocuteurs et pour choisir ceux que vous souhaitez exprimer vous-même. Les autres personnages ont toujours un DESAVANTAGE lors de leurs tests de Psychologie, de Duperie ou de Déguisement contre vous tant que vous êtes en pleine possession de vos moyens.
- **Masques parfaits :** Porter un masque n'est plus une action à Concentration.
- **Déguisements parfaits :** Lorsque vous dissimulez votre identité et/ou votre véritable apparence, votre premier échec sur un test de Déguisement contre un autre personnage est toujours considéré comme si ce personnage avait obtenu un échec critique. Vous devez changer de déguisement pour pouvoir bénéficier à nouveau de cet effet.

EXÉCUTEUR

Niv.	Gains de niveau	Attaque sournoise
1	Traqueur de cibles 3 manœuvres au choix (voir page suivante)	3D6
2	Stamina +4	
3	1 Talent	
4	Spécialisation d'armes	4D6
5	1 manœuvre d'exécuteur Amélioration de caractéristique	
6	Santé +4	
7	1 Talent	6D6
8	Spécialisation de cibles	
9	2 manœuvre d'exécuteur Amélioration de caractéristique	
10	Stamina +4	7D6
11	1 Talent	
12	Maîtrise corporelle	
13	1 manœuvre d'exécuteur Amélioration de caractéristique	9D6
14	Santé +4	
15	1 Talent	
16	Maîtrise de l'assassinat	10D6
17	1 manœuvre d'exécuteur Amélioration de caractéristique	
18	Stamina +4	
19	1 Talent	12D6
20	Exécuteur légendaire Amélioration de caractéristique	

Les renseignements s'étaient avérés justes : l'invasion de Madrigal était bien supervisée par un jeune prophète san'shyuum cherchant à augmenter son influence en tirant la gloire de cette conquête. Depuis le poste d'observation qu'avaient atteint en s'infiltrant discrètement derrière les lignes ennemies, les héros avaient une vue parfaite sur la cible entourée de sa garde d'honneur et d'un bataillon complet de troupes d'élite. Impossible de traverser tout ça suffisamment vite pour empêcher la cible de s'enfuir, sans compter que leurs chances de survies seraient quasi inexistantes. Mais l'exécuteur du groupe proposa ce qui était sans doute leur seule chance et ses compagnons acceptèrent : il partit seul vers l'objectif en disparaissant dans les ombres, évitant les patrouilles et observateurs postés un peu partout jusqu'à atteindre le cœur du dispositif ennemi. Il parvint à assassiner quatre escortes sangheilis avant d'être finalement repéré à seulement une vingtaine de mètres de sa cible. Le san'shyuum, se croyant à l'abri derrière ses six gardes du corps restant et le puissant bouclier énergétique de son trône antigravitationnel, fit l'erreur de vouloir rester profiter du spectacle. Les escortes étaient sans doute parmi les plus dangereux guerriers que les sangheilis pouvaient produire, mais ils avaient un énorme défaut : ils se battaient honorablement. Un par un, l'exécuteur les neutralisa par des mouvements aussi rapides que précis, laissant à peine le temps au prophète de réaliser son erreur pour qu'il cherche à s'enfuir. Quelques instants plus tard, une lame traversa la gorge du dignitaire san'shyuum et tous les guerriers covenants qui assistèrent à la scène virent là le signe d'une damnation sur leurs âmes...

Là où le duelliste affronte ses adversaires de front, l'exécuteur privilégie la ruse et la tromperie pour approcher ses cibles et les frapper par surprise sans leur donner la chance de répliquer. Chargé d'éliminer ou de capturer des individus bien spécifiques, il utilise des techniques moins honorables mais à l'efficacité irréfutable pour accomplir ses missions. Lorsqu'on lui attribue une cible, il ne s'arrêtera pas avant de l'avoir atteint ou de périr en essayant.

Traits

Peuples compatibles : humains, sangheilis, jiralhanaes et kig-yars

Caractéristique forte : Agilité ou Force. Vous gagnez +2 sur la caractéristique choisie.

Caractéristique faible : une au choix (Intelligence, Perception ou Technique recommandé)

Modificateur de commandement : aucun

Points de compétences : 4 +(Int) à chaque montée de niveau

Maîtrises d'armures : armures légères

Compétences

Principales (+2) : Acrobatie, Armes fines, armes de poing, Déguisement, Discrétion, Lutte, Intimidation.

Secondaires (+1) : Armes de jet, Armes standards, Contorsion, Interrogatoire.

Libres (+1, trois au choix parmi la liste) : Astro-largage, Athlétisme, Gravité zéro, Observation, Psychologie, Véhicules standards.

TRAQUEUR DE CIBLES

Vous gagnez les avantages suivants :

- Chaque fois que vous éliminez ou neutralisez personnellement un PNJ de classe Rival (voir chapitre 4.6) vous gagnez l'attribut *Peur* (1) jusqu'à la fin du round prochain. Pour un lieutenant, l'attribut passe à *Peur* (3) et pour une Nemesis cela devient *Peur* (5). Votre rang de *Peur* ne peut pas dépasser 5.
- Vous recevez deux fois plus de points d'Expérience que les autres personnages de joueurs pour l'élimination ou la capture de personnages constituant des objectifs de mission à condition d'y avoir personnellement participé.



Équipement :

Vous commencez avec les équipements suivants qui sont considérés comme des équipements standards pour votre personnage :

HUMAIN

Armure : Armure ODST-LV variante RECON

Attributs de combinaison : Étanche, Antichoc et Furtif

Armement : fusil d'assaut MA5K avec silencieux et bandouillière, pistolet M6E avec silencieux, dague seiki, 6 dagues de jet et 2 grenades aveuglantes.

Équipement : cape de camouflage réactive, capteur de mouvements, holster, kit radio, paquetage militaire, 7 rations militaires, sac de couchage, sacoche tactique, tenue civile de classe moyenne.

COVENANT

Armure : Armure Ascète variante RECON

Attributs de combinaison : Étanche, Antichoc et Furtif

Armement : Fusil storm T-55 avec dispositif de tir fantôme, poignard énergétique, 6 dagues de jet énergétiques et 2 grenades aveuglantes.

Équipement : capteur de mouvements, paquetage militaire, 7 rations militaires, sac de couchage, sacoche tactique, tenue civile de classe moyenne.

ATTAQUES SOUTOISES

Entre chaque repos court, vous disposez d'une réserve de D6 dont le nombre dépend de votre niveau de personnage et qui peuvent être utilisés comme des dés bonus pour augmenter l'efficacité de vos attaques selon des règles précises :

- **Conditions requises :** vous effectuez une attaque à distance ou au corps à corps contre une cible qui est SOIT inconsciente de votre présence, SOIT déjà engagée au corps à corps, SOIT contre laquelle vous avez au moins un AVANTAGE sur votre jet de touche.
- **Interdictions :** Une *Attaque soutoise* ne peut pas être effectuée lors d'une *Attaque d'opportunité* ou d'un *Tir d'opportunité* ; elle ne peut pas non plus utiliser d'arme lourde, fixe, standard ou qui porte l'attribut *Aire d'effet*, *Touche multiples*.
- **Utilisation :** Lorsque vous annoncez votre attaque, précisez qu'il s'agit d'une *Attaque soutoise* puis choisissez l'effet du D6 bonus : SOIT il est ajouté au résultat du jet de touche, SOIT il est ajouté aux dégâts (complets ou réduits). Vous devez effectuer ce choix **avant** de lancer le jet de touche. Si vous décidez d'augmenter les dégâts mais que le jet de touche échoue, le D6 bonus est quand même perdu.

MANOEUVRES D'EXÉCUTEUR

Les actions listées ci-dessous sont exclusives à la classe de l'Exécuteur, et un personnage de cette classe commence au niveau 1 en maîtrisant seulement trois d'entre elles au choix. Au fur et à mesure de votre montée en niveau, vous apprenez d'autres de ces actions pour augmenter vos possibilités. Vous n'êtes jamais limité dans le nombre de manœuvres que vous pouvez utiliser tant que vous respectez leur coût en action.



CROCHE-PIED : Vous tentez de mettre votre adversaire à terre avec un jeu de jambes. Faites un test de Lutte contre la Défense de la cible. Vous avez un AVANTAGE si l'ennemi est plus petit que vous et un DESAVANTAGE s'il est plus grand. En cas de réussite, l'ennemi ne reçoit aucun dégât mais il se retrouve A terre.



ATTAQUE DESARMANTE : Désignez un objet que votre adversaire tient en main, puis effectuez une frappe rapide, une frappe lourde ou une attaque directe avec une arme de jet (type dague) contre lui. Si votre attaque cause des dégâts complets, l'adversaire lâche l'objet désigné.



ATTAQUE DISRUPTRICE : Effectuez une frappe rapide, une frappe lourde ou une attaque directe avec une arme de jet (type dague) contre un adversaire. Si votre attaque lui cause des dégâts complets, cela perturbe sa garde et crée une ouverture pour vos alliés. La prochaine attaque accomplie contre ce même adversaire par un autre personnage sera AVANTAGÉE si elle est faite avant le début du prochain tour de la cible.



DEVIATION : Vous effectuez une action d'Esquive. Si votre test réussit, vous déviez le coup de l'Attaquant pour qu'il touche un autre personnage ou un élément du décor de votre choix dans la zone d'engagement. L'Attaquant doit alors faire un nouveau jet de touche contre la Défense de ce personnage comme s'il effectuait une Attaque d'opportunité contre lui.



FEINTE SUPERIEURE : Effectuez un test de Charisme (Duperie) comme pour une action **Feinter**. Si votre test réussit, vous pouvez dépenser une réaction pour accomplir immédiatement une seconde action (qui ne peut pas être une autre feinte) et votre adversaire ne peut pas dépenser une autre réaction pour se défendre.



FRAPPE DE DESENGAGEMENT : Effectuez une frappe rapide ou lourde. Si votre attaque cause au moins 1 dégât, vous êtes considéré comme ayant accompli un *Désengagement* et pouvez immédiatement effectuer un mouvement gratuit jusqu'à votre valeur de Vitesse. Cette manœuvre n'est pas possible si vous n'avez aucune case libre autour de vous pour vous déplacer.



JEU DE JAMBES : Effectuez un test d'Agilité (Acrobatie). En cas de réussite, vous pouvez vous déplacer dans la zone d'engagement de votre adversaire à raison de 1 mètre tous les 2 degrés de réussite obtenus. Si vous parvenez à vous placer derrière lui, vous pouvez dépenser une réaction pour effectuer immédiatement une frappe lourde ou une frappe rapide avec AVANTAGE.



IMPROVISATION : En un instant, vous analysez l'équilibre d'un objet que vous tenez en main pour savoir instinctivement comment vous en servir d'arme. L'objet ainsi analysé ne vous donne aucun malus d'arme improvisée, que ce soit au corps à corps ou à distance.



LAME CACHEE : Cette action nécessite que vous ayez sur vous une arme fine à une main, dissimulée mais facilement accessible. Vous dégagez cette arme en un éclair pour effectuer une **Frappes rapide**. Si votre cible est engagée au corps à corps contre vous, elle est considérée *Sans Défense* contre cette attaque. Si au contraire votre cible n'est pas engagée contre vous (parce qu'elle n'a pas conscience de votre présence ou qu'elle ne vous considère pas comme une menace), cela est considéré comme une action **Assassiner** (ou **Coup Mortel** contre les PNJ de type Lieutenant ou Némésis).



FOCALISATION DE CIBLE : Désignez une cible que vous avez en ligne de vue directe. Vous focalisez toute votre attention sur elle pour chercher la moindre vulnérabilité dans son équipement ou dans sa manière de bouger. Vous ignorez toujours le premier DESAVANTAGE sur vos attaques au corps à corps contre cette cible et vos degrés de réussites sont doublés pour calculer la perforation d'une attaque. Ces effets disparaissent si vous perdez votre Concentration ou si vous débutez ou terminez votre tour sans avoir votre cible en vue.

SPECIALISATION D'ARME

Au niveau 4, vous privilégiez le maniement d'un type d'arme particulier afin d'en exploiter pleinement toutes les capacités. Choisissez une des spécialisations suivantes :

- **Arme à une main :** vous n'avez jamais de malus ou de DESAVANTAGE pour cibler une zone précise du corps de votre adversaire.
- **Armes à deux mains :** Lorsque vous utilisez une arme à deux mains et que vous réussissez une attaque contre une seule cible, la classe d'armure de cette dernière est réduite d'une valeur égale à votre bonus de caractéristique associée pour le calcul de la pénétration uniquement.
- **Deux armes à une main :** Vous obtenez les talents *Ambidextrie* et *Combat à deux mains*. Les armes de corps à corps à une main que vous considérez comme équipement standard vous sont toujours fournies de manière à ce que vous en possédiez deux exemplaires.

SPECIALISATION DE CIBLES

Au niveau 8, vous vous spécialisez dans l'élimination d'un type de cible particulier. Vous pouvez choisir une seule des trois spécialisations suivantes :

- **Tueur de géants :** lorsque vous affrontez un adversaire dont la Taille est supérieure à la votre, celui-ci ne reçoit pas d'AVANTAGE sur ses jets de touche, vous ne recevez pas de DESAVANTAGE sur les vôtres, et vous pouvez toujours cibler une zone du corps de votre adversaire sans recevoir de DESAVANTAGE.
- **Tueur de masse :** si vous tuez un adversaire au corps à corps lorsque vous êtes Attaquant, vous regagnez immédiatement une action majeure. Vous ne pouvez pas regagner plus d'une action majeure lors d'un même round.
- **Tueur de cibles :** vous pouvez relancer vos jets pénétration contre les personnages qui constituent des objectifs de mission (personnels ou d'équipe), mais devez relancer tous les jets d'une même attaque et devez accepter le nouveau résultat.

MAITRISE CORPORELLE

Au niveau 12, vous possédez une bien meilleure connaissance de votre corps, de vos limites et de vos capacités. Vous pouvez choisir une seule des trois maîtrises suivantes :

- **Patient idéal :** Votre corps a pris l'habitude des blessures et se régénère beaucoup plus vite que la normale. Les soins que vous recevez sont multipliés par deux.
- **Métabolisme rapide :** Votre corps élimine rapidement les substances chimiques. Vous ne recevez jamais aucun malus sur vos sauvegardes d'Endurance lorsque vous prenez une drogue de combat tant que vous n'êtes sous l'effet

d'aucune autre drogue ou substance biochimique au moment de la prise. De plus, les effets des poisons, neurotoxine et autres substances nocives durent deux fois moins longtemps chez vous (mais ils ne sont pas moins violents pour autant).

- **Second souffle :** Une fois par combat, vous pouvez accomplir l'action

Reprendre son souffle même si vous êtes engagé au corps à corps.

MAITRISE DE L'ASSASSINAT

Au niveau 16, vous devenez expert dans l'art de pistez et d'éliminer vos cibles. Vous pouvez choisir une seule des trois maîtrises suivantes :

- **Maître des ombres :** vous avez appris l'art secret de percevoir votre environnement en écoutant les vibrations autour de vous, qu'elles soient physiques ou neurales. Vous recevez le talent *Sens aiguisé (Touché)* ainsi que la compétence *Physique neurale +1*, et toutes vos actions effectuées en aveugle subissent un malus de -2 au lieu d'un DESAVANTAGE.
- **Soif de sang :** Vous êtes considéré comme ayant le talent *Sens aiguisé (odorat)* pour reconnaître l'odeur du sang, pour savoir à quelle race appartient ce sang, ainsi que sur vos tests de Perception (Observation) visant à pister les personnages ayant été blessés au moins une fois. Consommer du sang frais vous fait regagner 1D10 points de vie avec une limite d'une fois par repos long.
- **Traque implacable :** Si vous possédez comme objectif de mission (personnel ou d'équipe) l'élimination ou la capture d'un personnage spécifique, vous pouvez ignorer une blessure (ou considérer une blessure grave comme légère) ainsi qu'un niveau de Fatigue tant que cet objectif n'est pas accompli. Vous recevez également un AVANTAGE sur vos tests de Volonté (Interrogatoire) visant à collecter des renseignements à propos de votre cible.

EXÉCUTEUR LÉGENDAIRE

Au niveau 20, vous avez atteint le summum de votre domaine. Vous pouvez choisir une seule des trois légendes suivantes :

- **Armée d'un seul homme :** pour chaque adversaire engagé au corps à corps contre vous au début de votre tour, vous gagnez une réaction supplémentaire jusqu'à un maximum de 4.
- **Condamnation :** Le nombre de *Saignements* ou *Hémorragies* causées par vos attaques au corps à corps ou par des armes de jet (sauf grenades) est toujours doublé. Les dégâts de type N.B.C. que vous infligez avec des armes ou poisons de votre fabrication sont doublés.
- **Instinct de tueur :** Lorsque vous obtenez un coup critique sur une attaque au corps à corps, vous pouvez appliquer deux effets spéciaux au lieu d'un seul.

FANTÔME

Niv.	Gains de niveau	Terreurs	Niveau de Peur
1	Prédateur Maîtrise toutes les techniques de terreur (voir page suivante)	2	1
2	Stamina +4		
3	1 Talent		
4	Spécialisation d'arme	3	2
5	Amélioration de caractéristique		
6	Santé +4		
7	1 Talent	4	3
8	Spécialisation tactique		
9	Amélioration de caractéristique		
10	Stamina +4	5	4
11	1 Talent		
12	Maîtrise de la discrétion		
13	Amélioration de caractéristique	6	5
14	Santé +4		
15	1 Talent		
16	Maîtrise de la terreur	7	6
17	Amélioration de caractéristique		
18	Stamina +4		
19	1 Talent	8	7
20	Fantôme légendaire Amélioration de caractéristique		

La position fortifiée ennemie surplombait l'ensemble de la vallée, lui offrant une vision quasi parfaite sur le terrain afin d'effectuer des tirs de sniper ou des barrages de mortier contre tout ennemi qui aurait l'audace de s'approcher. Mais un avantage stratégique est toujours limité par l'efficacité des troupes chargées d'en tirer profit, et aucune des sentinelles n'aperçut le fantôme solitaire qui escaladait le flanc Ouest de la colline sans faire le moindre bruit. Il avait choisi son angle d'approche pour arriver au-dessus d'un poste de garde qui surveillait un ancien sentier. Un à un, il neutralisa les huit gardes postés là puis donna le signal au reste d'équipe de le rejoindre. Pendant que ses coéquipiers faisaient diversion en attaquant les casernes, l'ombre se faufila dans le bunker de commandement et pris l'officier de commandement en otage. Ses gardes réagirent trop tard et leur hésitation à tirer causa leur perte. L'officier était un dur à cuir, un vétéran qui avait vécu l'enfer plus d'une fois, pourtant ce soldat qui avait surgit de nulle part le terrifiait plus que tout ce qu'il avait vu. Sous ses ordres apeurés, tous les défenseurs de la forteresse rendent les armes.

Entraîné aux opérations de reconnaissance, d'infiltration et d'attaques furtives, le fantôme est un maître de la discrétion capable d'échapper aux ennemis les plus tenaces en se dissimulant dans l'environnement avant de leur porter un coup mortel. Seul, il ne survivra pas longtemps contre des troupes nombreuses, mais au sein d'une équipe il peut profiter de la confusion des combats afin de se créer des opportunités et devenir un véritable cauchemar en appliquant des techniques de guerre psychologique. Sa furtivité, sa débrouillardise et ses connaissances des milieux hostiles sont des atouts non négligeables pour n'importe quelle équipe de héros.

Traits

Peuples compatibles : humains, sangheilis, jiralhanae et kig-yar
Caractéristique forte : Agilité. Vous gagnez +2 sur cette caractéristique.
Caractéristique faible : une au choix (Charisme, Endurance ou Intelligence recommodé)
Modificateur de commandement : aucun
Points de compétences : 6 +(Int) à chaque montée de niveau
Maîtrises d'armures : armures légères

Compétences

Principales (+2) : Acrobatie, Armes fines, armes standards, Discrétion, Intimidation, Intrusion, Observation, Survie.
Secondaires (+1) : Armes de jet, armes de poing, Contorsion, Escamotage, Language des signes (+), Lutte.
Libres (+1, trois au choix parmi la liste) : Astro-largage, Athlétisme, Déguisement, Gravité zéro, Interrogatoire, Médecine, Véhicules standards.

NIVEAUX DE PEUR

Vous bénéficiez de la règle spéciale *Peur (X)* telle que décrite au chapitre 4.2, ce qui fait qu'à chaque fois qu'un autre personnage est susceptible d'être effrayé par vous, il doit effectuer une sauvegarde de Volonté avec un malus égal à X. Cette valeur X augmente de 1 à 5 au fil de votre montée en niveau mais doit être justifié par une apparence et/ou une attitude particulière, ce qui est plus facile pour certains peuples comme par exemple les spartans, sangheilis et jiralhanae.

Votre niveau de Peur peut être réduit face à certains personnages pour qui vous n'êtes pas forcément une menace si grande, ainsi qu'à ceux qui possèdent eux-mêmes la règle *Peur (X)*.



Équipement : Vous commencez avec les équipements suivants qui sont considérés comme des équipements standards pour votre personnage :

HUMAIN

Armure : Armure ODST-LV, variante RECON
Attributs de combinaison : Étanche, Antichoc et Furtive
Armement : Fusil d'assaut MA5K avec silencieux et bandouillière, pistolet-mitrailleur M7S, 2 grenades aveuglantes M5, 3 dagues de jet, couteau de combat.
Équipement : Brouilleur, cape de camouflage réactive, capteur de mouvements, holster, paquetage militaire, kit radio, 7 rations militaires, sac de couchage, sacoche tactique, tenue civile de classe moyenne.

COVENANT

Armure : Armure Ascète, variante RECON
Attributs de combinaison : Étanche, Antichoc et Furtive
Armement : Fusil storm T-55 avec dispositif de tir fantôme, pistolet à plasma T-1 avec dispositif de tir fantôme, 2 grenades aveuglantes T-5, 3 dagues de jet énergétiques, lame de combat.
Équipement : Brouilleur, cape de camouflage, capteur de mouvements, paquetage militaire, kit radio, 7 rations militaires, sac de couchage, sacoche tactique, tenue civile de classe moyenne.

PRÉDATEUR

L'effet psychologique du Fantôme dépend de sa capacité à faire sentir sa présence à l'ennemi tout en restant invisible autant que possible. Vous recevez les avantages suivants :

- Tant que vous êtes *Dissimulé* ou *Hors radar*, les tests d'*Observation* ou de *Survie* ennemis visant à vous pister reçoivent un DÉSAVANTAGE,
- Si vous êtes *Dissimulé* ou *Hors radar* au début de votre tour, la première action offensive que vous effectuez reçoit automatiquement un AVANTAGE même s'il s'agit de l'action **Assassiner**.
- Chaque fois que vous éliminez ou neutralisez personnellement un PNJ de classe Rival ou supérieur (voir chapitre 4.6), tous les autres ennemis du même camp qui participent au combat reçoivent un malus de -1 sur leur valeur de Volonté, y compris les éventuels renforts qui arrivent pendant l'affrontement. Ce malus est divisé par deux pour les PNJ Lieutenants, et les Nemesis sont insensibles à cette règle.

TERREUR

Les actions listées ci-dessous sont toutes connues par un personnage Fantôme dès le niveau 1 mais nécessitent une ressource spécifique à cette classe, la Terreur, qui représentent sa capacité à terrifier ses adversaires. Cette ressource se recharge de 3 points par repos court et intégralement à chaque repos long. Chacune des actions ci-dessous coûte 1 Terreur à l'utilisation.



AUTO-COMBUSTION : Vous activez une grenade ou un explosif que porte une créature à un mètre de vous sans avoir à effectuer de test d'*Escamotage*. L'objet activé ne peut pas se trouver pas dans un accessoire de rangement complexe.



BOUCLIER VIVANT : Ciblez une créature qui se trouve à 1m de vous. Vous l'Aggripez pour vous en servir comme protection ou otage sans avoir à effectuer de test de *Lutte*. Cela vous offre un bonus de couvert vivant contre les attaques ennemies suivant les règles du chapitre 2.7.



« BOUH » ! : Vous vous présentez de manière effrayante à une créature afin de provoquer une peur incontrôlée. Elle doit effectuer une sauvegarde de Volonté pour laquelle votre attribut *Peur* (X) est doublé (par défaut, 2). Si elle échoue, vous pouvez lancer 3D10 sur la table des chocs (voir chapitre 3.5) au lieu de seulement 1D10, puis choisir lequel des résultats s'applique.



ENLEVEMENT : Vous assommez ou assassinez une créature à 1m de vous, puis pouvez immédiatement effectuer un mouvement jusqu'à la moitié de votre Vitesse en déplaçant silencieusement le corps avec vous. De plus, si vous êtes toujours *Dissimulé* ou *Hors-radar* à la fin de votre tour, vous pouvez dépenser une action mineure pour vous brancher sur la fréquence radio ennemie (si votre victime en est équipée).



EXECUTION PUBLIQUE : Vous assassinez une créature à 1m de vous, mais au lieu de le faire discrètement vous le faites d'une manière si violente que cela n'est ni discret ni agréable à voir. Tous les ennemis à proximité sont immédiatement conscients de votre présence mais doivent faire une sauvegarde de Volonté avec DÉSAVANTAGE sous peine d'être *Effrayés* par vous jusqu'à la fin du combat.



EXPLOSION DISRUPTIVE : Vous jetez une grenade à plasma ou à fragmentation en calculant son temps de détonation pour qu'elle explose dans les airs au-dessus de vos cibles. Vous pouvez effectuer une attaque indirecte avec un DD de 14 sur votre jet de touche. En cas de réussite, la PA de la grenade est de 0 mais les personnages dans la zone d'effet doivent ensuite effectuer une sauvegarde d'Agilité pour ne pas se retrouver à terre. En cas d'échec, la grenade explose trop haut et ne cause aucun dégât.



HURLEMENTS : Uniquement après avoir infligé une blessure légère ou lourde au corps à corps. Vous insistez sur la plaie causée par votre attaque et votre adversaire doit réussir une sauvegarde d'Endurance ou crier votre adversaire de douleur (inefficace contre les machines, les lekgoles, les yanme'es et les formes du Parasite). Cela ne lui inflige aucun effet supplémentaire, mais tous les ennemis qui l'entendent doivent réussir une sauvegarde de Volonté ou subir un résultat aléatoire sur la table des chocs (voir chapitre 3.5).



TREBUCHEMENT : Nécessite de jeter un objet suffisamment lourd (pierre, bouteille, chargeur vide, etc.) en visant un point vulnérable de l'équilibre d'une créature. Vous avez un AVANTAGE sur votre jet de touche, et en cas de réussite la cible se retrouve automatiquement *A terre*.



DISPARITION : Déplacez-vous jusqu'à votre valeur de Vitesse. Si vous étiez en vue d'au moins un ennemi au début de votre mouvement et qu'à la fin de celui-ci aucun ne peut vous voir, vous pouvez immédiatement effectuer un deuxième mouvement gratuit. De plus, les ennemis qui vous voyaient avant votre mouvement reçoivent un malus de -2 sur leurs caractéristique de Volonté jusqu'à la fin du combat.



PROIE PRINCIPALE : Désignez une cible que vous voyez (directement ou par caméra interposée). Vous focalisez toute votre attention sur elle pour analyser la moindre de ses caractéristiques et pouvoir en déduire ses capacités, son comportement et une partie de sa psychologie. Vous recevez un AVANTAGE à tous vos tests d'*Observation* pour la trouver, ainsi que sur toutes les réactions que vous entreprenez contre les actions de cette cible. Les effets de cette technique disparaissent si vous l'utilisez contre une autre cible.

SPECIALISATION D'OMBRE

Au niveau 4, vous vous spécialisez dans une méthode de discrétion particulière lors de vos déplacements furtifs. Choisissez une des spécialisation suivantes :

- **Ombre rapide :** vous pouvez charger ou sprinter tout en étant furtif du moment que vous portez une armure avec l'attribut *Silencieux* ou que vous ne portez aucune armure.
- **Ombre parfaite :** vous avez toujours un AVANTAGE pour vos tests d'Agilité (*Discrétion*) visant à ne pas vous faire détecter (cela n'impacte pas les assassinats ou autres actions offensives).
- **Ombre insaisissable :** si vous êtes *Dissimulé* ou *Hors-radar* au début de votre tour, vous ne déclenchez pas de *Tir d'Opportunité* ennemis même si vous échouez à un test d'Agilité (*Discrétion*).

SPECIALISATION TACTIQUE

Au niveau 8, vous privilégiez un type d'approche particulier lors des combats. Choisissez une des spécialisations suivantes :

- **Sans-visage :** par des méthodes de propagande ou des changements fréquents d'apparence, vous maintenez un doute constant sur votre identité réelle (mais vous pouvez garder le même pseudonyme si vous souhaitez être célèbre). Seuls vos supérieurs et les services de renseignement de votre faction peuvent savoir qui vous êtes exactement. Tous les autres l'ignorent tant qu'ils ne parviennent pas à collecter suffisamment d'informations sûres à votre sujet.
- **Epouvantail :** En appliquant un maquillage sur votre visage ou en modifiant l'aspect de votre casque, vous vous donnez une apparence effrayante capable de déstabiliser les ennemis faibles d'esprit. Tant que vous portez votre tenue d'épouvantail, votre valeur de *Peur* est augmentée de 2 points.
- **Infiltré :** Vous possédez une fausse identité dans une faction de votre choix, alliée ou ennemie, dont le grade ne peut pas être supérieur à votre grade réel. Son efficacité et les zones auxquelles elle vous donne accès dépendent du grade en question, et il est fortement recommandé d'éviter tout contact avec les services de renseignement adverses lorsque vous utilisez cette identité. Forger une nouvelle identité nécessite 36 heures de travail (qui peuvent être accomplies en plusieurs étapes).

MAITRISE DE LA DISCRETION

Au niveau 12, vous devenez plus habile pour passer inaperçu et infiltrer les positions ennemies sans vous faire repérer. Vous pouvez choisir une seule des trois maîtrises suivantes :

- **Echo-localisation :** Vos sens sont tellement développés que vous êtes capable de déterminer la distance et la direction d'où provient un bruit avec une grande précision. Lorsqu'un autre personnage hors de votre vue fait du bruit ou échoue à un test de *Discrétion*, vous en déduisez sa position exacte tant qu'il est à 25 mètres ou moins de votre position. S'il se trouve plus loin, la précision peut

être variable selon la nature du bruit entendu, mais restera toujours relativement fiable et précise.

- **Camouflage avancé :** Tant que vous restez immobile et utilisez une cape de camouflage ou équipement similaire pour vous dissimuler, vous êtes *Invisible* aux ennemis se trouvant à plus de 10 mètres de vous.
- **Disparition :** Les ennemis qui sont engagés au corps à corps contre vous et contre au moins un autre personnage (allié ou d'une troisième faction) ne peuvent jamais accomplir d'attaque d'opportunité contre vous.

MAITRISE DE LA TERREUR

Au niveau 16, vous apprenez à gérer vos ressources pour utiliser plus souvent vos techniques spéciales. Vous pouvez choisir une seule des trois maîtrises suivantes :

- **Charge externe :** Chaque fois que vous prenez une dose de Senso-jet, vous récupérez également 1D4 Terreurs. Cela ne permet pas de dépasser votre limite normale de cette ressource.
- **Récupération supérieure :** vous regagnez 6 Terreur au lieu de 3 à chaque repos court.
- **Terreur supérieure :** chaque fois que vous utilisez une technique de Terreur, lancez 3D8. Si vous obtenez au moins un 7, vous ne dépensez pas de point de Terreur.

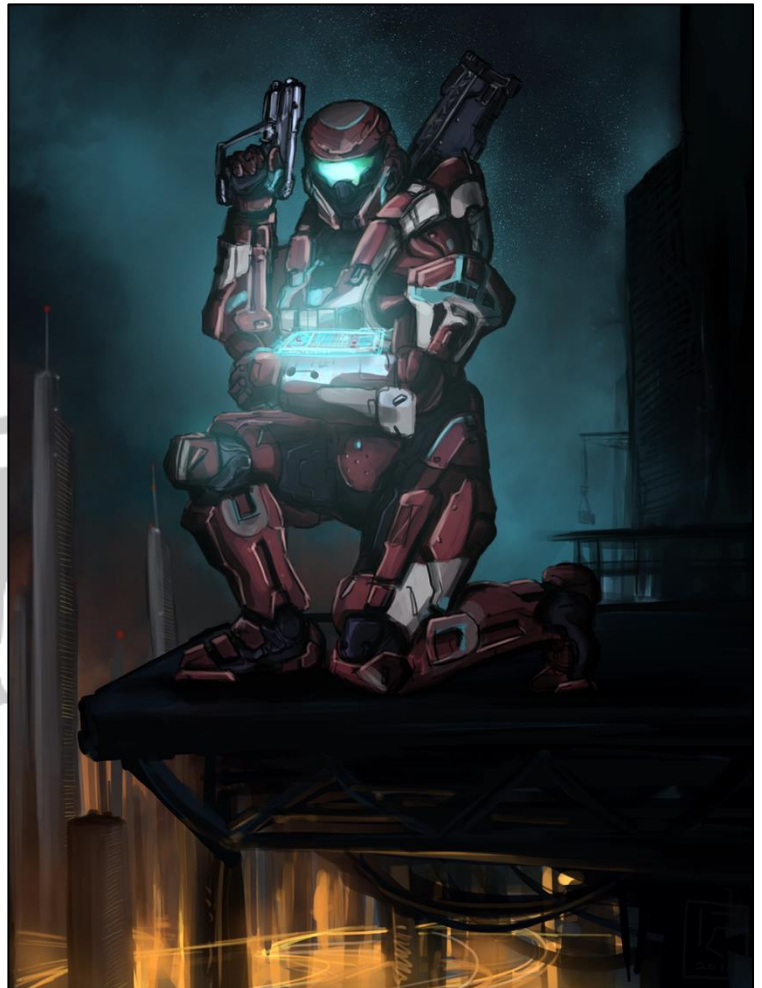
FANTÔME LÉGENDAIRE

Votre réputation auprès de vos ennemis grandit à tel point que beaucoup de soldats sont terrorisés rien qu'à l'idée que vous pourriez surgir à tout moment. Choisissez une seule des légendes ci-dessous :

- **Cauchemard vivant :** Le malus de Volonté que vous infligez aux ennemis chaque fois que vous tuez ou neutralisez un PNJ de classe Rival ou supérieur passe de -1 à -2.
- **Légende de terreur :** La moitié du malus de Volonté que vous avez infligé pendant un combat est conservé pour le prochain combat contre la même faction (ou l'un de ses alliés), sinon il disparaît après 24 heures.
- **Menace omniprésente :** Lorsque votre présence est rapportée dans une zone géographique précise, tous les personnages adverses situés dans cette zone se mettent à croire que vous pourriez être n'importe où et être n'importe qui. Ils sont donc plus attentifs aux signes suspects mais leur peur peut être manipulée de mille manières plus facilement. S'ils restent dans cet état d'alerte suffisamment longtemps, ils peuvent gagner des niveaux de Fatigue (voir chapitre 3.4).

HACKEUR

Niv.	Gains de niveau	Charges neuronales						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Navigateur matriciel 3 Hackings de palier 1 (voir page suivante)	NA	2	-	-	-	-	-
2	Stamina +3 1 hacking de palier 1	NA		-	-	-	-	-
3	1 Talent	NA		-	-	-	-	-
4	Signal robuste 1 hacking de palier 1	NA	3	-	-	-	-	-
5	Santé +3 Amélioration de caractéristique	NA		-	-	-	-	-
6	1 hacking de palier 2	NA	4	1	-	-	-	-
7	1 Talent Amélioration de caractéristique	NA			-	-	-	-
8	Hacking de prédilection 1 hacking de palier 1	NA	5	2	1	-	-	-
9	1 hacking de palier 1	NA			-	-	-	-
10	Stamina +3 1 hacking de palier 2	NA	6		2	1	-	-
11	1 Talent	NA				-	-	-
12	Double concentration 1 hacking de palier 2	NA	7	3		-	-	-
13	1 hacking de palier 1 Amélioration de caractéristique	NA					-	-
14	Santé +3 1 hacking de palier 3	NA	8	4	3	1	-	-
15	1 Talent Amélioration de caractéristique	NA			2		-	-
16	Porte dérobée 1 hacking de palier 2	NA	9				1	-
17	1 hacking de palier 3 Amélioration de caractéristique	NA						-
18	Stamina +3 1 hacking de palier 3	NA	10	5	4	3	2	1
19	1 Talent 1 hacking de palier 3	NA						
20	Hackeur légendaire Amélioration de caractéristique	NA						2



Le croiseur ennemi était armé jusqu'aux dents, capable de repousser une escadrille complète de chasseurs et de bombardiers, mais l'équipe ne comptait pas affronter ce monstre directement. Embarqué dans une navette de transport, ils laissèrent leur expert informatique falsifier leurs codes d'identification afin de l'aborder sans être pris pour cible. Une fois à bord, l'expert se connecta au réseau interne afin de prendre le contrôle de plusieurs tourelles automatisées sur le chemin menant à la passerelle de commandement puis dépressurisa toutes les autres sections, ce qui tua tous les membres d'équipage dépourvus de respirateurs. L'équipe progressa alors très facilement vers son objectif, aucune porte ne pouvant rester fermée face à eux. La passerelle était protégée par une équipe de sécurité des forces spéciales, très lourdement équipée, mais bourrée d'électronique. L'expert retourna une partie de leurs équipements contre eux, brouillant leurs visions, destabilisant leurs armes et créant même de fausses cibles à travers leurs visières tactiques. La passerelle tomba en quelques instants, puis il ne resta plus qu'à utiliser les consoles de commande pour faire tirer toutes les armes sur le reste de la flotte ennemie et destabiliser le réacteur de manière à ce qu'il détruise le croiseur d'ici sept à huit minutes.

Le hackeur est un expert de la guerre électronique, ce qui lui permet de se battre dans le monde virtuel aussi efficacement qu'un soldat vétéran le fait dans le monde réel. L'omniprésence de l'informatique dans l'univers de Halo lui ouvre un champ de bataille qui est inaccessible à la plupart des individus, plein de possibilités qui demande à la fois de l'imagination et un talent immense pour être utilisées. Il a accès à de très nombreuses actions informatiques spéciales nommées Hackings qui font de lui un allié aussi unique que dangereux, sans même avoir besoin d'un ordinateur car il utilise tout la puissance de son esprit par le biais de son implant neuronal pour manipuler des codes aussi instinctivement qu'un guerrier manie ses armes.

Traits

Peuples compatibles : humains, sangheillis, jiralhanaes, kig-yars et unggoy (bungias). Les IA sont automatiquement de classe Hackeur mais n'obtiennent aucun équipement.

Caractéristique forte : Technique. Vous gagnez +2 sur cette caractéristique.

Caractéristique faible : une au choix (Endurance ou Force recommandé)

Modificateur de commandement : aucun

Points de compétences : 8 +(Int) à chaque montée de niveau

Maîtrises d'armures : armures moyennes

Compétences

Principales (+2) : Com-tech (+), Intrusion (+), Piratage (+), Programmation (+), Techno-maîtrise.

Secondaires (+1) : Armes de poing, Armes de jet, Drone (+), Réparation, Protocole (+), Xénologie (+).

Libres (+1, trois au choix parmi la liste) : Armes de destruction massive (+), Astro-largage, Athlétisme, Déguisement, Forerunner (+), Gravité zéro, Investigation, Véhicules standards.

Équipement :

Vous commencez avec les équipements suivants qui sont considérés comme des équipements standards pour votre personnage :

HUMAIN

Armure : Armure Tactique, variante SUPPORT

Attributs de combinaison : Etanche, Antichoc et anti-IEM

Armement : fusil d'assaut MA5C, pistolet M6C, 2 grenades-brouilleur M7.

Équipement : capteur de mouvement, datapad, holster, kit radio, micro-ordinateur militaire de spécialiste, paquetage militaire, 7 rations militaires, sac de couchage, sacoche tactique, scanner, tenue civile de classe moyenne.

COVENANT

Armure : Armure Minor, variante SUPPORT

Attributs de combinaison : Etanche, Antichoc et anti-IEM

Armement : Fusil à plasma T-25 OU mauler T-25, pistolet à plasma T-1, 2 grenades IEM T-8.

Équipement : capteur de mouvement, datapad, implant neuronal cortical, kit radio, micro-ordinateur militaire de spécialiste, paquetage militaire, 7 rations militaires, sac de couchage, sacoche tactique, scanner, tenue civile de classe moyenne.

CHARGES NEURONALES

Le Hackeur est entraîné à exploiter le plein potentiel de son implant neuronal pour manipuler des codes informatiques à la vitesse de la pensée. Cela lui permet de réaliser des actions informatiques par neuro-exécution sans gagner de niveau de Fatigue (voir chapitre 3.4), mais requiert une telle concentration qu'il finit par épuiser son esprit s'il utilise trop cette méthode. Cela est représenté par un capital de charges neuronales qui augmentera progressivement avec la montée en niveau du personnage.

- **Intelligence Artificielle :** Les personnages IA possèdent deux fois plus de charges neuronales qu'un personnage normal. Lorsqu'une IA accomplit un neuro-piratage sans avoir la charge correspondante, elle gagne autant de points de Corruption que le niveau de la charge manquante.
- **Surcharger un hacking :** Les hackings de niveau 1 et 2 peuvent être lancés en utilisant une charge de niveau supérieur afin de leur donner des effets bonus.
- **Dépasser votre charge neuronale :** Vous pouvez effectuer un neuro-hacking sans posséder la charge cybernétique nécessaire, mais dans ce cas vous gagnez 1 niveau de Fatigue pendant autant de round que le niveau de la charge manquante, excepté pour les IA qui prennent des points de Corruption.

NAVIGATEUR MATRICIEL

Vous connaissez les architectures informatiques à tel point que vous y déplacer est comme une seconde nature. Cela vous donne les avantages suivants :

- En **Réalité Augmentée**, toute action que vous entreprenez contre une cible que vous voyez directement (et non à travers une caméra ou autre appareil de retransmission) reçoit un bonus égal à votre (Intelligence) sur son test.
- En **Réalité Virtuelle** (qui est le seul domaine d'existence des Intellectuelles Artificielles), votre Défense Informatique est augmentée d'un bonus égal à votre (Intelligence) du fait de votre meilleure capacité de déplacement à l'intérieur de cet univers virtuel.

SIGNAL ROBUSTE

Au niveau 4, votre maîtrise des communications radios devient quasi instinctive et vous savez adapter rapidement vos appareils aux perturbations et autres formes de brouillages, qu'ils soient naturels ou intentionnels. Tous les malus infligés à la valeur de Signal d'un équipement que vous contrôlez directement sont divisés par 2.

HACKINGS DE PRÉDILECTION

Au niveau 8, choisissez 2 hackings de palier 1. Vous pouvez les utiliser à leur niveau d'origine sans dépenser de charge neuronale à condition que vous ne soyez pas dans l'un des états suivants : *Effrayé, Fatigué, Paniqué, Sonné*.

DOUBLE CONCENTRATION

Au niveau 12, votre capacité à gérer plusieurs tâches simultanément est devenue telle que vous pouvez maintenir deux actions à Concentration en même temps. Vous ne faites toujours qu'une seule sauvegarde de Volonté lorsque vous êtes sévèrement perturbé, mais en cas d'échec les deux actions à Concentration sont interrompues.

HACKINGS DE PALIER 1

De par son talent à manipuler les programmes et flux de données, le Hackeur a accès à des actions informatiques exclusives qui fonctionnent de la même manière suivant les règles du chapitre 4.5. Ces hackings sont séparés en trois paliers différents uniquement pour réserver certains d'entre eux à des personnages ayant atteint un niveau suffisant.

Barrière



Test : aucun

Effet : Ciblez un appareil allié à portée de votre Signal. Vous augmentez sa valeur de Défense Informatique de +1 point tant que le programme est en fonctionnement.

Puissance : Le niveau de puissance indique la valeur du bonus donné à la cible. Vous pouvez faire bénéficier l'effet de la barrière à d'autres cibles, mais le bonus est divisé par le nombre d'appareils désignés.

Cyber-attaque



Test : Intelligence (Piratage) contre la Défense Informatique de la cible

Effet : Ciblez un appareil ou une entité informatique à portée de votre signal. En cas de réussite, l'attaque touche avec les caractéristiques suivantes :

Pénétration : (Int) contre le Pare-feu de la cible

Dégâts (L) : (Int) → (Int)/2

Attributs : Touches multiples (Puissance/2)

Puissance : L'attaque cause un nombre de Touches multiples égal à la moitié de la Puissance du hacking (arrondi au supérieur).

Déréglage



Test : Intelligence (Piratage) contre la Défense Informatique de la cible

Effet : Ciblez un équipement de visée électronique (lunette KF2 ou KF3) ou un appareil de mesure (scanner, capteur de mouvement, etc.). Vous modifiez ses paramètres, lui donnant un malus de -1 sur tous les tests utilisant l'objet tant que le hacking est maintenu.

Puissance : Le niveau de puissance indique la valeur du malus infligé à la cible.

Extinction



Test : Intelligence (Piratage) contre la Défense Informatique de la cible (uniquement si l'appareil ciblé n'est pas sous votre contrôle)

Effet : Ciblez un unique appareil à portée de votre Signal. Vous le désactivez complètement et immédiatement. Vous pouvez le réactiver au moyen d'une action rapide. Tout personnage qui souhaite le réactiver doit dépenser une action complète et réussir un test de Piratage (+) contre un DD de 14.

PORTE DÉROBÉE

Au niveau 16, vous maîtrisez les techniques d'intrusion à tel point qu'il vous est facile de repérer toutes les failles d'une grille une fois que vous y avez accès. Lorsque vous réussissez un Hacking contre une cible, votre prochain Hacking contre cette même cible reçoit un AVANTAGE. L'effet disparaît dès que vous changez de cible.

HACKEUR LÉGENDAIRE

Au niveau 20, vous avez fusionné à tel point avec les environnements matriciels et les codes informatiques que votre esprit explore des possibilités qui jusque là étaient inconnues ou considérées comme impossibles. Choisissez une seule des légendes ci-dessous :

- **Charge prudente :** lorsque vous échouez à un test pour la réalisation d'un hacking en neuro-exécution, vous ne dépensez pas de charge neuronale sauf si vous obtenez un échec critique. Cela ne concerne pas les tests étendus ni les tests servant à maintenir un hacking déjà en fonctionnement.
- **Pionnier de la Métastabilité :** par un travail colossal et plusieurs coups de génie, vous découvrez comment empêcher une IA de votre connaissance de succomber à la Corruption (voir chapitre 5.6) ou même l'en guérir. Cela peut être un autre PJ ou un PNJ allié, mais se limite à un seul personnage car votre solution se limite uniquement au cas étudié. Ses points de Corruption tombent à zéro et il ne peut plus en regagner d'avantage.
- **Transcendance matricielle :** vous trouvez le moyen de transférer votre conscience sous une nouvelle forme et ainsi d'alterner à volonté entre une forme organique et une forme virtuelle. Si vous êtes un personnage IA, vous pouvez vous « télécharger » dans un corps organique inanimé (de préférence cloné et/ou sans dommages physiques), et si vous êtes un personnage non-IA vous pouvez accomplir le phénomène inverse en devenant une IA Métastable insensible à la Corruption.

Puissance : Ajouter un niveau de puissance supplémentaire augmente de 1 point le DD du test ennemi pour réactiver l'appareil. La hauteur du DD est donc toujours de 13+Puissance.

Pare-feu supérieur



Test : aucun

Effet : Ciblez un appareil allié à portée de votre Signal. Vous augmentez de 1 point sa valeur de Pare-feu tant que le programme fonctionne.

Puissance : Le niveau de puissance indique la valeur du bonus donné à la cible. Vous pouvez faire bénéficier l'effet du pare-feu supérieur à d'autres cibles mais le bonus est alors divisé par le nombre d'appareils désignés.

Holo-ciblage



Test : Perception contre la Défense de la cible

Effet : Ciblez un ennemi que vous avez en vue (que ce soit directement ou par caméra), puis désignez un allié à portée de votre Signal. En cas de réussite, votre allié reçoit un bonus de +1 pour toute action ciblant cet ennemi à distance tant que le hacking est maintenu.

Puissance : Le niveau de puissance indique la valeur du bonus donné au personnage allié. Vous pouvez faire bénéficier l'effet du holo-ciblage à d'autres personnages, mais le bonus est divisé par le nombre de personnages désignés.

Reboot mental



Test : aucun

Effet : Ciblez un allié équipé d'un implant neuronal. Vous lui envoyez des signaux vers les zones cérébrales responsables des émotions et de la peur. Il peut immédiatement effectuer une sauvegarde de Volonté avec bonus momentané de +1 sur cette caractéristique pour perdre l'un des effets suivants : *Effrayé, Fasciné, Perturbé, Sonné* ou *Surpris*.

Puissance : Le niveau de puissance indique la valeur du bonus sur le test de l'allié.

Surcharge



Test : Intelligence (Piratage) contre la Défense Informatique de la cible

Effet : Ciblez une arme alimentée par du plasma ou par une batterie à portée de votre Signal. En cas de réussite, vous déstabilisez ses réserves d'énergie, ce qui

réduit sa valeur de Résistance de 1 point. En cas de réussite critique, elle surcharge automatiquement et peut même exploser.

Puissance : Le niveau de puissance indique le nombre de points perdus sur la Résistance de la cible.

Visionnage



Test : Intelligence (Piratage) contre la Défense Informatique de la cible

HACKINGS DE PALIER 2

Altération d'IFF



Test : Intelligence (Piratage) contre la Défense Informatique de la cible

Effet : Ciblez un ennemi et un allié tous deux à portée de votre Signal. Il peut s'agir de personnages, de véhicules ou d'appareils. En cas de succès, vous pouvez forcer le dispositif de reconnaissance d'IFF (Indicator Friendly-Foe / indicateur ami-ennemi) à attribuer un statut de votre choix à l'allié désigné : neutre, allié, VIP ou ennemi.

Puissance : Ajouter un niveau de puissance permet de cibler un ennemi supplémentaire ou un allié supplémentaire. Vous devez toujours prendre la valeur de Défense Informatique la plus élevée parmi les ennemis ciblés.

Bruit Blanc



Test : Intelligence (Piratage) contre la Défense Informatique de la cible

Effet : Ciblez un personnage allié à portée de votre Signal et doté d'un casque avec communicateur ou radio intégrée. En cas de succès, vous prenez le contrôle de ses écouteurs pour lui causer l'un des effets ci-dessous au choix :

- o **Assourdissement :** la cible devient Assourdie pendant un nombre de rounds égal à la Puissance d'exécution.
- o **Réduction de bruit :** choisissez un nombre de sources de bruit (personnage, véhicule, machine) égal à la Puissance d'exécution. La cible ne peut plus les entendre tant que le hacking est maintenu.
- o **Echo sonore :** vous créer un ou plusieurs sons de votre choix (explosion, bruits de pas, etc.) dont la crédibilité dépend du degré de réussite. Le nombre de sons créés ne peut pas dépasser le niveau de Puissance.

Puissance : L'impact de la puissance dépend de l'effet choisi.

Disruption



Test : Intelligence (Piratage) contre la Défense Informatique de la cible

Effet : ciblez un drone ou un personnage équipé d'un implant neuronal périphérique ou supérieur, à Portée de votre Signal et qui accomplit une action à Concentration. Vous perturbez ses pensées pour l'empêcher de rester concentré sur sa tâche. La cible doit immédiatement effectuer une sauvegarde de Volonté avec un malus de -1 sur sa caractéristique.

Puissance : Le niveau de puissance indique la hauteur du malus infligé sur la Volonté de la cible pour son jet de sauvegarde.

Echos matriciels



Test : Intelligence (Piratage) contre la Défense Informatique de la cible

Effet : Ciblez un personnage doté d'une visière tactique ou tout autre appareil de réalité augmentée actif. En cas de réussite, vous faites apparaître quelque chose sur sa vision augmentée (un allié, un véhicule, une créature, une copie de vous-mêmes, etc.), dont la crédibilité dépend du degré de réussite obtenu.

Puissance : Le niveau de puissance définit la taille de l'objet que vous pouvez faire apparaître.

1	Minuscule (moins de 1 mètres)
2	Petite (1m à 1m50)
3	Moyenne (1m50 à 2m)
4	Grande (2m à 3m)
5	Très Grande (3m à 5m)
6	Gigantesque (5m à 15m)
7	Titanesque (15m à 50m)

Eclairs en chaîne



Test : Intelligence (Piratage) contre la Défense Informatique de la cible

Effet : Ciblez un personnage à portée de Signal ou connecté sur la même grille que vous et équipé d'une quelconque source d'alimentation électrique (batterie d'ordinateur, cellule plasmétique, pile à fusion de MJOLNIR, etc.). En cas de réussite, l'attaque touche avec les caractéristiques suivantes :

Pénétration : (Int) contre le Pare-feu de la cible
Dégâts (L) : 1D4+(Int) → 0

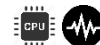
Si la Pénétration réussie, vous pouvez choisir un autre objet ou personnage à 3 mètres ou moins de votre cible et appartenant à la même faction. Lancer immédiatement contre cette deuxième cible une nouvelle attaque avec le même profil. L'attaque continue de se propager ainsi jusqu'à ce qu'elle ne cause aucun dégât ou qu'aucune nouvelle cible ne soit à porter (cette attaque ne peut pas toucher deux fois la même cible).

Puissance : Vous pouvez dépenser 1 niveau de puissance pour augmenter la valeur de PA de l'attaque (cumulable) ou dépenser 2 niveaux de puissance permet d'augmenter de 1 mètre la distance à laquelle l'attaque peut se propager vers une nouvelle cible (cumulable).

Effet : Ciblez un appareil doté d'un micro ou d'une caméra (caméra, jumelle, viseur KF2 ou KF3, etc.) à portée de votre Signal. En cas de réussite, vous interceptez son flux vidéo et/ou audio pour voir et/ou d'écouter ce que capte cet appareil. La Discretion de votre Visionnage est de 13+Puissance utilisée.

Puissance : Ajouter un niveau de puissance supplémentaire augmente de 1 point la Discretion de votre Visionnage.

Frappe neuronale



Test : Intelligence (Piratage) contre la Défense Informatique de la cible

Effet : Ciblez un personnage à portée de Signal ou connecté sur la même grille que vous et qui soit équipé d'un implant neuronal. Le programme utilise les signaux feed-back de son implant pour frapper directement son cerveau avec de violentes décharges. En cas de réussite, l'attaque touche avec les caractéristiques suivantes :

Pénétration : (Int) contre le Pare-feu de la cible
Dégâts (L/M) : (Int) → (Int)/2
Attributs : Touches multiples (Puissance/2)

Puissance : L'attaque cause un nombre de Touches multiples égal à la moitié de la Puissance du hacking (arrondi au supérieur).

Holo-scan



Test : aucun

Effet : Ciblez un ennemi et un allié que vous avez tous deux en vue (que ce soit directement ou par caméra) et à portée de votre Signal. Vous utilisez votre base de données pour augmenter la vision de votre allié en mettant en surbrillance les points vulnérables de l'ennemi. Tant que le hacking est maintenu, les valeurs de CAC et de CAE de l'ennemi sont réduites d'une valeur égale au niveau de puissance.

Puissance : Le niveau de puissance indique le nombre de point qui sont retirés de la CAC et de la CAE ennemi (uniquement pour l'allié ciblé par le hacking).

Marque de la matrice



Test : Intelligence (Piratage) contre la Défense Informatique de la cible

Effet : Ciblez un ennemi et un allié à portée de votre Signal. Tant que le Hacking est maintenu, cet ennemi est Marqué pour l'allié désigné.

Puissance : Le niveau de puissance indique le nombre d'alliés pouvant bénéficier du marquage.

Ralentissement



Test : aucun

Effet : ciblez un drone ou un personnage équipé d'un implant neuronal périphérique ou supérieur et à portée de votre Signal. Vous créez des signaux qui perturbent toutes ses actions motrices. Tant que le hacking est maintenu, la valeur de Vitesse de la cible est réduite de 1 mètre.

Puissance : Le niveau de puissance indique la hauteur du malus infligé à la Vitesse de la cible.

Silence



Test : Intelligence (Piratage) contre la Défense Informatique de la cible

Effet : Ciblez un ennemi ou un appareil à portée de votre Signal. En cas de réussite, vous désactivez tous les systèmes de communication de la cible tant que le hacking est maintenu. Si c'est un personnage équipé de haut-parleurs (sur son casque ou sur un appareil intégré), ceux-ci émettent également un signal à phase inversée de sa propre voix, le rendant artificiellement muet. Tout personnage qui souhaite faire disparaître cet effet doit dépenser une action complète et réussir un test de Piratage (+) contre un DD de 14.

Puissance : Ajouter un niveau de puissance supplémentaire augmente de 1 point le DD du test ennemi pour retirer l'effet du Silence. La hauteur du DD est donc toujours de 13+Puissance.

HACKINGS DE PALIER 3

Bombe matricielle



Test : Intelligence (Piratage) contre la Défense Informatique de la cible

Effet : Ciblez une machine ou un personnage doté d'un implant neuronal mais n'étant pas une IA et à portée de votre Signal. Vous implantez un code informatique extrêmement agressif qui se répand par ondes radios, causant des dégâts important à la cible et à ses alliés proches. En cas de réussite, la cible et tous ses alliés à 1 mètre reçoivent une attaque qui touche automatiquement avec les caractéristiques suivantes :

Pénétration : (Int) contre le Pare-feu de la cible
Dégâts (L/M) : 1D4+(Int) → (Int)/2

Puissance : Le niveau de puissance indique la portée maximale (en mètres) à laquelle la bombe matricielle se propage depuis la cible.

Contrôle



Test : Intelligence (Piratage) contre la Défense Informatique de la cible, étendu à un nombre de réussites égale à son Intégrité.

Effet : Ciblez un véhicule, une machine ou un équipement électronique autonome à portée de votre Signal. Si vous obtenez le nombre de réussites nécessaires, vous prenez le contrôle de la cible qui devient alors un drone qui nécessite un test de Drone (+) chaque fois où vous le pilotez manuellement ou chaque fois que vous changez son comportement.

Puissance : les degrés de réussites obtenus sur votre test sont multipliés par le niveau de puissance d'exécution.

Détonation



Test : Intelligence (Piratage) contre la Défense Informatique de la cible

Effet : Ciblez une arme ou un équipement de petite taille alimenté par énergie (plasma, batterie ou autre) et à portée de votre Signal. En cas de réussite, vous provoquez une explosion de sa réserve d'énergie, causant automatiquement au porteur des dégâts égaux à son profil d'arme (ou décidé par le MJ en cas d'hésitation), en ajoutant le niveau de Puissance du hacking à la valeur de PA.

Puissance : Le niveau de puissance indique la valeur bonus ajoutée à la PA de l'arme pour le calcul de pénétration.

Effacement



Test : Intelligence (Piratage) contre la Défense Informatique de la cible

Effet : Ciblez un appareil équipé d'une caméra et/ou d'un micro ainsi qu'un personnage ou objet allié, tous deux à portée de votre Signal. Tant que le hacking est maintenu, l'objet ou personnage désigné est Invisible pour l'appareil ciblé.

Puissance : Ajouter un niveau de puissance permet soit d'affecter un appareil supplémentaire soit de faire bénéficier l'effet de l'Effacement à un allié supplémentaire.

Hâte



Test : aucun

Effet : ciblez un drone ou un personnage équipé d'un implant neuronal périphérique ou supérieur, et à portée de votre Signal. Vous établissez un lien inconscient dans lequel vous lui « prêtez » une partie de vos facultés mentales, lui permettant d'accomplir plus facilement plusieurs tâches simultanément. Tant que le hacking est maintenu, la cible peut accomplir une action majeure supplémentaire par tour.

Puissance : Le niveau de puissance indique le nombre de tours maximum durant lesquels le hacking peut être maintenu.

I.E.M. improvisée



Test : Intelligence (Piratage) contre la Défense Informatique de la cible

Effet : Ciblez un objet de taille Grande ou supérieure alimenté par une pile à plasma, une pile à fusion ou une batterie de puissance équivalente et à portée de votre Signal. Vous déstabilisez son cœur pour qu'il émette une impulsion électromagnétique équivalent à une charge IEM miniature : dans une zone d'effet en mètres est égale à votre (Intelligence), tous les équipements électroniques non protégés sont désactivés pour une durée de 1D4 tours (ou minutes).

Puissance : Chaque point de puissance supplémentaires permet soit d'augmenter la zone d'effet de 1 mètre soit de protéger un unique appareil allié des effets de l'IEM.

Paralysie



Test : Intelligence (Piratage) contre la Défense Informatique de la cible

Effet : Ciblez un appareil ou un personnage équipé d'un implant neuronal périphérique ou supérieur et à portée de votre Signal. Vous bloquez les signaux d'ordre émis par son cerveau (ou son unité centrale) vers le reste de son corps. Tant que le hacking est maintenu, la cible doit réussir une sauvegarde de Volonté au début de chacun de ses tours ou être Paralysée (corps entier).

Puissance : Pour chaque niveau de Puissance au-delà de 1, vous infligez un malus de -1 à la sauvegarde de Volonté de la cible.

MAJOR

Niv.	Gains de niveau	Ordres
1	Aura d'héroïsme , Maîtrise tous les ordres de Major (voir page suivante)	2
2	Stamina +4	
3	1 Talent	
4	Spécialisation d'arme	3
5	Amélioration de caractéristique	
6	Santé +4	
7	1 Talent	4
8	Spécialisation d'officier	
9	Amélioration de caractéristique	
10	Stamina +4	5
11	1 Talent	
12	Maîtrise stratégique	
13	Amélioration de caractéristique	6
14	Santé +4	
15	1 Talent	
16	Maîtrise des ordres	7
17	Amélioration de caractéristique	
18	Stamina +4	
19	1 Talent	8
20	Major légendaire Amélioration de caractéristique	

La réussite de l'opération MERCURY DAWN était d'une importance capitale aux yeux de l'état-major. C'est pourquoi les meilleurs éléments des forces spéciales tous corps d'armées confondus avaient été rassemblés pour former une escouade de choc au potentiel immense. Le problème, c'est que les-dits éléments possédaient tous des fortes personnalités incapables de travailler ensemble, ce qui risquait de compromettre toute la mission déjà considérée comme suicidaire par les renseignements. Pour régler le problème, il fut décidé d'intégrer un dernier membre à cette équipe, avec une personnalité encore plus forte et suffisamment d'autorité pour se faire respecter d'eux. Cette personne, ce major, appris à connaître chacun d'entre eux mieux qu'ils se connaissaient eux-mêmes, puis les guida droit en enfer. Isolés en plein territoire ennemi, ils ne pouvaient compter que sur eux-mêmes et le major les poussa au-delà de leurs limites déjà exceptionnelles pour vaincre leurs adversaires, atteindre leur objectif, et revenir tous en vie malgré de sérieuses blessures. Une fois rentrés, sur demande unanime des membres de l'équipe, cette escouade devint une unité permanente.

Une équipe fonctionne généralement mieux lorsqu'elle a un leader pour prendre les décisions critiques, surtout en situation de combat où la stratégie est souvent la clé de la victoire. Formé pour mener ses troupes par l'exemple et le respect en n'ayant pas peur d'aller en première ligne, le major est l'officier de terrain protecteur qui cherche à accomplir sa mission tout en s'assurant que tout le monde survive. Il privilégie l'entraide et la coordination, prenant des risques calculés tant que la situation n'est pas désespérée. Et si cela devient désespérée, tout le monde se tourne vers lui pour savoir quoi faire.

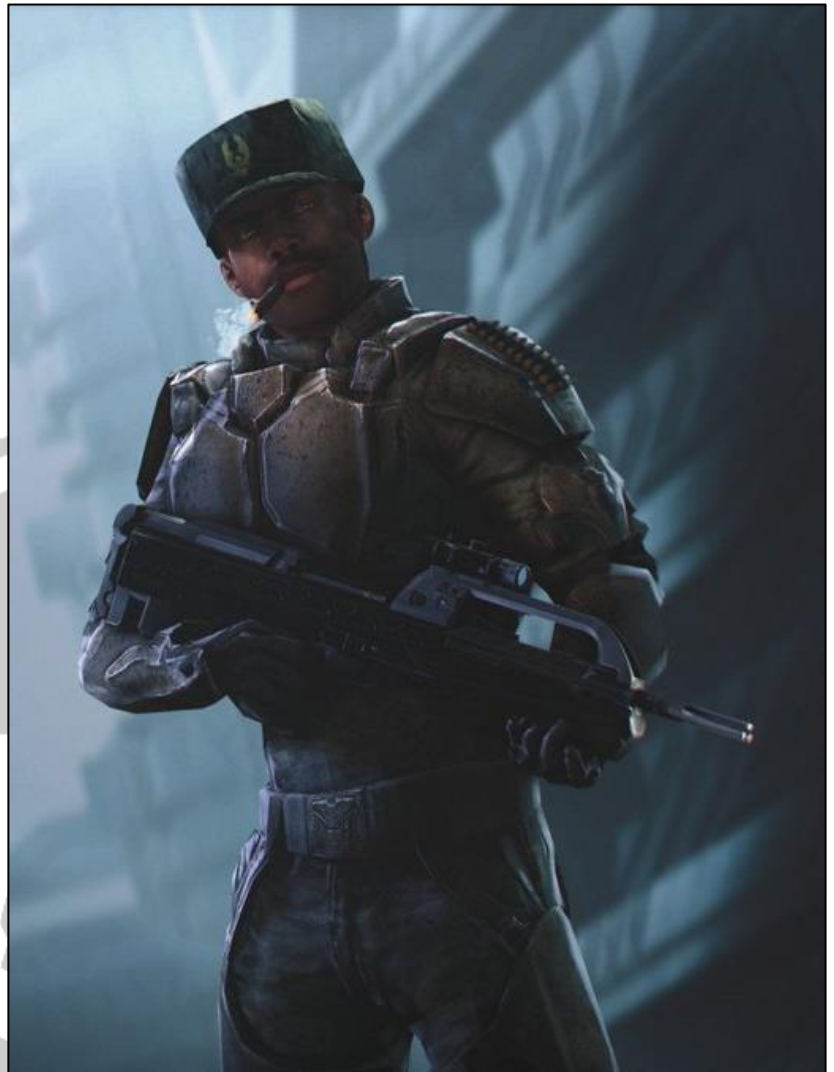
Traits

Peuples compatibles : humains, sangheilis et jiralhanaes
Caractéristique forte : Charisme. Vous gagnez +2 sur cette caractéristique.
Caractéristique faible : une au choix (Perception ou Technique recommandé)
Modificateur de commandement : +20 (50 maximum)
Points de compétences : 6 +(Int) à chaque montée de niveau
Maîtrises d'armures : armures lourdes, armures moyennes

Compétences

Principales (+2) : Armes standards, Artillerie (+), Commandement de troupes, Com-tech (+), Protocole (+), Stratégie terrestre.
Secondaires (+1) : Armes de poing, Armes de jet, Diplomatie, Intimidation, Psychologie, Relationnel.

Libres (+1, trois au choix parmi la liste) : Compétence d'arme supplémentaire, Astro-largage, Athlétisme, Duperie, Gravité zéro, Culture générale, Stratégie navale, Véhicules standards.



Équipement :

Vous commencez avec les équipements suivants qui sont considérés comme des équipements standards pour votre personnage :

HUMAIN

Armure : Armure ODST, armure ODST-HV, variante C.Q.B.
Attributs de combinaison : Étanche, Antichoc et Pare-balle
Armement : fusil à pompe M90 OU lance-grenade M319, pistolet M6D, 2 grenades à fragmentation M9, couteau de combat.
Équipement : holopad, holster, paquetage militaire, 7 rations militaires, sac de couchage, radio longue portée, sacoche tactique, tenue civile de classe moyenne, tenue de cérémonie.

COVENANT

Armure : Armure Major, armure Ultra, variante C.Q.B.
Attributs de combinaison : Étanche, Antichoc et Réfractaire
Armement : Repeater à plasma T-52 OU sabre-grenade, pistolet à plasma T-1, 2 grenades plasma T-1 OU 2 grenades à pique T-2, couteau de combat.
Équipement : holopad, paquetage militaire, 7 rations militaires, sac de couchage, radio longue portée, sacoche tactique, tenue civile de classe moyenne, tenue de cérémonie.

AURA D'HEROÏSME

Votre formation d'officier et votre présence autoritaire renforce la détermination de vos alliés. Vous recevez les avantages suivants :

- Tous les personnages alliés ayant une ligne de vue sur vous reçoivent un AVANTAGE pour leurs tests et sauvegardes de Volonté. Cet effet s'arrête si vous êtes mis hors de combat ou que vous succombez à la peur.
- Chaque fois qu'un PNJ de catégorie Rival ou supérieur (voir chapitre 4.6) est éliminé par vous ou par un allié qui a reçu l'effet d'un de vos ordres (voir ci-dessous) durant ce tour, le personnage responsable de l'élimination gagne un rang d'Héroïsme.
- Chaque fois que vous sacrifiez des rangs d'Héroïsme, vous pouvez également sacrifier un rang de Commandement qui est alors considéré comme de l'Héroïsme.

ORDRES DE MAJOR

Les actions listées ci-dessous sont toutes connues par un personnage Major dès le niveau 1 mais nécessitent une ressource spécifique à cette classe, les Ordres, qui représentent sa capacité à motiver ses alliés de manière exceptionnelle. Cette ressource se recharge de 3 points par repos court et intégralement à chaque repos long. Chacune des actions ci-dessous coûte 1 Ordre à l'utilisation, cependant elles ne peuvent pas affecter un personnage *Assourdi*, *Inconscient* ou qui est sous l'effet de la *Frénésie*.

IMPORTANT : si vous êtes au corps à corps, vous ne pouvez donner que deux ordres par round, un pendant votre tour (en action mineure) et un autre pendant le tour d'un autre personnage (en réaction). De plus, si ces ordres ciblent un allié qui n'est pas dans le même corps à corps que vous, l'un des ennemis engagé contre vous peut immédiatement tenté une *Attaque d'opportunité*. S'il vous fait perdre au moins 1 PV, votre ordre échoue automatiquement.



ou



« **COURAGE !** » : par des paroles d'encouragement, vous revigorez un allié. Il regagne immédiatement un nombre de points de Stamina égal à votre rang de Commandement.



ou



« **NE T'ARRETE PAS !** » : Vous donnez un mouvement supplémentaire ou une action majeure supplémentaire à un allié dont c'est le tour.



ou



« **REPRENDS-TOI !** » : Vous forcez un personnage allié à reprendre ses esprits. Il perd l'un des états suivants : *Confus*, *Effrayé*, *Fasciné*, *Sonné* ou *Surpris*.



ou



« **TIENT BON !** » : Si vous êtes au contact d'un allié *Mourant* et que vous utilisez cet ordre, il ne peut pas mourir tant que vous restez à ses côtés même s'il perd tous ses points de Ténacité.



ou



« **TIRE-TOI DE LA !** » : Vous sortez un personnage allié de sa stupeur ou lui indiquez la présence d'un danger imminent. Il peut immédiatement effectuer gratuitement une réaction *Se jeter à terre* et/ou actionner ses propulseurs afin de s'écarter du danger.



ou



« **CHARGEZ !** » : Tous les personnages alliés qui vous ont en ligne de vue directe peuvent immédiatement dépenser un point de Ténacité pour effectuer un mouvement jusqu'à leur valeur de Vitesse, à condition de se diriger en ligne droite vers l'ennemi le plus proche d'eux. Si ce mouvement les amène à 1 mètre de cet ennemi, cela est considéré une action **Charger**. Cela est sans effet sur les personnages *Agrippés*, *Paralysés* ou *Fascinés*.



ou



« **AVEC MOI !** » : Vous coordonnez une de vos actions avec un allié afin de l'accomplir ensemble. Il peut s'agir de n'importe quelle action, y compris un mouvement, une attaque à distance ou une attaque au corps à corps. Vous ne faites qu'un seul test avec AVANTAGE pour les deux personnages, et en cas de réussite le résultat est automatiquement considéré comme une réussite critique.



ou



« **BAISSEZ-VOUS !** » : Désignez un ou plusieurs personnages alliés qui peuvent vous entendre, que vous avez en ligne de vue directe et qui sont sur le point d'être ciblés par un danger dont vous êtes conscient (un ennemi ou un élément du décor). Leur bonus de couvert ou de compétence sur leur réaction pour échapper à ce danger est doublé.



ou



« **RAPPELE-TOI TON ENTRAÎNEMENT !** » : Choisissez un personnage allié et une compétence que vous savez qu'il possède (sans regarder sa fiche). Celui-ci peut doubler son bonus de cette compétence pour tous ses tests jusqu'à la fin du round.



ou



« **REPLI STRATEGIQUE** » : Lorsque vous utilisez cet ordre, tous les alliés qui vous entendent directement peuvent immédiatement dépenser une réaction pour effectuer un **Sprint** en s'éloignant des forces ennemies. S'ils étaient engagés au corps à corps, ils sont considérés comme ayant accompli gratuitement l'action **Se désengager** et ne subissent donc pas de *Frappe d'opportunité*.

SPÉCIALISATION D'ARME

Au niveau 4, vous privilégiez le maniement d'un type d'arme particulier afin d'en exploiter pleinement toutes les capacités. Choisissez une des spécialisation suivantes :

- **Armes standards** : Vous êtes suffisamment à l'aise avec ce type d'arme pour les utiliser au corps à corps sans subir de DESAVANTAGE.
- **Armes de précision** : Vous connaissez assez les techniques de combat de vos coéquipiers pour éviter de les toucher accidentellement. Cibler un ennemi contre lequel un de vos alliés est engagé au corps à corps ne vous donne plus de DESAVANTAGE.
- **Armes de poing** : Vous ne subissez jamais de malus pour cibler une partie du corps d'une cible qui se trouve à 15m ou moins de vous avec ce type d'arme.

SPÉCIALISATION D'OFFICIER

Au niveau 8, vous avez acquis suffisamment d'expérience et rencontré assez de personnes exceptionnelles pour reconnaître et développer les qualités de vos alliés. Choisissez une des spécialisation suivantes :

- **Mentor** : Une fois par mission, lorsque le MJ distribue les XP, vous pouvez désigner un joueur allié qui s'est particulièrement distingué. Son personnage gagne 1D4 XP supplémentaires.
- **Priorisation** : Une fois par mission, vous pouvez soit définir un objectif supplémentaire pour l'équipe soit considérer un objectif secondaire comme un objectif prioritaire, ce qui impacte les possibilités de réquisitions, de demandes de soutien et les points d'expériences attribués par le MJ en cas de réussite.
- **Recruteur** : Une fois par mission, vous pouvez désigner un joueur allié qui s'est particulièrement distingué. Son personnage est considéré pour une promotion militaire, une décoration, un privilège particulier et/ou l'intégration au sein d'un projet spécial. L'issue exacte est toujours décidée par le MJ.

MAÎTRISE STRATÉGIQUE

Au niveau 12, vous avez établi un niveau de coordination si grand avec le reste de votre escouade que cela vous donne une bien meilleure maîtrise de la stratégie globale lors de vos affrontements. Choisissez une des spécialisation suivantes :

- **Coordinateur** : Au début de chaque round de combat, une fois les dés d'initiative tirés et placés dans l'ordre (voir chapitre 3.3), vous pouvez échanger

les positions entre deux dés qui se suivent à condition que l'un d'eux corresponde à votre équipe.

- **Tacticien** : Une fois par round, vous pouvez donner une action mineure supplémentaire à n'importe quel personnage allié qui peut vous entendre directement.
- **Meneur** : tous les personnages à 7 mètres ou moins de vous reçoivent un bonus de +1 sur leur (Volonté).

MAÎTRISE DES ORDRES

Au niveau 16, vous apprenez à gérer vos capacités d'évasion pour utiliser plus souvent vos techniques spéciales. Vous pouvez choisir une seule des trois maîtrises suivantes :

- **Charge externe** : Chaque fois que vous prenez une dose de stimulant, vous récupérez également 1D4 Ordres. Cela ne permet pas de dépasser votre limite normale de cette ressource.
- **Récupération supérieure** : vous regagnez 6 Ordres au lieu de 3 à chaque repos court.
- **Destin supérieur** : chaque fois que vous utilisez un Ordre, lancez 3D8. Si vous obtenez au moins un 7, vous ne dépensez pas de point de ressource.

MAJOR LÉGENDAIRE

Au niveau 20, vous avez atteint le summum de votre domaine. Vous pouvez choisir une seule des trois légendes suivantes :

- **Conseiller stratégique terrestre** : tous les officiers des forces terrestres alliées que vous êtes capables de contacter prennent très au sérieux vos conseils et remarques sur la stratégie à mener lors d'une bataille.
- **Protection au sommet** : votre réputation et celle de votre équipe sont montées jusque dans les plus hautes sphères de votre faction et vous ont fait gagné l'appui d'au moins une personnalité de premier plan. Celle-ci fera tout son possible pour vous protéger des sanctions et accusations portées contre vous dans la limite du raisonnable.
- **Officier politique** : à votre demande, vous intégrez les hauts échelons des services de renseignement de votre faction qui vous confient le commandement d'une installation terrestre ou spatiale de grande importance avec plusieurs centaines de personnel parmi les meilleurs qui existent. Le rôle de cette installation et la nature de son personnel sont laissés à votre choix avec accord du MJ.

OPÉRATEUR

Niv.	Gains de niveau	Manœuvres de pilotage	DREQ
1	Pilote chevronné , 3 manœuvres de pilotage (voir page suivante)	2	20
2	Stamina +3		23
3	1 Talent		26
4	Spécialisation du pilotage	3	29
5	1 manœuvre de pilote Amélioration de caractéristique		32
6	Santé +3		35
7	1 Talent	4	38
8	Spécialisation de l'artillerie		41
9	1 manœuvre de pilote Amélioration de caractéristique		44
10	Stamina +3	5	47
11	1 Talent		50
12	Maîtrise des drones		53
13	1 manœuvre de pilote Amélioration de caractéristique	6	56
14	Santé +3		59
15	1 Talent		62
16	Maîtrise du pilotage	7	65
17	1 manœuvre de pilote Amélioration de caractéristique		68
18	Stamina +3		71
19	1 Talent	8	74
20	Opérateur légendaire Amélioration de caractéristique		77

Les héros venaient de prendre le contrôle de la coline pour découvrir non seulement qu'elle était totalement indéfendable, mais aussi que les pièces d'artillerie censées s'y trouver étaient des fausses. A présent, l'ennemi refermait sur eux un piège longuement préparé, ses troupes encerclant totalement la zone pour ne leur laisser aucune échappatoire. Un trio de chars Apparitions commença alors à pilonner la bute avec leurs mortiers à plasma lourd depuis des positions retranchées, protégés par des équipes de snipers et un mur de fantassins bien déterminés. Impossible de tenir cette position contre une force pareil.

Mais ce que l'ennemi ignorait, c'était que les héros savaient parfaitement qu'il s'agissait d'un piège... et qu'un de leur membre n'était pas avec eux sur la colline. Il était dans les airs à bord d'un chasseur-bombardier qu'il pilotait à distance depuis la soute, et embarqua dans un marcheur de combat Cyclope installé dans une énorme nacelle de largage. A son passage suivant, il calcula une trajectoire de descente pour sa nacelle et se largua lui-même droit sur les véhicules adverse. Il en détruisit un rien qu'avec le choc de l'atterrissage, et l'instant d'après un drone de combat se décrocha du dos de son marcheur pour tourner dans les airs en ouvrant le feu sur l'infanterie avec ses deux mitrailleuses needler jumelées. Aux commandes de son marcheur il se mit à déclencher l'enfer sur toutes les cibles autour de lui. Un trio de chasseurs banshees intervint pour contrer son offensive, mais il contrôlait toujours son chasseur-bombardier à distance et neutralisa les forces aériennes ennemies tout en se battant au sol, résistant à des attaques qui auraient sans doute immobilisé ou tué un pilote moins expérimenté. Il savait comment bouger, comment se placer, et où tirer pour prendre l'ascendant quelle que soit la menace face à lui. En moins d'une minute, il avait sécurisé cette partie du cordon d'encerclement ennemi, permettant à ses compagnons de venir le rejoindre.

Lorsqu'il s'agit de piloter un véhicule ou de contrôler une machine à distance, personne n'est plus compétent qu'un opérateur. Pour lui, c'est comme une seconde nature, si bien qu'il peut contrôler plusieurs appareils simultanément et les exploiter au maximum de leur potentiel. Sa puissance croît donc de manière exponentielle avec la quantité d'appareil dont il dispose, ce qui le rend très dépendant de la technologie mais peut aussi en faire l'un des éléments les plus puissants d'une équipe. Il possède également l'énorme avantage de pouvoir assembler et contrôler son propre drone de combat dont les capacités dépendent à la fois de son talent et des ressources qu'il a à sa disposition.

Traits

Peuples compatibles : humains, sangheils, jiralhanaes, kig-yars et unggoy (bungias)

Caractéristique forte : Technique. Vous gagnez +2 sur cette caractéristique.

Caractéristique faible : une au choix (Agilité ou Perception recommandé)

Modificateur de commandement : +10 (50 maximum)

Points de compétences : 8 +(Int) à chaque montée de niveau

Maîtrises d'armures : armures moyennes

Compétences

Principales (+2) : Aéronefs, Armes fixes, Drone, Marcheurs, véhicules standards, véhicules lourds, Techno-maîtrise, Réparation.

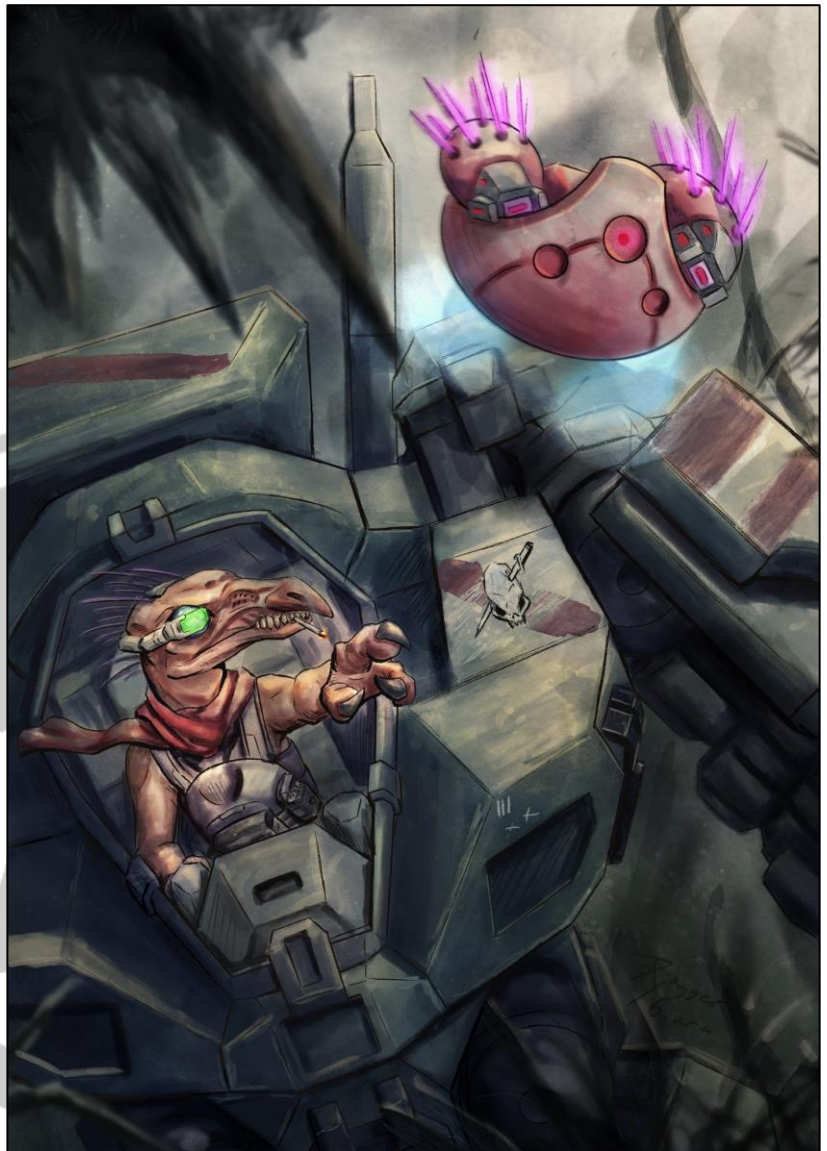
Secondaires (+1) : Armes de poing, Artillerie (+), Com-tech (+), Protocole (+), Stratégie terrestre.

Libres (+1, trois au choix parmi la liste) : Compétence d'arme supplémentaire, Astro-largage, Athlétisme, Duperie, Gravité zéro, Stratégie navale.

PILOTE CHEVRONNÉ

Vous recevez les avantages suivants :

- Les véhicules et drones que vous contrôlez directement reçoivent automatiquement un bonus de couvert égal au bonus de votre compétence associé si aucun couvert n'est disponible ou que la valeur de ce couvert est inférieur à votre bonus de compétence.



Équipement :

Vous commencez avec les équipements suivants qui sont considérés comme des équipements standards pour votre personnage :

HUMAIN

Armure : Armure Standard, variante OPERATEUR

Attributs de combinaison : Étanche, Antichoc et Survie

Armement : fusil d'assaut MA5C, pistolet M6C, 2 grenades antichar M4.

Équipement : holster, kit de réparation, kit radio, paquetage militaire, 7 rations militaires, sac de couchage, sacoche tactique, scanner, tenue civile de classe moyenne.

COVENANT

Armure : Armure Clanique moyenne, variante OPERATEUR

Attributs de combinaison : Étanche, Antichoc et Survie

Armement : Fusil à plasma T-25 OU mauler T-25, pistolet à plasma T-1, 2 grenades antichar T-4.

Équipement : implant neuronal superficiel, kit de réparation, kit radio, paquetage militaire, 7 rations militaires, sac de couchage, sacoche tactique, scanner, tenue civile de classe moyenne.

- Lorsque vous empruntez un véhicule à votre faction (voir chapitre 7.2), le coût est réduit d'un montant de REQ² égal à votre niveau de compétence du type de véhicule concerné (jusqu'à un minimum de 1).









DREQ (REQ DE DRONE)

L'opérateur est la seule classe de personnage autorisée à posséder son propre drone de combat, qu'il peut assembler et modifier suivant les règles du chapitre 7.8 en dépassant des points de DREQ qu'il accumule au fur et à mesure de sa montée en niveau. Ces DREQ ne sont pas récupérés de la même manière que les REQ normaux : entre chaque mission, l'Opérateur peut reconfigurer entièrement son drone comme s'il en construisait un nouveau (s'il en a le temps), tant qu'il reste dans la limite du coût en REQ pour l'ensemble de ses composants.

Important : L'Opérateur ne peut **JAMAIS** utiliser ses REQ normaux ou ceux d'autres personnages pour obtenir des équipements de drone au-delà de cette valeur, excepté pour l'armement qu'il monte dessus.

MANOEUVRES DE PILOTAGE

Les actions listées ci-dessous sont toutes connues par un personnage Opérateur dès le niveau 1 mais nécessitent une ressource spécifique à cette classe, les Manoeuvres, qui représentent sa capacité à faire appel à son entraînement et à son intuition pour se sortir de mauvais pas ou pour se donner des avantages sérieux. Cette ressource se recharge de 3 points par repos court et intégralement à chaque repos long. Chacune des actions ci-dessous coûte 1 Manoeuvre à l'utilisation.

MANOEUVRE	A PIED	EN VEHICULE
ANGLE OPTIMAL : vous trouvez comment orienter un blindage pour augmenter au maximum les chances que les tirs ricochent.	 Votre CAC et votre CAE sont augmentées de 2 points pour cette attaque seulement.	 Le blindage de votre véhicule est augmenté de 4 points pour cette attaque seulement.
(Drone) INTERCEPTION : votre drone s'interpose entre un attaquant et sa cible pour encaisser l'attaque au péril de ses circuits. Si votre drone ne s'est pas encore déplacé à ce round, il peut le faire à ce moment, sinon il est limité à sa zone d'engagement.	 Selon la nature de l'attaque, cette manœuvre peut l'annuler totalement ou partiellement selon l'interprétation du MJ	 Toute attaque d'une arme dont l'Indice de Puissance est strictement supérieur à la valeur de Blindage de votre drone le détruit.
(Drone) DIVERSION : votre drone émet un son, une lumière ou tout autre signe d'activité permettant d'attirer l'attention ou au moins de perturber un ennemi.	 L'effet de la diversion dépend du type d'activité créée par votre drone.	 L'effet de la diversion dépend du type d'activité créée par votre drone.
(Drone) COORDINATION : Vous désignez un personnage allié avec qui votre drone se synchronise pour agir de manière simultanée avec lui. Pour ce round uniquement, votre drone agit pendant le tour de ce personnage.	 Selon les actions de votre drone et celles du personnage avec qui il est synchronisé, cela peut créer des effets spéciaux à déterminer avec le MJ.	 Selon les actions de votre drone et celles du personnage avec qui il est synchronisé, cela peut créer des effets spéciaux à déterminer avec le MJ.
ENCAISSER LES G : votre habitude à être maltraité par vos appareils à très grande vitesse vous donne la capacité d'ignorer certains chocs et contraintes qui ferait s'évanouir d'autres.	 Vous réduisez de moitié les dégâts causés par une arme à <i>Aire d'Effet</i> provoquant une explosion ou un souffle violent.	 Vous pouvez effectuer immédiatement un Demi-tour ou une Pirouette à vitesse rapide ou supérieure pour le coût d'une action mineure au lieu d'une action majeure.
EPERONNAGE CONTROLÉ : vous calculez instinctivement la trajectoire optimale pour percuter une cible en lui causant le maximum de dégâts sans trop risquer votre propre peau.	 Equivaut à une action de Projection pour laquelle vous êtes considéré comme possédant un rang de Taille supérieur.	 Equivaut à une action de Percuter pour laquelle votre valeur de Blindage est doublée lorsque le MJ détermine les dégâts.
SECOUER LES PUCES : vous effectuez un mouvement brusque pour forcer l'éjection ou le décrochage d'un objet qui est fixé sur vous ou votre véhicule.	 Permet de décoller une grenade adhésive ou tout objet similaire sans perdre de pièce d'équipement.	 Nécessite d'être en déplacement rapide, en boost, ou à bord d'un marcheur. Vous annulez le Verrouillage d'une arme ennemi qui vous cible.
STABILISATION : Vous jauger un déséquilibre ou une perturbation et trouvez rapidement le moyen de la compenser.	 Vous réussissez automatiquement une sauvegarde d'Agilité pour éviter de vous retrouver <i>A terre</i> .	 Vous et vos passagers ignorez le premier DESAVANTAGE sur toutes vos actions jusqu'au début de votre prochain tour.
RANIMER LA MACHINE : Par un rapide changement de pièce, un by-pass électrique ou un bon coup de pied des familles, vous ramenez à la vie une machine qui était hors-service mais pas encore totalement détruite (voir avec le MJ en cas de doute).	 Cette manœuvre peut cibler n'importe quel appareil mécanique ou informatique n'étant pas d'origine forerunner et qui peut raisonnablement être ranimé.	 Jusqu'à la fin du prochain round, vous et vos passagers pouvez ignorer une seule des avaries de votre véhicule n'étant pas <i>Explosion du magasin d'arme</i> ou <i>Perte de la propulsion</i> .

SPÉCIALISATION DE PILOTAGE

Au niveau 4, vous privilégiez le pilotage d'un type de véhicules particulier afin d'en exploiter pleinement toutes les capacités. Choisissez une des spécialisation suivantes :

- **Aéronef :** Une fois par repos long, lorsque vous prenez le contrôle d'un aéronef votre ressource de manœuvres d'Opérateur est doublée mais ne peut toutefois pas dépasser sa valeur maximale.
- **Marcheurs :** Une fois par repos long, lorsque vous prenez le contrôle d'un marcheur, votre ressource de manœuvres d'Opérateur est doublée mais ne peut toutefois pas dépasser sa valeur maximale.
- **Véhicule standard :** Une fois par repos long, lorsque vous prenez le contrôle d'un véhicule standard, votre ressource de manœuvres d'Opérateur est doublée mais ne peut toutefois pas dépasser sa valeur maximale.

SPÉCIALISATION D'ARTILLERIE

Au niveau 8, vous connaissez si bien l'armement des véhicules alliés comme ennemi ainsi que les schémas mécaniques de ces véhicules que vous pouvez en tirer de sérieux avantages. Choisissez une des spécialisation suivantes :

- **Dégâts déstabilisants :** si vous causez des dégâts complets à un véhicule ou une structure ennemi, celui-ci perd son action mineure et ne peut pas effectuer d'action complète lors de son prochain tour. S'il est en déplacement, il peut également être forcé à effectuer un test de Pilotage pour ne pas être renversé ou avoir sa trajectoire être déviée.
- **Dégâts perforants :** lorsque vous tirez contre un véhicule ou une structure avec une arme lourde, une arme fixe ou une arme avec Indice de Puissance (voir chapitre 7.3), vous ajoutez votre bonus de compétence d'arme pour le calcul de pénétration.
- **Dégâts supérieurs :** vous pouvez relancer les jets d'avarie aléatoires (voir chapitre 7.3) lorsque vous attaquez avec une arme de véhicule dotée d'une valeur d'IP.

MAITRISE DES DRONES

Au niveau 16, votre compétence d'assemblage et d'utilisation des drones est si grande que vous parvenez à en exploiter des ressources supplémentaires. Vous pouvez choisir une seule des trois maîtrises suivantes :

- **C'est du solide ! :** En travaillant un peu plus longtemps, un peu plus durement ou avec des ressources de meilleure qualité, vous donnez les attributs Fiables et Robustes à tous les composants de votre drone. Il gagne également 1 point de Blindage si la taille de son châssis est Petite, 2 si elle est Moyenne et 3 si elle est Grande.

- **Récupérateur :** vous avez le don pour trouver des pièces mécaniques et composants utiles partout où vous allez pour ensuite les réassembler en divers objets pour votre drone. Si vous prenez le temps durant une mission de récupérer divers composants mécaniques et/ou électroniques rares, vous pouvez diviser par 2 le prix en DREQ d'un seul module de votre drone pour votre prochaine mission.
- **Sécurité supérieure :** en modifiant suffisamment de paramètres de fonctionnement du cœur logique de votre drone, vous le rendez moins vulnérable aux attaques informatiques. Sa Défense Informatique est augmentée de 5 points.

MAITRISE DU PILOTAGE

Au niveau 16, vous êtes devenu un opérateur expert. Vous pouvez choisir une seule des trois maîtrises suivantes :

- **Casse-cou :** même les acrobaties les plus folles n'ont plus de secret pour vous. Vous ne recevez jamais de **DESAVANTAGE** à cause de la difficulté d'une manœuvre, de votre vitesse ou de la nature du terrain.
- **Grandes enjambées :** Vous maîtrisez suffisamment l'équilibre des véhicules sur pattes mécaniques pour exécuter de très grands pas sans risquer de tomber. Lorsque vous pilotez un marcheur, la Vitesse de celui-ci est augmentée par la moitié de sa valeur.
- **Sécurité renforcée :** lorsque vous pilotez un véhicule, vous désactivez plusieurs systèmes électroniques qui vous sont désormais inutiles de par votre talent. Cela limite les failles de sécurité et augmente la Défense Informatique du véhicule de 5 points.

OPÉRATEUR LÉGENDAIRE

Au niveau 20, vous avez atteint le summum de votre domaine. Vous pouvez choisir une seule des trois légendes suivantes :

- **Dédoublement neural :** Grâce à votre expérience, vous avez désormais parfaitement l'habitude de contrôler simultanément votre drone et votre propre corps. Tant que vous n'avez aucun niveau de Fatigue, contrôler manuellement votre drone par Réalité Augmentée devient une action gratuite. Si vous avez un seul niveau de Fatigue, cela devient une action gratuite à Concentration. A partir de deux niveaux de Fatigue, cela redevient une action majeure.
- **Modèle de recharge :** Vous fabriquez toujours votre drone en deux exemplaires parfaitement identiques, mais seul l'un d'eux contient l'entité informatique chargée de le contrôler. Si l'un d'eux vient à être détruit, vous pouvez retirer son cœur logique pour l'insérer dans le second.
- **Un dernier tour :** lorsque le véhicule que vous pilotez reçoit des dégâts qui devraient le détruire, il fonctionne encore jusqu'à la fin du prochain round. Cette règle est sans effet contre les dégâts qui devraient raisonnablement pulvériser votre appareil intégralement, par exemple une explosion nucléaire.

POLYMORPHE LEKGOLO

Niv.	Gains de niveau	Frénésie contrôlée	Unité de reconstitution
1	Maîtrise toutes les configurations lekgolos données en page 75 Ainsi que 3 manœuvres de chasseur (voir page suivante)	1	4
2	Stamina +7		
3	1 Talent		
4	Lien mental 1 manœuvre de chasseur	2	5
5	Amélioration de caractéristique		
6	Santé +7		
7	1 Talent	3	6
8	2 manœuvres de chasseur		
9	Amélioration de caractéristique		
10	Stamina +7	4	7
11	1 Talent		
12	Mémoire de forme 1 manœuvre de chasseur		
13	Amélioration de caractéristique	5	8
14	Santé +7		
15	1 Talent		
16	1 manœuvres de chasseur	6	9
17	Amélioration de caractéristique		
18	Stamina +7		
19	1 Talent	7	10
20	Polymorphe légendaire Amélioration de caractéristique		

Les hérétiques covenants s'étaient solidement retranchés dans les niveaux inférieurs de l'installation forerunner, et toutes les tentatives pour les déloger avaient horriblement échoué. L'unique couloir d'accès n'offrait aucun couvert durant près de cent mètre, et après cela il restait à passer le pont de lumière qui pouvait être désactivé à tout moment depuis la salle de contrôle au dernier niveau. Mais les hérétiques n'avaient pas compté sur le héros lekgolo : celui-ci adopta d'abord la forme fouisseuse afin de creuser lentement à travers l'adamantium des différents étages, jusqu'à atteindre la salle de contrôle. Là, il reprit la forme du chasseur et revêtit son armure de combat pour se jeter sur ses adversaires, fracassant leurs os avec son bouclier ou réduisant leurs corps en cendre avec son canon d'assaut. Une fois l'endroit sécurisé, il fallait tenir la position le temps que les renforts arrivent... mais il pouvait faire bien mieux que ça : le héros avisa alors deux statues aussi énormes qu'étranges. Ce n'étaient pas des statues, mais des sphinx de guerre forerunner, des machines de guerre désactivées depuis des millénaires. Abandonnant son armure, il prit la forme contrôle afin de s'introduire par les interstices d'un des immenses animaux mécaniques et réalimenta ses antiques circuits par un ensemble de décharges électriques. Il ne savait pas comment réactiver l'armement de bord, encore moins s'en servir, mais il savait comment faire marcher un quadrupède et fit avancer le sphinx droit sur l'ennemi. Même les plus puissantes armes des hérétiques ne pouvaient rien contre son blindage d'adamantium, sans compter ses bouclier énergétiques qui reprenaient peu à peu vie. Par la force de la machine divine, le héros pacifia le reste de l'installation en l'espace de quelques minutes à peine.

Des deux classes accessibles au lekgolo, celle du polymorphe se focalise sur la maîtrise des capacités physiques en apprenant à assembler leur colonie de vers de différentes manières. Les différentes formes accessibles au polymorphe sont détaillées dans la description du peuple lekgolo au chapitre 1.1. Chacune d'entre elles possède des modificateurs de caractéristiques pour représenter ses forces et faiblesses, ainsi que des aptitudes spéciales qui dépassent souvent de loin celles des autres peuples. En combat, vous savez exploiter au maximum la forme du chasseur déjà extrêmement dangereuse en apprenant des manœuvres d'attaques et de mouvements aux effets dévastateurs.

Traits

Peuples compatibles : lekgolos uniquement
Caractéristique forte : Force. Vous gagnez +2 sur cette caractéristique.
Caractéristique faible : une au choix (Agilité recommandé)
Modificateur de commandement : aucun
Points de compétences : 4 +(Int) à chaque montée de niveau
Maîtrises d'armures : armures lourdes

Compétences

Principales (+2) : Armes brutales, Armes lourdes, Bouclier, Intimidation, Lutte.
Secondaires (+1) : Athlétisme, Interrogatoire, Physique neurale (+).
Libres (+1, trois au choix parmi la liste) : Compétence d'arme supplémentaire, Culture générale, Astro-largage, Duperie, Gravité zéro, Religion, Stratégie terrestre.

FRÉNÉSIE CONTRÔLÉE

Vous recevez le talent *Frénésie*, pour lequel vous possédez une maîtrise supérieure à celle des individus moins entraînés, ce qui vous donne les avantages suivants :

- Entrer en frénésie est une action mineure au lieu d'une action majeure,
- Votre sauvegarde de Volonté pour reprendre vos esprits n'a pas de DESAVANTAGE.
- Vos réserves de frénésie contrôlée se rechargent à chaque repos long.



Équipement :

Vous commencez avec les équipements suivants qui sont considérés comme des équipements standards pour votre personnage :

Armure : Armure de Chasseur, variante C.Q.B.

Attributs de combinaison : aucun

Armement : canon d'assaut lekgolo, bouclier de combat lekgolo.

Équipement : pince de saisie, caisson anti-gravité (pour transporter votre armure lorsque vous n'êtes pas sous la forme du chasseur).

Note : si vous multi-classez votre personnage lekgolo entre chasseur et télépathe, vos unités de reconstitution gagnées selon vos niveaux respectifs se cumulent mais ne peuvent pas dépasser une valeur maximale de 10.

MANOEUVRES DE CHASSEUR

Les actions listées ci-dessous sont exclusives à la classe du Polymorphe Iekgolo, et un personnage de cette classe commence au niveau 1 en maîtrisant seulement trois d'entre elles au choix. Au fur et à mesure de votre montée en niveau, vous apprenez d'autres de ces actions pour augmenter vos possibilités. Vous n'êtes jamais limité dans le nombre de manœuvres que vous pouvez utiliser tant que vous respectez leur coût en action, cependant vous ne pouvez les utiliser que si vous êtes sous la forme du chasseur (Mgalekgolo).



BOND : En poussant sur vos quatre membres, vous effectuez un saut dont la portée maximale est égale au double de votre (Force). Si un personnage se trouve sur le point de chute, il doit effectuer une sauvegarde d'Agilité et en cas d'échec il est touché par une attaque avec le profil suivant :

PA : (End) X2

Dégât (C) : valeur de caractéristique d'Endurance → (End)



BRECHE : Vous effectuez une **Charge** contre un obstacle non blindé (mur, barricade, porte standard, etc.) pour créer un trou à travers de 2 mètres sur 2.



CHARGE DE BOUCLIER : Vous effectuez l'action **Charger** (voir chapitre 3.4) en plaçant votre bouclier en avant pour l'utiliser comme un bélier et forcer votre avance à travers les ennemis. Désignez la direction dans laquelle vous chargez, votre mouvement devant se faire en ligne droite jusqu'au maximum de votre valeur de Vitesse. Chaque personnage qui reste sur votre trajectoire reçoit une Frappe lourde de votre part et vous le poussez jusqu'à la fin de votre mouvement, peu importe le nombre de dégâts infligés. Certaines circonstances déterminées par le MJ peuvent interrompre votre charge de bouclier (obstacle trop résistant, épreuve de force avec un personnage, etc.).



FOCALISATION DE PROIE : Vous orientez toute votre attention sur une seule cible, celle-ci pouvant être engagée au corps à corps ou se trouver à distance mais doit être dans votre ligne de vue. Tant que vous maintenez votre concentration, la cible est considérée comme Marquée (X) uniquement sur vos actions offensives, avec X égal à votre (Perception). Mais en contrepartie vous êtes *Sans défense* contre toutes les actions entreprises contre vous par d'autres créatures.



FRAPPE SISMIQUE : Vous frappez le sol de toutes vos forces pour créer une violente secousse qui déstabilise les ennemis à proximité immédiate. Tous les ennemis à 2 mètres de vous ou moins doivent réussir une sauvegarde d'Agilité ou se retrouver *A terre*.



FRAPPE ROTATIVE : Grâce à votre absence de colonne vertébrale, vous effectuez un tour complet sur la partie supérieure de votre corps sans bouger vos jambes, frappant avec votre bouclier tout ce qui se trouve dans votre zone d'engagement (alliés y compris). Effectuez un seul jet d'attaque et comparez le résultat avec la Défense de toutes les cibles à portée. Celles qui sont touchées (après éventuelle réaction) sont également repoussées ou jetées au loin selon leur taille et le degré de réussite de votre attaque.



HURLEMENT : Les vers de votre colonie vibrent à une fréquence sonore audible pour vos adversaire, créant un son aussi puissant que terrifiant. Tous les personnages ennemis ou neutres dans un rayon de 100 mètres doivent effectuer une sauvegarde de Volonté ou être *Effrayé* par vous jusqu'au début de votre prochain round.



LACERATION : Vous utilisez vos pics dorsaux pour frapper une zone de 3 cases continues à 1m de vous, en utilisant le profil suivant :

PA : (For)

Dégât (T) : (For) X2 => (For)

Note : Les 3 cases de la zone d'effet peuvent former une ligne droite ou un coude, mais ne peuvent pas être en diagonale.



MUR DE BOUCLIER : Indiquez la direction vers laquelle vous orientez votre bouclier. Vous vous recroquevillez derrière afin de vous exposer le moins possible. Toutes les attaques venant de cette direction et qui ne portent pas la règle *Air d'effet* échouent automatiquement, sauf exception déterminée par le MJ. Cet effet dure jusqu'au début de votre prochain tour mais disparaît si vous accomplissez une réaction.



PARADE DE PROJECTILE : vous pouvez utiliser votre bouclier pour effectuer l'action **Parer** (voir chapitre 3.4) contre les armes de jet qui vous ciblent directement.

LIEN MENTAL

Au niveau 4, choisissez un personnage allié. Vous pouvez lui transmettre mentalement tout ce que vous voyez et ressentez et inversement, cependant s'il est mis hors de combat vous devez immédiatement effectuer une sauvegarde de Volonté avec DESAVANTAGE et en cas d'échec vous entrez automatiquement en *Frénésie*. Ce lien est extrêmement fort et ne peut pas être transféré vers un autre personnage sauf cas exceptionnel à déterminer avec le MJ (mort du personnage lié, trahison, exil, etc.).

MÉMOIRE DE FORME

Au niveau 12, votre colonie devient capable d'inverser rapidement sa dernière transformation. Vous pouvez toujours revenir à la forme précédente que vous avez adoptée en une action complète au lieu de deux.

POLYMORPHE LÉGENDAIRE

Au niveau 20, votre maîtrise des formes Iekgolo est presque sans pareil. Vous pouvez choisir une seule des trois légendes suivantes :

- **Forme de secours :** choisissez l'une de vos formes. Si vous tombez à 0PV, au début de votre prochain tour vous pouvez passer immédiatement à cette forme avec 1PV et la moitié de votre Stamina. Si vous étiez déjà dans cette forme, cette règle n'est pas utilisable.

- **Expansion temporaire :** vous pouvez étirer les dimensions de votre colonie au-delà de vos limites normales et obtenir une taille Gigantesque (3 cases sur 3) pendant un nombre de rounds égal à votre (Endurance). En contrepartie, votre Défense Naturelle est réduite de 3 points en raison.

- **Ultimes réserves :** Vous pouvez ignorer tous les effets de la fatigue pendant un nombre de rounds égal à votre bonus d'Endurance, puis vous gagnez 1 niveau de Fatigue supplémentaire. Si cela vous fait devenir *Fatigué (6)*, vous tombez seulement *Inconscient* au lieu de mourir ou de sombrer dans le Coma.



SABOTEUR

Niv.	Gains de niveau	Discrétion des sabotages
1	Micro-charges disruptives Maîtrise tous les sabotages (voir page suivante)	(Tech) + 10
2	Stamina +3	
3	1 Talent	
4	Spécialisation d'arme	(Tech) + 11
5	Amélioration de caractéristique	
6	Santé +3	
7	1 Talent	(Tech) + 12
8	Spécialisation d'équipement	
9	Amélioration de caractéristique	
10	Stamina +3	(Tech) + 13
11	1 Talent	
12	Maîtrise de la sécurité	
13	Amélioration de caractéristique	(Tech) + 14
14	Santé +3	
15	1 Talent	
16	Maîtrise des pièges	(Tech) + 15
17	Amélioration de caractéristique	
18	Stamina +3	
19	1 Talent	(Tech) + 16
20	Saboteur légendaire Amélioration de caractéristique	

Lorsque l'alarme retentit dans la base de l'ennemi, les membres de l'équipe d'infiltration se mirent à paniquer... sauf le saboteur. Calmement, celui-ci leur dit de se diriger vers le hangar à véhicule au plus vite et de lui faire confiance. N'ayant pas d'autre plan en tête pour s'échapper, ils suivirent ses conseils et se frayèrent un chemin aussi vite que possible, craignant d'être rapidement pris au piège de tous côtés. Mais les covenant qui se lancèrent à leur poursuite furent ralentis par toutes sortes d'événements étranges qui n'étaient certainement pas le fruit du hasard : les portes refusaient de s'ouvrir ou se refermaient sur des soldats infortunés, de faux bruits de combat retentissaient dans toutes les directions de manière chaotiques, des sections entières se trouvaient soudainement en zéro gravité ou plongées dans le noir par des micro-impulsions électro-magnétiques d'origines inconnues. Les officiers ennemis étaient incapables de coordonner la traque des intrus par-dessus ce désordre général en raison d'un brouillage globale de toutes leurs communications, ce qui permit aux héros d'assez facilement s'enfuir à bord d'un véhicule de transport. Aucun autre appareil ne se lança à leur poursuite, car ils avaient tous été rendus inopérants ou, pire, explosaient dès que l'on cherchait à les démarrer.

Personne n'est mieux qualifié que le Saboteur pour saper les ressources ennemies sans avoir à les engager directement. Expert de la technologie, il peut modifier le fonctionnement de nombreux équipements pour créer des pièges redoutables qui rendront ses ennemis complètement paranoïaques. Bien que n'étant pas aussi doué qu'un hacker pour les ordinateurs ou un démolisseur pour ce qui touche les explosifs, il a l'avantage d'être assez polyvalent pour bénéficier d'une vaste gamme d'options pour ruiner les efforts de l'ennemi. Bien que parfaitement capable de se débrouiller tout seul la plupart du temps s'il dispose d'assez de temps et de ressources, ses capacités sont encore plus redoutables lorsqu'elles sont mises au service d'une équipe de héros mais à condition de bien se coordonner avec ses coéquipiers, ne serait-ce que pour éviter qu'ils ne tombent dans ses propres pièges ou que ces derniers ne causent des dommages collatéraux indésirables.

DISCRÉTION DES SABOTAGES

Lorsque vous effectuez un sabotage (voir page suivante), celui-ci possède une valeur de discrétion qui définit le seuil qu'un autre personnage se trouvant à proximité doit atteindre pour le repérer soit en utilisant sa Vigilance (détection passive), soit sur son test d'Observation (détection active).

MICRO-CHARGES DISRUPTIVES

Vous savez comment saboter un équipement mécanique ou électronique avec un minimum d'explosifs, ce qui permet d'économiser vos ressources ou de rendre le sabotage moins visible, l'effet pouvant ressembler à celui d'un accident mécanique ou d'un violent court-circuit aux yeux d'un novice. Au moyen de quelques grammes de matière explosive que vous pouvez récupérer sur divers objets de l'arsenal, vous pouvez créer des micro-charges de la taille d'une pièce de monnaie et placer ces dernières en des points stratégiques d'objets que vous souhaitez saboter. Elles peuvent être commandées à distances, déclenchées par une minuterie ou reliées à un appareil électronique pour s'activer lors d'une action spécifique. Leurs effets peuvent être très variés et seront laissés à votre imagination avec l'accord du MJ. Voici quelques exemples d'utilisation de ces micro-charges :

- Sur les chenilles ou les roues d'un véhicule pour l'immobiliser ou provoquer un accident.
- Sur le mécanisme de pivotement d'une tourelle de défense automatisée afin de l'empêcher de tourner.
- Sur le canon d'une arme d'artillerie pour la rendre inopérante ou pour qu'elle explose à son prochain tir.
- Sur un tableau électrique pour couper une partie ou la totalité des circuits qu'il alimente.
- Sur l'alimentation pneumatique d'une porte pour l'empêcher de manœuvrer.

Traits

Peuples compatibles : humains, sangheils, jiralhanaes, kig-yars et unggoy (bungias)

Caractéristique forte : Technique. Vous gagnez +2 sur cette caractéristique.

Caractéristique faible : une au choix (Force, Endurance ou Perception recommandé)

Modificateur de commandement : aucun

Points de compétences : 6 +(Int) à chaque montée de niveau

Maîtrises d'armures : armures légères, armures moyennes

Compétences

Principales (+2) : Armes de jet, Com-Tech (+), Explosifs, Intrusion, Piratage, Programmation, Techno-maîtrise.

Secondaires (+1) : Arme de destruction massive (+), Armes de poing, Discretion, Escamotage, Protocole.

Libres (+1, trois au choix parmi la liste) : Compétence d'arme supplémentaire, Culture générale, Astro-largage, Duperie, Gravité zéro, Religion, Stratégie terrestre.

Equipement :

Vous commencez avec les équipements suivants qui sont considérés comme des équipements standards pour votre personnage :

HUMAIN

Armure : Armure Tactique, armure Standard, variante SUPPORT.

Attributs de combinaison : Etanche, Antichoc et Décharge

Armement : Fusil d'assaut MA37 avec bandouillière, pistolet M6E, 2 grenades de brouillage M7, couteau de combat.

Equipement : datapad, 3 explosifs au choix (n'étant pas une charge IEM, nucléaire ou à anti-matière), holster, kit de réparation, kit radio, paquetage militaire, 7 rations militaires, commande à distance, 2 détecteurs au choix, minuterie, sac de couchage, sacoche tactique, tenue civile de classe moyenne.

COVENANT

Armure : Armure Minor, armure clanique moyenne, variante SUPPORT.

Attributs de combinaison : Etanche, Antichoc et Décharge

Armement : Fusil à plasma OU mauler, 2 grenades IEM, couteau de combat.

Equipement : datapad, 3 explosifs au choix (n'étant pas une charge IEM, nucléaire ou à anti-matière), commande à distance, 2 détecteurs au choix, minuterie, kit de réparation, kit radio, paquetage militaire, 7 rations militaires, sac de couchage, sacoche tactique, 2 spoofers, tenue civile de classe moyenne.

SABOTAGES

L'un des atouts principaux du saboteur est sa capacité à modifier des objets en apparence normaux pour les utiliser comme pièges ou éléments disrupteurs contre ses adversaires. Il n'y a théoriquement pas de limite au nombre d'objets qu'il peut saboter, dans la limite du temps disponible et des ressources tout en restant raisonnable, mais tous doivent être accomplis au contact de l'objet saboté et non à distance. Vous pouvez aussi inventer vos propres sabotages en accord avec le MJ.

A peut près tous les sabotages doivent être activés pour que leur effet s'applique. Cette activation peut se faire de différentes manières et vous devez choisir laquelle/lesquelles vous utilisez au moment du sabotage :

- Activation immédiatement après la fin de l'action,
- Activation sur ordre d'une commande à distance,
- Activation sur ordre d'un détecteur ; celui-ci peut ne pas encore être installé au moment du sabotage, le lien se faisant donc au moment de sa pose.
- Activation par une minuterie implantée sur le sabotage ; indiquez la durée du compte à rebours et si vous le démarrez immédiatement ou non.

Antenne → brouilleur : Ce sabotage peut être accompli avec n'importe quel objet informatique possédant une antenne intégrée et dont vous avez le contrôle. Vous bloquez une émission de signal à pleine puissance sur un ensemble de fréquences radio afin de les brouiller. Toutes les communications utilisant ces fréquences dans la portée du signal de l'objet saboté doivent réussir un test de Com-Tech (+) avec un DD de 12+Signal de l'objet. En cas d'échec, elles échouent. La source du brouillage est cependant assez facile à localiser.

Antenne → détecteur : Ce sabotage peut être accompli avec n'importe quel objet informatique possédant une antenne intégrée et dont vous avez le contrôle. Vous le reprogrammez de façon à ce que l'une de ses actions envoie automatiquement un signal d'activation vers n'importe quel autre équipement pouvant être activé par un détecteur ou une commande à distance. Indiquez quel objet est relié ainsi à ce sabotage ainsi et précisez quelle action l'équipement électronique doit accomplir pour envoyer le signal.

Arme automatisée ennemie → alliée : Vous avez appris à reprogrammer les systèmes de détection d'I.F.F. d'armes automatiques pour les retourner contre leurs utilisateurs, ce nouveau réglage étant impossible à changer sans remplacer intégralement le dispositif d'automatisation. Cela ne vous donne cependant pas le contrôle de l'arme sabotée.

Chargeur → explosif : Vous pouvez saboter les munitions ou l'énergie contenue dans un chargeur afin d'en faire un explosif improvisé. Il peut soit être utilisé comme un explosif standard, soit être conçu pour exploser dès que quelqu'un cherche à tirer avec. L'air d'effet et les dégâts sont identiques à celles indiquées sur le profil de l'arme correspondant au chargeur (air d'effet de 1 mètre par défaut), avec un nombre de touches correspondant au plus haut mode de tir possible pour l'arme (tir unique, salve ou rafale). Aucun jet de touche n'est nécessaire.

Ecran → grenade aveuglante : En boostant l'alimentation d'un écran et en retirant tous les filtres de protection, vous pouvez le faire imploser pour obtenir le même effet qu'une grenade aveuglante M-2 ou type 9 dès que vous activez ce sabotage. L'effet ne fonctionne que dans la direction vers laquelle est tournée l'écran, celui-ci étant intégralement détruit après activation de ce sabotage.

Haut-parleur → Leurre sonore : Vous pouvez implanter n'importe quel son pré-enregistré dans un équipement possédant un haut-parleur intégré afin que celui-ci émette ce même son dès que vous activez ce sabotage. L'effet obtenu dépend de la nature du son, des personnages à proximité et de la situation (calme plat, alerte générale, combat en court, etc.).

Installation électrique → grenade à arc : En retirant plusieurs sécurités sur les grilles d'alimentation d'un équipement électrique assez gros (coffre, armoire, console, etc.), vous pouvez l'utiliser pour créer une explosion d'arcs électriques vers tout ce qui se trouve à proximité, causant les mêmes effets qu'une grenade à arc M-6 dès que vous activez ce sabotage.

Porte automatique → broyeur : Vous pouvez reprogrammer le système d'ouverture et les sécurités d'une porte de façon à ce, une fois le sabotage activé, elle se referme sur la première personne (et seulement la première) qui passe à travers. Cette victime doit réussir une sauvegarde d'Agilité pour éviter le piège, et en cas d'échec l'effet est déterminé par le MJ en fonction de la nature de la victime et du poids de la porte : un kig-yar pourra être tué sur le coup tandis qu'un lekgolo sera probablement juste immobilisé quelques instants. Certaines portes automatiques trop lentes ne peuvent pas être sabotées de cette manière.

Projecteur holographique → Leurre audio-visuel : vous pouvez implanter n'importe quel son et/ou image holographique pré-enregistrée dans un équipement possédant un projecteur holographique intégré afin que celui-ci émette ce même enregistrement dès que vous activez ce sabotage. L'effet obtenu dépend de la nature du son, des personnages à proximité et de la situation (calme plat, alerte générale, combat en court, etc.).

Réserve plasmatique → charge I.E.M. : En déstabilisant le plasma contenu dans un conteneur, vous pouvez provoquer une impulsion électro-magnétique dès que vous activez ce sabotage. La réserve plasmatique doit posséder une Charge d'au moins 300 (voir chapitre 4.2) et l'air d'effet dépend de la valeur de Charge disponible.

Système anti-gravité → piège gravitique : En dérégulant un dispositif de contrôle gravitique, vous pouvez le transformer en piège manipulant la force de gravitation pour obtenir l'un des effets suivants lorsque vous l'activez :

- **Amplification :** le piège crée une zone autour de lui où la gravité est démultipliée jusqu'à 10 fois le standard terrestre, ce qui réduit voir rend impossible le moindre mouvement pour les personnages qui s'y trouvent. Notez que certains peuples résistent mieux aux fortes gravités.
- **Zero-G :** le piège crée une zone autour de lui sans aucune gravité. Tous les mouvements dans cette zone se font dans les airs et nécessitent un test de Gravité Zéro. Cela peut également provoquer des effets particuliers en fonction des événements ou actions des personnages.

Note : Le système anti-gravité utilisé pour le piège peut tout aussi bien être celui d'un ascenseur que d'un véhicule ou de n'importe quel autre objet doté de cette technologie, mais la puissance et le rayon d'action du piège dépend donc de l'objet concerné.

Véhicule → bombe : En sabotant l'alimentation ou l'armement d'un véhicule, vous le transformez en une charge explosive ambulante. Les dégâts causés par l'explosion sont déterminés par le MJ en fonction de la nature du véhicule, de son armement et/ou de ses réserves énergétiques.

Accroche magnétique → Entrave magnétique : N'importe quel équipement possédant un système d'accroche magnétique (port d'arme, botte, amarrage de vaisseau, etc.) peut être modifié pour attirer à lui tout objet métallique dans une zone dont la taille est déterminée par le MJ en fonction de la puissance de l'objet.

Explosif → Explosif piégé : En modifiant le câblage et/ou les paramètres informatiques d'un explosif, vous rendez son désamorçage extrêmement dangereux pour toute personne qui se contente de suivre le protocole sans regarder attentivement. Tous les tests d'Explosif visant à désamorcer cet explosif reçoivent un DESAVANTAGE.

SPECIALISATION D'ARME

Au niveau 4, vous privilégiez le maniement d'un type d'arme particulier afin d'en exploiter pleinement toutes les capacités. Choisissez une des spécialisation suivantes :

- **Armes standards** : Vous êtes suffisamment à l'aise avec ce type d'arme pour les utiliser au corps à corps sans subir de DESAVANTAGE.
- **Armes de poing** : Vous ne subissez jamais de malus pour cibler une partie du corps d'une cible qui se trouve à 15m ou moins de vous avec ce type d'arme.
- **Armes de jet** : lorsque vous effectuez un jet de déviation avec une arme de jet, vous pouvez relancer soit le D8 indiquant la direction soit le D6 indiquant la distance, mais pas les deux.

SPECIALISATION D'ÉQUIPEMENT

Au niveau 8, vous apprenez à exploiter avantageusement certains équipements et à les personnaliser. Choisissez une des spécialisation suivantes :

- **Camouflage bionique** : A chaque fin de mission, vous pouvez faire une demande de bionique semi-organique de votre choix, conçu spécialement pour le travail d'espionnage : il a l'apparence d'un membre organique normal et trompe la plupart des meilleurs scanners tout en offrant les avantages complet d'un bionique mécanique avancé tel qu'indiqué dans l'arsenal.
- **Équipement furtif** : Tout le matériel que vous recevez de votre faction possède l'attribut Furtif, sauf exception décidée par le MJ. Vous pouvez également passer 4 heures à travailler sur n'importe quelle arme ou objet de taille moyenne pour lui donner cet attribut grâce à une technique de revêtement spécial.
- **Protocoles personnels** : en modifiant les protocoles de sécurité de vos équipements ou en y ajoutant de nouveaux, vous renforcez leur protection contre les attaques cybernétiques. Votre Défense Informatique est augmentée de +2. Cela n'impacte pas la Défense Informatique de vos sabotages.

MAITRISE DE LA SÉCURITÉ

Au niveau 12, vous connaissez suffisamment le fonctionnement des des armes de tir et des lames énergétiques pour les modifier afin d'éviter qu'elle soit utilisée par l'ennemi ou par une personne non autorisée. Choisissez une des sécurités suivantes :

- **Sécurité mécanique** : nécessite 1 heure de travail par arme. Vous installez une sécurité secrète qui demande un test de Techno-Maîtrise (DD=18) pour être découvert, et toute personne qui connaît ou découvre l'astuce peut utiliser l'arme librement.
- **Sécurité électronique** : nécessite 2 heures de travail par arme. Vous installez un programme de reconnaissance d'IFF (Indicator Friendly-Foe) associé à une liste de personne que vous désignez comme pouvant utiliser l'arme. Il faut réussir un test de Piratage (+) (DD=16) pour contourner cette sécurité. En raison de l'absence totale d'électronique, les armes jiralhanaes (spiker, mauler, sabre-grenade) ne peuvent pas recevoir ce type de sécurité.
- **Poignée piégée** : Nécessite 4 heures de travail par arme. Vous dissimulez une micro-charge disruptive dans la poignée, relié à un système d'identification biométrique. Si une personne non autorisée tente de l'utiliser, la micro-charge explose en endommageant sérieusement les tendons de sa main qui devient totalement inutilisable jusqu'à recevoir les soins intensifs appropriés. La micro-charge doit être remplacée chaque fois que le piège s'active.

MAITRISE DES SABOTAGES

Au niveau 12, vous avez appris à rendre vos sabotages plus efficaces, plus difficile à repérer ou à désamorcer. Choisissez une des spécialisation suivantes :

- **Sécurité renforcée** : les protections, accroches et autres méthodes d'implantation de vos sabotages sont plus solides que la normale. Tous les tests pour les désamorcer ou les neutraliser sont DESAVANTAGÉS.
- **Leurre** : lorsque vous effectuez un sabotage, vous modifiez également un aspect de l'environnement à proximité qui attire le regard pour servir de diversion. La discrétion de vos sabotages est augmentée de +2 si vous pouvez décrire qu'est-ce que vous utilisez comme leurre.
- **Optimisation d'effet** : lorsque vous sabotez un objet, vous pouvez effectuer un test de Techno-maîtrise sur un DD décidé par le MJ en fonction de l'objet concerné. En cas de réussite, tout test imposé par le sabotage à un autre personnage reçoit un DESAVANTAGE, mais en cas d'échec ces mêmes tests reçoivent un AVANTAGE.

SABOTEUR LÉGENDAIRE

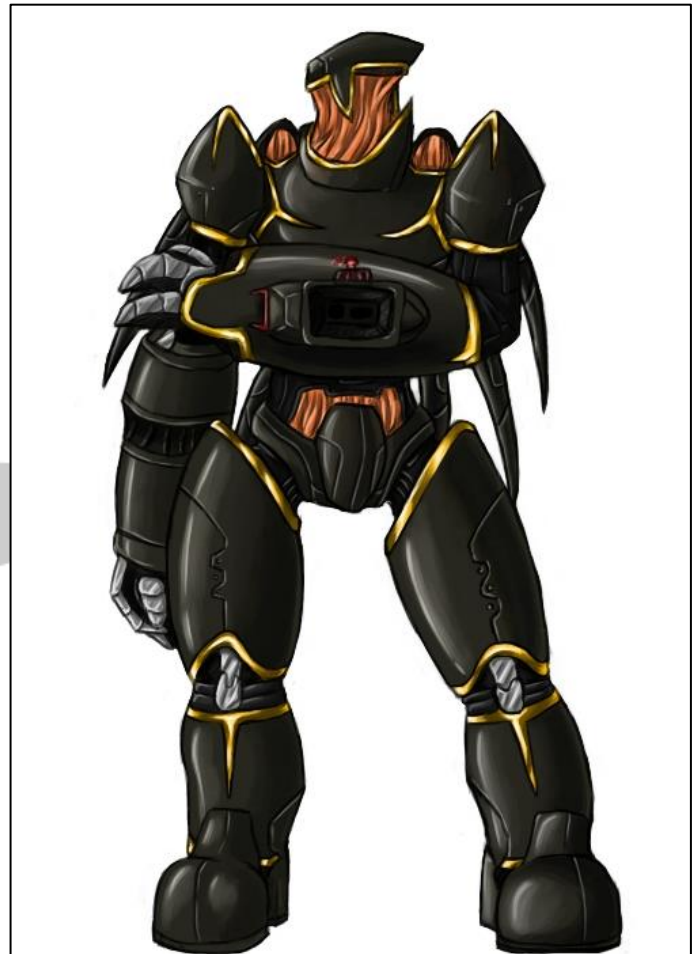
Au niveau 20, vous avez atteint le summum de votre domaine. Vous pouvez choisir une seule des trois légendes suivantes :

- **Terreur technologique** : Tout personnage affecté par l'un de vos sabotages reçoit un DESAVANTAGE sur ses tests de Volonté et de compétence associé pendant une durée déterminée par le MJ en fonction des circonstances.
- **Sabotage déterminant** : vous gagnez 1 point de Ténacité chaque fois qu'un personnage ennemi est tué ou reçoit une blessure grâce à l'un de vos sabotages, mais si cela blesse un allié vous en perdez 2.
- **Terreur mécanique** : vous donnez à votre drone une silhouette et/ou une peinture menaçante qui ne manquera pas d'avoir de l'effet sur vos ennemis. Il reçoit l'attribut **Peur** (2) et peut accomplir l'action mineur **Intimider** avec un bonus égal au niveau de son noyau logique.



TELEPATHE LEKGOLO

Niv.	Gains de niveau	Unité de reconstitution	Charges télépathiques		
			1	2	3
1	Forme de l'Ambassadeur, 3 pouvoirs de niveau 1 (voir page suivante)	2	2	-	-
2	Stamina +3 1 pouvoir de palier 1		3	-	-
3	1 Talent		4	-	-
4	Lien mental 1 pouvoir de palier 1		5	-	-
5	Santé +3 Amélioration de caractéristique	3	6	-	-
6	1 pouvoir de palier 2		7	1	-
7	1 Talent		8	-	-
8	Pouvoirs de prédilection 1 pouvoir de palier 1		9	2	-
9	1 pouvoir de palier 1 Amélioration de caractéristique	4	10	-	-
10	Stamina +3 1 pouvoir de palier 2		11	3	-
11	1 Talent		12	-	-
12	Surcharge interne 1 pouvoir de palier 2		13	4	-
13	1 pouvoir de palier 1 Amélioration de caractéristique	5	14	-	-
14	Santé +3 1 pouvoir de palier 3		15	5	1
15	1 Talent		16	-	-
16	Liens multiples 1 pouvoir de palier 2		17	6	2
17	1 pouvoir de palier 1 Amélioration de caractéristique	6	18	-	-
18	Stamina +3 1 pouvoir de palier 3		19	7	3
19	1 Talent 1 pouvoir de palier 3		20	-	-
20	Télépathe légendaire Amélioration de caractéristique	7	-	-	4



Malgré toutes leurs précautions, les héros avaient été capturés par les hérétiques de la Garde du Temple et ne devaient leur survie qu'aux informations qu'ils détenaient sur les installations forerunners dissimulées dans ce secteur. Leurs ennemis avaient été suffisamment intelligents pour les isoler chacun dans une cellule blindée différente sans moyen de communiquer entre eux, cependant leurs mesures de sécurité possédait une faille inattendue : ils n'avaient jamais rencontré de télépathe lekgolo avant ce jour. Celui qu'ils avaient fait prisonnier attendit calmement l'opportunité d'être seul avec un garde pour lui infliger une frappe mentale si puissante qu'il s'évanouit instantanément sans même avoir le temps de crier. Il n'y avait qu'une seule autre cellule à proximité, celle du pilote kig-yar de l'équipe. Les hérétiques l'avaient déjà interrogé très agressivement et il tenait à peine debout, mais le télépathe lekgolo lui fit oublier totalement la douleur pour qu'il soit en état de se battre. Il leur fallait des armes maintenant. Par chance, ils tombèrent sur deux sentinelles sanghellis qui se mirent à s'entretenir lorsque l'un d'eux crut voir son partenaire se transformer en monstruosité du Parasite. Celui d'entre eux qui survécut, un officier, fut rapidement désarmé deux évadés. Il était trop faible pour résister au sondage mental du télépathe qui fouilla ses souvenirs pour en extraire tout ce dont il avait besoin : le plan de cette base, l'endroit où se trouvait leur chef, l'identité de ce dernier et ce qu'il comptait faire avec les reliques forerunners. Une fois tous leurs compagnons libérés, ils allaient pouvoir mettre fin aux agissements de la Garde du Temple dans ce secteur.

Tandis que le polymorphe se concentre sur les aptitudes physiques des colonies de vers lekgolos, le télépathe fait partie des rares individus de ce peuple à avoir acquis une maîtrise supérieure de transmission des pensées, des émotions et des sensations, au point de pouvoir utiliser son esprit comme une arme aussi redoutable qu'un fusil de précision ou un lance-roquette. Son lien avec les autres formes de vie au travers de la physique neurale est nettement au-delà de ce que l'immense majorité des autres individus, ce qui lui donne une bien meilleure compréhension des liens de l'univers et de l'enchaînement des événements. Par contre, préférant de loin la manipulation mentale au combat, il n'est pas aussi robuste que le polymorphe et ses capacités physiques sont nettement plus limitées.

Traits

Peuples compatibles : lekgolos uniquement
Caractéristique forte : Volonté. Vous gagnez +2 sur cette caractéristique.
Caractéristique faible : une au choix (Agilité, Endurance ou Perception recommandé)
Modificateur de commandement : aucun
Points de compétences : 6 +(Int) à chaque montée de niveau
Maîtrises d'armures : armures légères

Compétences

Principales (+2) : Physique neurale (+), Diplomatie, Duperie, Interrogatoire, Psychologie, Relationnel.
Secondaires (+1) : Armes de poing, Armes de jet, Investigation, Protocole.
Libres (+1, trois au choix parmi la liste) : Compétence d'arme supplémentaire, Astro-largage, Culture générale, Discrétion, Gravité zéro, Religion, Stratégie terrestre.

LIEN MENTAL

Au niveau 4, choisissez un personnage allié. Vous pouvez lui transmettre mentalement tout ce que vous voyez et ressentez et inversement, cependant s'il est mis hors de combat vous perdez automatiquement votre Concentration et devez immédiatement effectuer une sauvegarde de Volonté avec DESAVANTAGE. En cas d'échec, vous êtes *Sonné* pendant 1 round.

POUVOIR DE PRÉDILECTION

Au niveau 8, choisissez 2 pouvoirs de palier 1. Vous pouvez les utiliser sans dépenser de charge télépathique à condition de ne pas les surcharger et de ne pas être dans l'un des états suivants : *Effrayé, Fatigué, Paniqué, Sonné*.

Equipelement

Vous commencez avec les équipements suivants qui sont considérés comme des équipements standards pour votre personnage :
Armure : Armure Minor, variante C.I.O.
Attributs de combinaison : aucun
Armement : pistolet à plasma, grenade fumigène
Équipement : paquetage militaire, 7 rations militaires, sac de couchage, sacoche tactique, tenue civile de classe moyenne, pince de saisie.

Note : si vous multi-classez votre personnage lekgolo entre polymorphe et télépathe, vos unités de reconstitution gagnées selon vos niveaux respectifs se cumulent mais ne peuvent pas dépasser une valeur maximale de 10.

SURCHARGE INTERNE

Au niveau 12, votre maîtrise de la télépathie est assez forte pour vous permettre de surcharger un pouvoir en puisant dans votre détermination. Vous pouvez dépenser des points de Ténacité au lieu de points de charge en suivant les coûts ci-dessous :

- Surcharger un pouvoir de palier 1 vers le palier 2 = 1 point de Ténacité
- Surcharger un pouvoir de palier 2 vers le palier 3 = 2 point de Ténacité
- Surcharger un pouvoir de palier 1 vers le palier 3 = 5 point de Ténacité

LIENS MULTIPLES

Au niveau 16, vous devenez capable de créer plusieurs liens mentaux simultanément et plus rapidement. Si vous restez relativement proche d'un autre personnage pendant au moins 24 heures, vous pouvez choisir de créer un Lien mental avec lui. Ce lien disparaît si vous êtes éloigné de ce personnage pendant au moins 7 jours.

TÉLÉPATHE LÉGENDAIRE

Au niveau 20, vous avez atteint une maîtrise si profonde de la Physique Neurale que certaines lois de la physique « normale » ne s'appliquent plus pour vous. Vous pouvez choisir une seule des trois légendes suivantes :

- **Transmutateur** : par la force de votre esprit, vous pouvez changer n'importe quelle matière en n'importe quelle autre à un rythme de 1kg par heure. L'adamantium forerunner est la seule que vous ne pouvez ni transformer ni fabriquer par transmutation.

POUVOIR DE TELEPATHE LEKGOLO

Les pouvoirs sont séparés en trois paliers de puissance, le dernier palier étant un mélange de télépathie et de télékinésie. Au fur et à mesure que vous montez de niveau, vous apprendrez de nouveaux pouvoirs. Une fois qu'un pouvoir est appris, vous pouvez l'utiliser un nombre de fois déterminé par votre Charge télépathique qui augmentera elle aussi avec les niveaux.

Pouvoirs et armures : pour utiliser ses capacités télépathiques au maximum de son potentiel, une colonie lekgoles doit être la plus ouverte possible à son environnement et aux formes de vies qui l'entourent, mais le lourd alliage des armures impacte négativement sur ses interactions télépathiques. Porter une armure moyenne vous donne un DÉSAVANTAGE sur vos tests de pouvoir, et une armure lourde divise par deux votre (Volonté).

Surcharger un pouvoir : les pouvoirs de niveau 1 et 2 peuvent être lancés en utilisant une charge de niveau supérieur afin de leur donner des effets bonus.

- **Réceptacle psychique** : si un personnage avec lequel vous avez créé un Lien mental meurt, sa conscience survit à travers vous et peut être ensuite « insérée » dans le corps d'un individu qui est soit volontaire soit *Inconscient* ou *Mourant*. Vous ne pouvez préserver la conscience que d'un seul individu à la fois.
- **Liens parfaits** : parmi les Liens mentaux que vous établissez avec d'autres personnages, vous pouvez en désigner un nombre égal à votre (Volonté) pour être des Liens parfaits. Ces liens fonctionnent sans aucune limite de distance, mais une fois établis ils ne peuvent pas être changés même après la mort du personnage.

Récupérer des charges : Vous récupérez toutes vos charges lors d'un repos long, tandis qu'avec un repos court vous récupérez un nombre de charge équivalent à votre niveau. Ces charges sont de niveau 1 par défaut, mais vous pouvez les combiner au moment de votre repos pour créer des charges de niveau supérieur. Par exemple si vous êtes de niveau 4, vous pouvez choisir entre récupérer :

- quatre charges de niveau 1
- deux charges de niveau 2
- deux charges de niveau 1 et une charge de niveau 2.

POUVOIRS DE PALIER 1

Affaiblissement



Portée : 25 mètres

Test : Physique neurale (+) opposé à la Volonté de la cible

Effet : Vous manipulez la perception que la cible a de ses propres capacités.

Lorsque vous lancez ce pouvoir, désignez votre cible ainsi que l'une de ses caractéristiques. En cas de réussite, jusqu'à votre prochain tour la cible reçoit un malus de -1 sur la caractéristique choisie tous les 2 degrés de réussite obtenus, avec un maximum de -6.

Surcharge : Pour chaque niveau de surcharge, vous augmentez la durée de l'effet d'un round.

Anesthésie mentale



Portée : 25 mètres

Test : Physique neurale (+) opposé à la Volonté de la cible

Effet : Vous déformez la perception sensorielle de la cible pour rendre ses actions plus difficiles. Lorsque vous lancez ce pouvoir, désignez un des sept sens principaux (vue, ouïe, odorat, goût, touché, équilibre et proprioception). En cas de réussite, jusqu'à votre prochain tour la cible perd le talent *Sens aiguë* si elle le possédait pour le sens affecté, et tous ses tests faisant appel à ce sens reçoivent un DÉSAVANTAGE.

Surcharge : Pour chaque niveau de surcharge, vous pouvez affecter un sens supplémentaire de la même cible.

Armure mentale



Portée : 25 mètres

Test : Physique neurale (+) contre un DD de 12

Effet : Vous renforcez les défenses de la cible pour la rendre insensible à la peur pendant un round.

Surcharge : Pour chaque niveau de surcharge, vous augmentez la durée de l'effet d'un round.

Atténuation de la douleur



Portée : 5 mètres

Test : Physique neurale (+) contre un DD de 12

Effet : La cible ignore les effets des blessures légères et considère les blessures lourdes comme légères pendant un round complet.

Surcharge : Pour chaque niveau de surcharge, vous augmentez la durée de l'effet d'un round.

Détection de vie



Portée : 20 mètres

Test : Perception contre le Degré de Vigilance de toutes les cibles à portée

Effet : Vous repérez la position de toutes les formes de vie organiques dont le Degré de Vigilance est inférieur à votre résultat, cependant toute personne à portée sent votre présence.

Surcharge : Au palier 2, les personnes à portée ont uniquement un soupçon, et au palier 3 votre détection est parfaitement furtive.

Douleur fantôme



Portée : 15 mètres

Test : Physique neurale (+) opposé à la Volonté de la cible

Effet : Vous stimulez le centre de la douleur de votre cible, lui donnant la sensation d'une horrible blessure dont la nature est laissée à votre imagination. Une réussite sur votre test indique que la cible est touchée par une attaque avec le profil suivant :

Pénétration : (Volonté) contre la (Volonté) de la cible
Dégâts (M) : (Volonté) → (Volonté)/2

Si sa Santé tombe à zéro suite à cette attaque ou même par la suite durant le même combat, elle tombe inconsciente au lieu d'être tuée.

Surcharge : Pour chaque niveau de surcharge, vous infligez également un niveau de Fatigue à la cible.

Encouragement



Portée : 25 mètres

Test : aucun

Effet : Par de discrètes pensées rassurantes, vous permettez à un personnage allié de récupérer un nombre de Points de Stamina égale à deux fois votre (Volonté).

Surcharge : Au palier 3, cette valeur est égale au double de votre (Volonté).

Folie



Portée : 10 mètres

Test : Physique neurale (+) opposé à la Volonté de la cible

Effet : Vous implantez des images chaotiques et perturbantes dans l'esprit de la cible qui est alors DÉSAVANTAGE sur tous ses tests jusqu'à votre prochain round.

Surcharge : Au palier 2, la cible reste sous l'effet tant qu'elle ne réussit pas une sauvegarde de Volonté. Au palier 3, si elle échoue à cette sauvegarde elle est persuadée que ces visions sont réelles.

Infliction de douleur



Portée : 10 mètres

Test : Physique neurale (+) opposé à la Volonté de la cible

Effet : La cible ne reçoit aucun dégât mais agit comme si elle avait une blessure légère (au choix du joueur) tant que le pouvoir est maintenu. Si la cible a une raison valable de suspecter qu'il s'agit d'une illusion, elle peut tenter un nouveau test opposé.

Surcharge : Au palier 2, vous pouvez infliger une blessure légère supplémentaire. Au palier 3, l'une de ces deux blessures devient lourde.

Illusion



Portée : 25 mètres

Test : Physique neurale (+) opposé à la Volonté de la cible

Effet : Tant que le pouvoir est maintenu, vous créez une image ou un son dans l'esprit de la cible, ce qui peut avoir de nombreux effets à déterminer par le MJ. Si la cible a une raison valable de suspecter qu'il s'agit d'une illusion, elle peut tenter un nouveau test opposé.

Surcharge : Au palier 2 vous pouvez créer une illusion à la fois visuelle et sonore. Au palier 3 cette illusion est également palpable par la cible.

POUVOIRS DE PALIER 2

Anathème



Portée : 15 mètres

Test : Physique neurale (+) opposé à la Volonté de la cible

Effet : La cible de ce pouvoir voit apparaître ce qu'elle craint le plus au monde et doit immédiatement effectuer une sauvegarde de Volonté avec DESAVANTAGE pour ne pas être *Fasciné* et *Effrayé* par cette illusion. Ce pouvoir est sans effet contre les personnages immunisés à la peur.

Surcharge : Au palier 3, l'illusion possède l'attribut *Peur* (3) pour votre cible.

Déjà-vu



Portée : 25 mètres

Test : Physique neurale (+) opposé à la Volonté de la cible

Effet : Vous remontez la mémoire à court terme de la cible pour la forcer à répéter une des actions qu'elle a effectuées lors de son tour précédent, sauf si cela constitue un danger mortel pour elle.

Surcharge : Au palier 3, vous court-circuitiez l'instinct de survie de la cible. Elle peut répéter une action qui constitue un danger mortel pour elle.

Déconcentration



Portée : 25 mètres

Test : Physique neurale (+) opposé à la Volonté de la cible

Effet : Ciblez un personnage que vous avez en vue et qui accomplit une action à Concentration. Vous perturbez ses pensées et l'obligez ainsi à effectuer immédiatement une sauvegarde de Volonté avec DESAVANTAGE. S'il échoue, il ne peut pas maintenir sa Concentration au-delà de ce tour.

Surcharge : Au palier 3, le personnage ciblé devient également *Confus*.

Faux souvenir



Portée : 20 mètres

Test : Physique neurale (+) opposé à la Volonté de la cible

Effet : Ciblez un personnage que vous avez en vue. Vous lui implantez un souvenir fabriqué qui peut être absolument n'importe quoi mais dont la durée est limitée à autant de minutes que votre (Volonté). Notez que vous n'avez pas accès à sa mémoire, et si votre faux souvenir entre en contradiction directe avec un vrai souvenir, le pouvoir échoue automatiquement.

Surcharge : Au palier 3, le faux souvenir que vous implantez peut remplacer un vrai souvenir du moment que celui-ci n'est pas trop récent ou trop fortement chargé en émotion pour le personnage ciblé.

Frappe télépathique



Portée : 10 mètres

Test : Physique neurale (+) opposé à la Volonté de la cible

Effet : Vous pressez l'esprit de la cible comme dans un étai en mobilisant toutes vos intentions meurtrières. Une réussite sur votre test indique que la cible est touchée par une attaque avec le profil suivant :

Pénétration : (Volonté) contre la (Volonté) de la cible

Dégâts (M) : (Volonté) x2 → (Volonté)

Si la Santé de la cible atteint zéro, elle meure même si vous avez auparavant utilisé *Douleur fantôme* contre elle.

Surcharge : Au palier 3, les dégâts deviennent (Volonté) x4 → (Volonté)

Guide



Portée : 25 mètres

Test : Physique neurale (+) contre un DD de 12

Effet : Désignez un personnage allié et un ennemi qui se trouvent tous deux à portée. L'ennemi est Marqué pour l'allié désigné.

Surcharge : Au palier 3, vous pouvez désigner un ennemi supplémentaire pour être Marqué ou un allié supplémentaire pour bénéficier de ce marquage.

Sonde mentale



Portée : contact

Test : Physique neurale (+) opposé à la Volonté de la cible

Effet : Vous scrutez les émotions et pensées de surface de la cible, ce qui vous permet de déterminer son état mental et si elle cherche à mentir ou non. La précision des informations obtenues sont déterminées par le MJ en fonction du nombre de degrés de réussite obtenus.

Surcharge : Au palier 3, vous pouvez également scruter les souvenirs de la cible.

Transmorphose



Portée : 50 mètres

Test : Physique neurale (+) opposé à la Volonté de la cible

Effet : Après avoir désigné la cible, désignez également un personnage que vous avez en vue (cela peut être vous-même). Vous pouvez changer intégralement l'apparence que possède ce personnage aux yeux de la cible, cependant il doit garder la même taille. Si la cible a une raison valable de suspecter qu'il s'agit d'une illusion, elle peut tenter un nouveau test opposé.

Surcharge : Au palier 3, vous pouvez faire changer la taille de l'apparence illusoire du personnage jusqu'à deux tailles au-dessus ou en-dessous de sa valeur normale.

POUVOIRS DE PALIER 3

Aura d'épouvante



Portée : 5 mètres

Test : Physique neurale (+) opposé à la Volonté de toutes les cibles potentielles

Effet : Vous poussez vos ondes télépathiques à leur paroxysme pour envoyer des visions cauchemardesques dans toutes les directions autour de vous. Vous recevez l'attribut *Peur* (3) contre tous les personnages à portée (alliés ou ennemis). Ceux-ci doivent effectuer une sauvegarde de Volonté ou être *Effrayés* par vous. Tant que ce pouvoir est maintenu, il peut affecter les personnages ayant réussi leur test et qui commencent leur tour dans la zone d'effet ou qui s'y déplacent.

Disparition



Portée : 30 mètres

Test : Physique neurale (+) opposé à la Volonté de la cible

Effet : Après avoir désigné votre cible, désignez également un personnage ou un objet se trouvant dans le champ de vision de la cible. Vous forcez cette dernière à oublier la présence du personnage ou de l'objet que vous faites « disparaître » de sa conscience. L'effet dure jusqu'à ce que vous soyez hors de combat, que la cible soit hors de combat ou que l'objet de la disparition impacte directement la cible.

Empreinte neurale



Portée : 100 mètres

Test : Physique neurale (+) opposé à la Volonté de la cible

Effet : Désignez une cible organique que vous voyez. Vous mémorisez la « forme » qu'elle prend dans la physique neurale de la même manière qu'un chien mémorise une odeur. Vous détectez automatiquement la présence de cette cible lorsqu'elle se trouve à 100 mètres ou moins de vous, mais sans pouvoir la localiser. L'effet dure jusqu'à la mort de la cible ou jusqu'à ce que vous utilisiez ce pouvoir sur une autre.

Influence



Portée : 10 mètres

Test : Physique neurale (+) opposé à la Volonté de la cible

Effet : Vous implantez une puissante suggestion dans l'esprit de la cible, qui suivra cette suggestion comme s'il s'agissait de sa propre idée. La suggestion en question ne peut pas être absurde ou contraire à ses convictions profondes, mais ne l'empêche pas de s'en prendre à ses alliés (auquel cas il trouvera une justification rationnelle à partir d'une rancune quelconque, même s'il doit l'amplifier considérablement). Une fois la suggestion implantée, elle ne peut plus être retirée jusqu'à ce que la cible la mette en pratique.

Épuisement



Portée : 15 mètres

Test : Physique neurale (+) opposé à l'Endurance de la cible

Effet : Vous faites perdre à votre cible la conscience de sa propre force, lui donnant l'impression d'être bien plus fatigué qu'il ne l'est réellement. En cas de réussite, la cible reçoit un niveau de Fatigue tant que le pouvoir est maintenu. Si vous obtenez 7 degrés de réussite ou plus, il reçoit deux niveaux de Fatigue au lieu d'un.

Évocation



Portée : 15 mètres

Test : Physique neurale (+) opposé à la Volonté de la cible

Effet : La cible est plongée dans un souvenir qui lui paraît aussi réel que s'il était vrai, et ne peut pas en sortir tant qu'il ne réussit pas une sauvegarde de Volonté étendue à 10 réussites, même s'il a conscience que c'est une illusion. Ce souvenir est un moment de son propre passé particulièrement chargé en douleur (physique ou mentale), regret, doutes, ou une quelconque émotion fortement négative. Vous ne pouvez pas connaître la nature exacte de ce souvenir, seulement la réaction de la cible face à cette partie de son passé.

Vision quantique



Portée : 10 mètres

Test : Physique neurale (+) opposé à la Volonté de la cible

Effet : Par une impulsion neurale, vous éjectez momentanément la conscience de votre cible hors de cette réalité pour lui faire percevoir une autre réalité parallèle : un autre espace-temps où les événements se déroulent différemment de celle où vous vous trouvez normalement. Vous ne pouvez pas choisir quelle réalité quantique la cible perçoit, celle-ci étant déterminée par le MJ en fonction du degré de réussite obtenu sur votre test : plus le nombre de réussite est grande, plus cette réalité sera différente.

TIREUR D'ÉLITE

Niv.	Gains de niveau	Focus	Tir de précision
1	Ceil aguéri Maîtrise toutes les techniques de Focus (voir page suivante)	2	3D6
2	Stamina +4		
3	1 Talent		
4	Spécialisation d'arme	3	4D6
5	Amélioration de caractéristique		5D6
6	Santé +4		
7	1 Talent	4	6D6
8	Spécialisation tactique		7D6
9	Amélioration de caractéristique		
10	Stamina +4	5	8D6
11	1 Talent		
12	Maîtrise du terrain		9D6
13	Amélioration de caractéristique	6	10D6
14	Santé +4		
15	1 Talent		
16	Maîtrise du Focus	7	11D6
17	Amélioration de caractéristique		
18	Stamina +4		
19	1 Talent	8	12D6
20	Tireur d'élite légendaire Amélioration de caractéristique		

L'enfer se déchaînait sur l'ensemble de la ligne de front. Encore une fois, les renseignements s'étaient avérés faux : le pilonnage d'artillerie n'avait que très peu endommagé les défenses et positions d'armes lourdes adverses. Un peu partout, les troupes du Concordat de la Réconciliation se heurtaient à un mur d'acier et des dizaines de soldats tombaient à chaque minute qui s'écoulaient en progressant péniblement malgré tous leurs efforts. Pourtant sur le flanc droit, une équipe de quatre soldats était en train d'enfoncer les positions ennemies en ne rencontrant que peu de résistance. Ou plutôt dès que quelque chose se présentait pour leur résister cet obstacle était immédiatement neutralisé par le cinquième membre de leur groupe, infiltré quelque part sur les hauteurs en territoire ennemi de l'autre côté de la ligne de front. Il s'était positionné plusieurs heures avant le début de l'assaut, et maintenant il abattait un à un les menaces que lui désignaient ses coéquipiers. Qu'il s'agisse d'un porteur d'armes lourdes, d'un sniper, ou d'un officier cherchant à coordonner les défenses, personne ne survivait plus de quelques secondes une fois qu'il l'avait en vue derrière la lunette de son fusil de précision. Les forces ennemies positionnées sur cette partie du flanc droit se retrouvèrent alors totalement désespérées, parfaitement vulnérable à la charge du reste de l'équipe qui traversa les fortifications presque comme si elles n'existaient pas.

Tout comme le fantôme, le tireur d'élite est un expert de la reconnaissance qui sait se fondre dans l'environnement et survivre dans les milieux hostiles, mais qui préfère engager ses adversaires à bonne distance depuis une position retranchée qu'il aura choisie avec soin. Sa vigilance et son talent au tir à longue portée fait de lui l'ange-gardien du groupe, l'œil vigilant capable d'apporter une aide à tous ceux qui restent dans son champ de vision. Sa survie dépend grandement de la maîtrise du terrain pour déterminer les meilleurs positions de tir, les lignes d'embuscades, les voies de repli et tout ce qui peut l'aider à garder l'adversaire aussi loin que possible.

Traits

Peuples compatibles : humains, sangheils, jiralhanaes et kig-yar
Caractéristique forte : Perception. Vous gagnez +2 sur cette caractéristique.
Caractéristique faible : une au choix (Charisme, Endurance ou Force recommandé)
Modificateur de commandement : aucun
Points de compétences : 4 + (Int) à chaque montée de niveau
Maîtrises d'armures : armures légères

Compétences

Principales (+2) : Armes de précision, Armes de poing, Discrétion, Observation, Survie.

Secondaires (+1) : Armes fines, Armes de jet, Contorsion, Language des signes, Lecture sur les lèvres.

Libres (+1, trois au choix parmi la liste) : Compétence d'arme supplémentaire, Acrobatie, Athlétisme, Astro-largage, Gravité zéro, Stratégie terrestre.



Équipement :

Vous commencez avec les équipements suivants qui sont considérés comme des équipements standards pour votre personnage :

HUMAIN

Armure : Armure tactique, variante SCOUT
Attributs de combinaison : Étanche, Antichoc et Furtive
Armement : Fusil de précision M392 DMR avec bandouillière OU fusil sniper S2AM avec bandouillière, pistolet M6C, 2 grenades fumigène M7, couteau de combat.
Équipement : 3 fusées éclairantes avec un lance-fusée, harnais de sécurité, holster, lance-grappin standard, paquetage militaire, kit radio, 7 rations militaires, sac de couchage, sacoche tactique, tenue civile de classe moyenne.

COVENANT

Armure : Armure Minor, variante SCOUT
Attributs de combinaison : Étanche, Antichoc et Furtive
Armement : Carabine à plasma avec dispositif de tir fantôme OU sniper à plasma Tavec dispositif de tir fantôme, pistolet à plasma avec dispositif de tir fantôme, 2 grenades fumigène, lame de combat.
Équipement : 3 fusées éclairantes avec un lance-fusée, harnais de sécurité, lance-grappin standard, paquetage militaire, kit radio, 7 rations militaires, sac de couchage, sacoche tactique, tenue civile de classe moyenne.

TIR DE PRÉCISION

Entre chaque repos court, vous disposez d'une réserve de D6 dont le nombre dépend de votre niveau de personnage et qui peuvent être utilisés comme des dés bonus selon des règles précises :

- **Conditions requises :** vous effectuez un Tir unique ou une Salve n'étant pas un Tir d'opportunité avec une arme de précision équipée d'une lunette grossissante (optique ou électronique).
- **Interdictions :** Un Tir de précision ne peut pas être effectuée lors d'une Attaque d'opportunité ou d'un Tir d'opportunité ; elle ne peut pas non plus utiliser d'arme qui porte l'attribut *Aire d'effet* ou *Touches multiples*.
- **Utilisation :** Lorsque vous annoncez votre attaque, précisez qu'il s'agit d'un Tir de précision puis choisissez l'effet du D6 bonus : SOIT il est ajouté au résultat du jet de touche, SOIT il est ajouté aux dégâts (complets ou réduits). Vous devez effectuer ce choix **avant** de lancer le jet de touche. Si vous décidez d'augmenter les dégâts mais que le jet de touche échoue, le D6 bonus est quand même perdu.

CEIL AGUÉRI

Vous gagnez les avantages suivants :

- Vos action d'attaques à distance nécessitant une ligne de vue ne reçoivent jamais de malus ou de DESAVANTAGE à cause d'une quelconque faible visibilité (pénombre, brouillard, tempête, etc.). Cela n'impacte pas les situations dans lesquels vous êtes considérés *Aveuglé*.
- Lorsque vous effectuez une attaque avec une arme de précision contre un groupe de Troufions (voir chapitre 4.6) et causez assez de dégâts pour tuer l'un de ses membres, vous pouvez toujours choisir lequel est éliminé.
- Chaque fois que vous éliminez ou neutralisez personnellement un PNJ de classe Rival ou supérieur (voir chapitre 4.6) avec une arme de précision, votre bonus de couvert est augmenté de 1 point jusqu'au début de votre prochain tour.

FOCUS

Les actions listées ci-dessous sont toutes connues par un personnage Tireur d'Elite dès le niveau 1 mais nécessitent une ressource spécifique à cette classe, le Focus, qui représente sa capacité à accomplir des tirs exceptionnels. Cette ressource se recharge de 3 points par repos court et intégralement à chaque repos long. Chaque technique coûte 1 Focus à l'utilisation, cependant vous devez respecter les règles ci-dessous :

- Vous pouvez combiner 2 techniques de Focus différentes pour un même tir, du moment que vous avez suffisamment de points de Focus.
- Vous ne pouvez pas combiner de technique de Focus avec une rafale, un tir de suppression ou un tir de saturation.
- Vous ne pouvez pas utiliser de technique de Focus lorsque vous maniez une arme lourde ou une arme fixe.



ACQUISITION DE CIBLE : Désignez une cible que vous pouvez voir directement (et non par caméra interposée). Vous concentrez votre attention sur elle pour en analyser les éventuelles faiblesses et anticiper au mieux ses mouvements. Vous pouvez relancer tous vos jets de touche la ciblant. Cette effet disparaît si vous perdez votre Concentration ou si vous débutez ou terminez l'un de vos tour de combat sans la voir directement.



CALME OLYMPIEN : Vous réussissez automatiquement une sauvegarde de Volonté ou d'Endurance pour maintenir votre concentration.



DANS LA ZONE : Si vous avez effectué un tir unique ou une salve qui a tué un adversaire durant ce tour, vous pouvez immédiatement en effectuer un deuxième sans pénalité contre une autre cible. Cette technique de focus ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour et ne peut pas être cumulée avec la technique de Focus « Deuxième chance ».



DEUXIEME CHANCE : Si vous avez raté un tir unique ou une salve durant ce tour, vous pouvez immédiatement en tenter un deuxième sans pénalité. Cette technique de focus ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.



INTERCEPTION : Désignez un ennemi qui effectue un mouvement. Vous tirez sur une zone de son corps de manière à le faire tomber. Si votre jet de touche réussie, après avoir reçu ses dégâts la cible doit effectuer une sauvegarde d'Agilité avec DESAVANTAGE ou se retrouver *A terre*.



MEDITATION DE COMBAT : Vous fermez les yeux quelques courts instants pour retrouver votre sang froid. Vous perdez immédiatement l'un des attributs suivants : *Confus*, *Effrayé*, *Fasciné*, *Sonné*, *Terrorisé*.



REFLEXE MUSCULAIRE : Le coût de votre prochaine action est réduite d'un rang : une action complète devient une action majeure, une action majeure devient une action mineure, et une action mineure devient une action gratuite.



TIR DE COUVERTURE : Désignez un ennemi qui déclare une attaque à distance ou au corps à corps contre un autre personnage. Vous pouvez effectuer un Tir d'Opportunité contre lui et si vous lui causez au moins un point de dégât, son attaque rate automatiquement.



TIR D'INTERDICTION : Effectuez un tir unique ou une salve contre une cible unique. Si votre attaque touche, elle ne cause que des dégâts réduits mais vous pouvez interdire à la cible d'effectuer l'une des catégories d'actions suivantes lors de son prochain tour : mouvement, attaque au corps à corps, attaque à distance, action à concentration.



TIR INSTINCTIF : Vous pouvez effectuer un Tir d'Opportunité avec DESAVANTAGE contre une cible que vous voyez, peu importe les conditions. Vous pouvez dépenser un point de Focus supplémentaire pour ignorer le DESAVANTAGE.

SPECIALISATION DE TIR

Au niveau 4, vous privilégiez le maniement d'un mode de tir particulier afin d'exploiter pleinement toutes les capacités. Choisissez une des spécialisation suivantes :

- **Tir unique :** le premier tir unique que vous effectuez à chaque tour reçoit +2 sur sa valeur de Pénétration d'Armure.
- **Salve :** lorsque vous effectuez une salve en ciblant une zone du corps d'un adversaire, votre deuxième test de touche ignore le malus.
- **Tir d'opportunité :** A chaque round, le premier Tir d'Opportunité dont vous réussissez le jet de touche ne dépense pas votre réaction. Vous ne pouvez pas effectuer 2 Tirs d'Opportunité contre la même cible.

SPECIALISATION TACTIQUE

Au niveau 8, vous privilégiez un type d'approche particulier lors des combats. Choisissez une des spécialisations suivantes :

- **Tir fantôme :** Lorsque vous êtes caché et que vous ratez un tir avec une arme n'étant pas équipée de silencieux, faites un test de *Discrétion* opposé à la Vigilance de la cible. En cas de réussite, elle sait qu'on lui tire dessus mais n'a aucune idée d'où vous vous trouvez. Aucun test n'est requis si la cible est tuée par le tir.
- **Posture stable :** Si vous n'avez effectué aucune action de mouvement lors de votre dernier tour de jeu, vous bénéficiez d'un bonus de +2 sur vos jets de touche avec des armes de précision. Ce bonus disparaît dès que vous vous déplacez.
- **Tir en mouvement :** Vous êtes capable de vous mettre en posture de tir en un instant même après un déplacement. Vous ignorez l'attribut *Installation* sur les armes de précision.

MAITRISE DU TERRAIN

Au niveau 12, vous apprenez à exploiter au maximum les avantages du terrain. Vous pouvez choisir une seule des trois maîtrises suivantes :

- **Loup solitaire :** Tant qu'aucun allié ne se trouve à 7 mètres de vous ou moins, vous ne recevez aucun malus ou de DESAVANTAGE pour résister à la peur ou aux effets psychologiques.

- **Position retranchée :** Tant qu'aucun ennemi ne se trouve à moins de 10 mètres de vous, votre bonus de couvert est augmenté de 2 points contre toutes les attaques n'utilisant pas d'armes de précision ou à aire d'effet.
- **Roi de la colline :** Lorsque vous occupez une position surélevée, vous avez un AVANTAGE sur vos jets de touche contre toutes les cibles en contrebas en plus de diviser par 2 leur bonus de couvert ou de bouclier.

MAITRISE DU FOCUS

Au niveau 16, vous apprenez à gérer vos ressources pour utiliser plus souvent vos techniques spéciales. Vous pouvez choisir une seule des trois maîtrises suivantes :

- **Charge externe :** Chaque fois que vous prenez une dose de Senso-jet, vous récupérez également 1D4 Focus. Cela ne permet pas de dépasser votre limite normale de cette ressource.
- **Récupération supérieure :** vous regagnez 6 Focus au lieu de 3 à chaque repos court.
- **Destin supérieur :** chaque fois que vous utilisez une technique de Focus, lancez 3D8. Si vous obtenez au moins un 7, vous ne dépensez pas de point de Focus.

TIREUR D'ÉLITE LÉGENDAIRE

Au niveau 20, vous avez atteint le summum de votre domaine. Vous pouvez choisir une seule des trois légendes suivantes :

- **Tourelle vivante :** lorsque vous accomplissez une action de *Surveillance*, vous n'êtes plus limité à une zone conique de 90°. Désormais vous pouvez accomplir un Tir d'Opportunité sur n'importe quel ennemi que vous pouvez voir directement depuis votre position à condition de le détecter.
- **Tireur de l'extrême :** vous ignorez les malus de la règle *Portée Extrême* (voir chapitre 5.1) lorsque vous effectuez des tirs uniques avec des armes de poings ou armes de précision. Cependant il y aura toujours une distance à partir de laquelle le MJ peut vous dire qu'un tir est impossible.
- **Focus déterminant :** chaque fois que vous effectuez une technique de Focus avec succès, vous regagnez 1 points de Ténacité.

1.3 CHOISIR VOS ORIGINES

« Tout le monde vient de quelque part... »
(Anonyme)

Contrairement à ce que certains joueurs peuvent penser, dans Halo l'origine d'un personnage peut avoir une importance majeure dans bon nombre de situations, en particulier pour ce qui concerne ses relations avec d'autres communautés car il existe de fortes rivalités même au sein d'un même peuple en fonction des origines de chacun. Au niveau des règles de jeu, certains Antécédents (voir chapitre 1.4) ne sont accessibles qu'à des personnages ayant certaines origines bien précises, tandis que d'autres vous sont interdits si vous venez d'un endroit en particulier. Ce n'est donc pas un choix à prendre à la légère.

Les différentes origines proposées ici ont été décrites dans les chapitres 1.3 et 1.4 si vous voulez avoir des détails sur leur apparence générale. Nous nous concentrons ici spécifiquement sur les conséquences du choix de chaque lieu d'origine. Ces conséquences ne se traduisent pas sous forme de règles car ce serait inutilement complexe. Il est seulement demandé aux joueurs et au MJ de garder en tête les informations données ici pour savoir si cela peut influencer le déroulement de vos aventures.

Sachez cependant que les personnages sangheils possèdent des règles de création d'origines beaucoup plus importantes que pour les autres peuples en raison de leur très fort attachement culturel à leur clan et à leurs ancêtres. Vous aurez donc à faire beaucoup plus de choix lors de cette étape.

ORIGINES HUMAINES

LA TERRE

Les Terriens sont considérés par le reste de la population humaine comme étant des privilégiés qui profitent d'un environnement paradisiaque impossible à maintenir sans le soutien des colonies. La quasi-totalité de la nourriture et des productions industrielles est importée depuis les quatre coins du domaine colonial, ce qui renforce l'image d'une domination tyrannique dénoncée par les divers mouvements indépendantistes. Peu importe vos intentions ou votre classe sociale, si vous vous présentez comme un terrien beaucoup de personnes vous considéreront au mieux comme partiellement responsable de l'exploitation des colonies, et au pire comme un impardonnable salopard ennemi de la liberté. Faites donc très attention à qui vous révélez vos origines.

Grandir sur Terre offre un cadre de vie paisible ainsi que d'immenses opportunités dans tout le domaine humain, principalement dans la politique, l'administration, l'armée et le renseignement. Les meilleurs agents de l'ONI sont des terriens dont la loyauté envers l'UNSC est difficile à remettre en cause.

LUNA

Grandir sur Luna est à la fois une immense chance et une constante déception, car tandis que vous bénéficiez de la plupart des avantages de la Terre au niveau des ressources, de la politique et des opportunités de carrière, votre environnement n'a rien d'un paradis. Même si les énormes cités construites à la surface et en sous-sol de cette lune sont parmi les plus avancées et les plus luxuriantes qui existent avec de nombreux parcs artificiels, cela ne remplacera jamais les forêts et océans d'une véritable planète. La faible gravité de l'astre est compensée via une gravité artificielle créée par électromagnétisme au niveau du sol, ce qui nécessite l'emploi de semelles spéciales, et le cycle jour-nuit à l'extérieur est extrêmement long avec 2 semaines de lumière et 2 semaines sans.

En raison de son environnement stérile et la faible richesse de ses sous-sols, Luna s'est concentré sur les activités intellectuelles telles que l'éducation, la politique, le développement industriel et la recherche de très haut niveau. Bon nombre des meilleurs officiers de l'UNSC Navy proviennent d'ailleurs de la prestigieuse *Luna OSC Academy*.

MARS

De toutes les colonies établies par l'humanité dans le système Sol, Mars est sans conteste la plus grande et la plus puissante de toutes. Assis sur un colossal complexe industriel à la fois en surface et en orbite, la planète rouge est incroyablement riche et sa population ne manque de rien. Pleinement terraformée grâce à des efforts immenses, elle ne possède pas encore un environnement aussi beau que celui de la Terre mais reste l'un des plus agréables du système Sol. Être marsien est une grande fierté pour la plupart des habitants, et la loyauté envers l'UNSC est devenue presque aussi grande que celle des terriens eux-mêmes.

Car la présence de l'UNSC sur Mars est presque aussi massive que sur Terre en raison de la présence des principaux chantiers navals militaires humains et des QG de compagnies d'armements telles que Misriah Armory et Archeon Security. C'est également sur cette planète que se trouve le premier et le plus grand centre de formation des O.D.S.T. Tout cela donne non seulement énormément de travail pour la population mais également une protection contre les indépendantistes qui cherchent à rallumer les feux de la révolte. Les principales opportunités de carrière sur Mars sont donc avant tout dans l'armée et l'industrie, mais également dans le commerce et le transport logistique.

SYSTÈME SOL (AUTRES)

Le reste des colonies établies dans notre système solaire d'origine (Callisto, Io, Europa et Galyène) abritent des millions d'individus voir des milliards pour ceux qui ont eut la chance de pouvoir être correctement terraformés. Malgré le temps qui s'est écoulé depuis les Guerres Interplanétaires, ces colonies restent profondément



marquées par ce conflit et une grande partie des habitants cherchent encore à se racheter pour des fautes qu'ils n'ont pourtant pas commises eux-mêmes. Ce sentiment de culpabilité héréditaire est combattu par quelques mouvements politiques et organisations plus ou moins infiltrées par la rébellion. La criminalité est donc assez préoccupante, mais reste contenue grâce à une forte présence des forces de l'UNSC.

Les individus qui ont grandi sur ces colonies et qui en sont sortis pour se lancer dans une carrière interstellaire sont généralement très déterminés à suivre leur propre voie plutôt que de suivre le mouvement de la majorité.

LES COLONIES INTÉRIEURES

Durant les premières décennies de la colonisation interstellaire, l'humanité a sélectionné avec soin les mondes vers lesquels envoyer ses colons et c'est pourquoi la quasi-totalité des trente-deux colonies intérieures originelles présentent toutes un environnement très similaire à celui de la Terre. Lorsque les divers mouvements d'indépendance commencèrent à apparaître, l'UEG usa de mille stratagèmes plus ou moins légaux pour négocier une entente avec les partis politiques locaux mais aussi pour améliorer sensiblement le niveau de vie des habitants afin qu'ils considèrent le colonialisme comme bénéfique pour eux. C'est à peu près à la même époque que se créa la distinction entre colonies intérieures et extérieures, et une grande partie des habitants de ces dernières considèrent les colonies intérieures comme une caste « d'esclaves privilégiés » qui doit être soit combattue soit éveillée pour participer à l'Insurrection.

La richesse et la diversité des colonies intérieure est très vaste, depuis la puissante et célèbre planète-forteresse de Reach jusqu'au monde glacial de Polaris, en passant par la luxuriante Cote d'Azur dont l'activité est principalement basée sur le tourisme et les produits de luxe. Il y a donc toutes sortes d'opportunités dans à peu près n'importe quel domaine.

LES COLONIES EXTÉRIEURES

Toutes les planètes peuplées après 2390 et hors de la région de la Ceinture Solaire sont classées sous le terme de colonies extérieures, une appellation plutôt péjorative qui n'a fait que stimuler davantage le désir d'indépendance de ces mondes. Nettement plus nombreuses (environ 800 en 2525), mais beaucoup moins peuplées en moyenne, ces planètes représentent les principales sources de nourritures et de matière première pour le système Sol et les colonies intérieures. Et à l'exception des colonies-capitales de secteur telles que Draco-III, Jericho-VII ou Conrad's Point qui présentent toutes des environnements semblables à la Terre, l'immense majorité des colonies extérieures est relativement pauvre, relativement isolé et forcé de travailler beaucoup plus dur pour arriver à s'en sortir.

Et à tous ces problèmes s'ajoute la forte criminalité qui prospère par la relative absence de l'UNSC, souvent mal compensée par la formation de milices et d'armées locales moins bien organisées. Sans même compter la guerre civile contre les rebelles qui demandent l'indépendance de leurs mondes, la piraterie et la contrebande grandissent chaque année avec l'accroissement du chaos, et les organisations hors-la-loi sont souvent les vrais dirigeants des planètes les plus isolées ou les plus corrompues.

Pour la plupart des simples citoyens, grandir sur une colonie extérieure est donc très rude sur de nombreux aspects, mais cela peut engendrer des individus très robustes, audacieux et débrouillards. D'excellents techniciens, médecins, capitaines de vaisseaux ou patrons qui ont créés leurs propres entreprises ont émergés sur ces

planètes, malheureusement ils sont rarement estimés à leur juste valeur par le reste de la société humaine.

MONDES REBELLES

Malgré leurs moyens limités, certaines factions rebelles sont parvenues à s'installer sur des mondes n'ayant pas encore été colonisés par la Terre, soit parce qu'elles sont de trop faible importance soit parce qu'elles n'ont pas encore été découvertes ou correctement cartographiées par les services astro-navals de l'UEG. Cela les oblige néanmoins à choisir des planètes aux conditions de vie très rudes et inhospitalières pour s'y cacher et tenter d'y faire croire leurs forces, et les quelques mondes rebelles aux environnements similaires à la Terre savent que ce n'est qu'une question de temps avant que l'UNSC ne viennent frapper à leur porte.

Les conditions de vie sur les mondes rebelles sont encore plus rudes que sur les colonies extérieures, et la faiblesse n'y est pas tolérable. Chacun doit apporter quelque chose à la communauté et participer à l'effort pour rester en vie, sinon les choses peuvent vite devenir intenable. Le crime est bien sûr fermement punie au sein d'une même communauté, mais les activités criminelles contre l'UNSC ou les entreprises privées des colonies sont souvent le seul moyen d'obtenir certaines ressources de haute technologie. Les mondes rebelles se considèrent donc dans un constant état de guerre, autorisant des stratégies parfois honteuse contre ses ennemis déclarés.

ORIGINES COVENANTES

MONDE D'ORIGINE

Même durant le règne autoritaire de l'Alliance, chaque peuple covenant a pu conserver un relatif contrôle de son monde d'origine du moment que celui-ci respectait les lois, la religion et les décisions politiques de Grande Bonté. Et en dehors d'une surveillance plus ou moins régulière par une flotte de guerre en orbite, l'Alliance n'intervenait jamais sans avoir une très bonne raison. Cela veut également dire que chaque peuple devait se débrouiller par ses propres moyens, et les résultats sont donc très dépendants de la taille de sa population à travers le domaine covenant, de ses ressources et de ses relations avec les autres peuples.

Suite à la chute de l'Alliance et la fragmentation de la sphère covenant, les mondes d'origines durent chacun faire face à de nombreuses épreuves et changements brutaux (voir l'introduction de ce livre). Mais quels que soit leurs conditions, grandir sur le monde d'origine de son peuple, c'est grandir dans le cœur vivant de sa culture. C'est sur ces planètes que l'on trouve les plus virulents mouvements conservateurs qui souhaitent préserver leurs traditions mais aussi faire grandir la puissance de leur civilisation.

GRANDE BONTÉ

Tout le monde a entendu parlé de la Citée Sainte, la capitale de l'Alliance covenant, le centre absolu du pouvoir des san'shyuums avant le Grand Schisme. Il n'y avait généralement que deux façons d'y vivre : faire partie des rares familles extrêmement riches ou influentes capables d'obtenir une place dans la Citadelle, ou alors être né parmi les innombrables esclaves qui travaillent dans les usines, docks et chantiers navals des niveaux inférieurs, et dans le deuxième cas il y a de grande chance pour que vous restiez vous-mêmes esclave jusqu'à la fin de vos jours.

Il était pratiquement impossible de vivre sur Grande Bonté sans être constamment bombardé de messages religieux inscrits sur les murs, les portes, en hologrammes et même sur la plupart des objets de la vie quotidienne. La population y était donc très pieuse, volontairement ou non, ce qui assurait sa fidélité envers la cause de l'Alliance. Ceux qui avaient la chance de vivre dans la Citadelle suivaient une existence luxueuse, leur travail se résumant souvent à des réunions d'affaire, des réunions stratégiques ou des débats philosophiques qui peuvent souvent prendre des heures.

Une très large partie de la population a pu évacuer Grande Bonté lorsqu'elle fut perdue en 2553 face aux forces du Parasite, et c'est un souvenir qui a marqué au fer rouge les consciences de ceux qui ont vécu cet évènement.

CERCLES SOUVERAINS

L'Alliance s'appuyait énormément sur des clans semi-indépendants pour sécuriser les parties les moins intéressantes ou les plus dangereuses de son empire, autorisant de nombreux kaidons et autres chefs de guerre à coloniser des mondes pour en faire des Cercles Souverains fortifiés. Leurs obligations envers l'Alliance se limitaient généralement à la sécurisation de leur territoire et au règlement de taxes envers Grande Bonté. Aujourd'hui, ces communautés ont pris leur pleine indépendance et bien que bon nombre aient gardé des relations diplomatiques avec leurs voisins, certains se sont lancés dans des campagnes très agressives pour des raisons de différences idéologiques, de contrôles de ressources ou simplement à cause de vieilles rivalités.

Bien que la très vaste majorité des cercles souverains soient contrôlés par des clans sangheillis, des individus de chaque peuple covenant sont parvenus par divers moyens à créer leurs propres cercles souverains et ainsi de gagner une forme d'indépendance similaire à celui de leur monde d'origine, surtout depuis la chute de l'Alliance. Les conditions de vie sur ces planètes dépendent donc avant tout de la culture du peuple qui les contrôlent : les sangheillis ont bâtis de puissants mondes-forteresses tandis que les lekgolos privilégient les plates-formes d'échange commerciaux, tout comme les kig-yars mais ces derniers ont une organisation nettement plus anarchique. Les unggoyos et jiralhanaes, eux, construisent de vastes complexes industriels qui soutiennent l'effort de croissance de leurs mondes d'origine respectifs et s'ouvrent rarement à l'extérieur tant pour des raisons de sécurité qu'à cause de leur faible niveau d'influence avec les autres races.

En fonction de ses activités et de sa politique, un cercle souverain peut être soit exclusif en interdisant aux membres d'autres peuples de s'y installer durablement, soit être ouvert et posséder alors une population mixte mais dont les habitants ne sont pas forcément égaux suivant leurs origines. Chacun doit participer à l'effort pour maintenir la puissance et la protection du cercle souverain sur son territoire, surtout

dans cette époque chaotique. La compétence d'un individu est donc mise à rude épreuve mais amplement récompensée lorsqu'il se montre exceptionnel.

COLONIES

Toute planète habitée qui n'est pas le siège d'un cercle souverain est considérée comme une simple colonie, qu'il s'agisse d'une simple exploitation minière, d'un monde sanctuaire abritant des vestiges forerunners ou même d'une ancienne capitale de province de l'Alliance. Il existe donc une très grande diversité de colonies, mais bon nombre d'entre elles sont des territoires disputés et un nombre considérable d'entre elles ont été le théâtre d'affrontements sanglants durant le Grand Schisme mais aussi durant les luttes d'influences qui l'ont suivi.

Les colonies les plus stratégiquement importantes sont les centres de population, qu'ils aient été fondés directement par des cercles souverains ou par l'Alliance avant de changer d'allégeance. Ces mondes choisis pour leurs conditions climatiques très hospitalières sont couvertes d'immenses et somptueuses cités aux technologies les plus avancées, entourées de vastes cultures agricoles ainsi que de puissants complexes industriels tant en surface qu'en orbite. L'immense majorité de la population vit sur ces planètes dans un état de semi-esclavage industriel sous la botte de chefs de guerre, en particulier les membres des classes vassales, mais les individus libres et disposant de suffisamment de ressources, d'influence ou de volonté peuvent y bâtir une carrière exceptionnelle.

Que ce soit dans le commerce, l'armée, la politique, la religion ou n'importe quel autre domaine d'activité, les opportunités sont nombreuses dans les colonies.

STATIONS SPATIALES

De manière générale, les stations spatiales covenantes sont considérablement plus grandes que celle de l'humanité grâce à leurs technologies avancées et aux colossales ressources à leur disposition, surtout pour celle qui ont été bâties durant les Âges d'Or de l'Alliance. Beaucoup d'entre elles possèdent une population comparable à celle des plus grandes mégapoles humaines, avec un complexe industriel dans lequel travail la majorité des membres des races vassales. Les conditions de vie y sont également meilleures que sur les stations spatiales humaines, du moins pour ceux qui ont les moyens de se payer des logements convenables et loisirs. Mais selon qu'une station a été construite par l'Alliance, par un clan sangheilli, une compagnie privée ou encore des pirates kig-yars, il peut y avoir d'énormes différences en termes d'esthétique, de confort et de contrôle des individus.

La vie dans ces stations est rythmée par les cycles jours-nuits artificiels et les horraires de travail répartis entre différentes équipes pour assurer un fonctionnement des usines en permanence. Toute compétence en mécanique ou en informatique est précieuse dans ces endroits, surtout sur les stations les plus anciennes qui ont besoin d'un entretien de plus en plus important. La criminalité y est souvent confinée dans des **Secteurs Oubliés**, des sections laissées à l'abandon et qu'il serait vain de chercher à « nettoyer ». On y trouve souvent des marchés noirs vendant des produits de contrebande de toutes sortes.

COLONIE PIRATES

L'espace covenant est si vaste qu'il est extrêmement facile pour une organisation hérétique ou criminelle d'y trouver une planète totalement laissée à l'abandon pour y bâtir un repère secret, dont les coordonnées sont soigneusement confiées à des individus de confiance. Ces communautés sont très fortement soudées par le besoin de collecter les ressources nécessaires à leur survie dans des environnements souvent hostiles, mais surtout aussi de rester caché, autrefois pour échapper aux forces de l'Alliance et aujourd'hui pour éviter les cercles souverains. Il est donc attendu de chacun autant d'effort qu'il peut en fournir, ce qui a tendance à forger le caractère. Ces sociétés sont généralement moins préoccupées par les questions de politiques, de réputation familiale et d'héritage : chacun doit faire ses preuves par lui-même, mais s'il s'avère être compétent alors il sera récompensé à sa juste valeur.

Les colonies hors-la-loi sont souvent le théâtre de luttes d'influence au sommet de la hiérarchie des différents clans et organisations qui s'y trouvent, surtout chez les kig-yars, ce qui peut provoquer de nombreux affrontements internes. Mais l'intérêt général fait toujours par primer, et les communautés qui prospèrent le plus sont souvent celle dirigés par des leaders suffisamment rusés, puissants ou charismatiques pour ne pas avoir de rivaux dans leurs propres rangs.

ORIGINES DE PERSONNAGES SANGHEILIS



Pour plusieurs raisons, les personnages sangheilis doivent faire l'objet d'une attention toute particulière en ce qui concerne leurs origines. Non seulement ils sont assurément le peuple covenant sur lequel nous avons le plus d'informations (principalement en raison de leur popularité amplement méritée), mais aussi celui qui est le plus sérieux sur les questions de culture, de valeurs morales et de traditions. Or, de nombreux aspects de cette culture imposent un type de comportement qui n'est pas forcément au goût de tous les joueurs et qui peut facilement sembler excessivement rigide, superstitieux ou inadapté, même pour des fans incondtionnels de Halo. A partir de ce constat, ce serait aller contre le principe même du jeu de rôle que de vous enfermer dans de tels dogmes.

Le but ici est de vous guider pas à pas dans une description des origines de votre personnage encore plus détaillées que pour ceux issus d'autres peuples. Tous les joueurs ne sont pas forcément experts de la civilisation sangheili qui a des origines remontant à plus de 6000 ans avant notre ère, alors que les premières civilisations humaines (sumériennes et égyptiennes) remontent à seulement 3500 ans avant notre ère. Et contrairement aux autres peuples covenant dont les cultures ont été plus ou moins écrasées par celle de l'Alliance lorsqu'ils en sont devenus les vassaux, les sangheilis ont toujours été considérés égaux aux prophètes san'shyuums, ce qui leur a permis de préserver l'immense majorité de leurs traditions.

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

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

PERSONNAGE SANGHEILI FÉMININ

Tandis que chez la plupart des autres peuples le fait d'incarner un personnage féminin n'a aucun impact (ou peut même avoir un impact assez positif chez les kig-yars), chez les sangheilis cela peut devenir un handicap non négligeable qu'il faut sérieusement prendre en compte avant la création de votre personnage. Il n'y a aucun impact sur le plan des règles ou des caractéristiques de votre personnage, mais un très grand nombre d'individus n'interagissent pas avec vous de la même manière que si vous étiez un mâle.

Comme vous pouvez le lire plus en détail dans la section des origines sangheilis au chapitre 1.3, les traditions de ce peuple sont profondément patriarcales (mais certainement pas misogynes, que personne ne s'énervé). Et même si votre clan d'origine accepte le fait qu'une femelle deviennent une guerrière, il fait alors partie d'une très petite minorité progressive qui peut être très mal vue par les autres clans et surtout par les officiers des organisations très hautement militaristes, qui sont principalement issus de clans très anciens et ultra-conservateurs.

Nous ne désirons néanmoins pas décourager ceux et celles qui souhaiteraient incarner ce type de personnage, et c'est pourquoi nous avons imaginé plusieurs raisons scénaristiques qui permettraient à un personnage sangheile (sangheili au féminin se prononce **sangheile** avec un « é » à la fin) sans trop limiter ses options de jeu.

1. La méthode la plus simple et qui vous offre le plus d'options est de vous créer un clan d'origine qui autorise les sangheiles à devenir des guerrières, voir même à devenir des officiers et commandants, grâce aux règles fournies au chapitre 1.3. Cela ne veut pas dire que les sangheilis d'autres clans accepteront plus facilement votre position, mais ils se sentiront forcés de respecter la décision de votre lignée car toute insulte ou agression injustifiée envers vous risquerait de déclencher une guerre interclanique.

2. Une méthode plus risquée est d'intégrer le programme « Séraphine », créé au départ par l'Alliance puis repris par diverses factions pour des raisons différentes (besoin de troupes, fondement idéologique, échange culturel avec les humains, etc.). Ce programme a pour but d'intégrer des sangheiles provenant de clans qui ne les autorisent pas à devenir des guerrières, en leur donnant un statut sensé les protéger de toute « représailles » de la part des intégristes conservateurs. Si vous faites ce choix, vous devez prendre l'antécédent « Séraphine » dans le chapitre 1.3.



1. VOTRE CLAN

La société sangheili est divisée en de nombreux clans dirigés chacun par un **kaïdon** assisté par un **Conseil des Anciens**. Ces clans se font périodiquement la guerre afin de préserver la force physique et mentale de leur espèce, leurs affrontements devant respecter un ensemble de règles pour limiter les dommages sur leurs sociétés. Parmi les choix qui vous sont donnés ici, seulement deux ne sont pas impliqués dans ces conflits entre clans : les loges hérétiques qui vivent cachés dans des repères secrets, et les sangheilis nés au sein de la société de l'Alliance ou de ses vestiges (et que l'on appelle des **hors-clans**).

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

CLAN ANCESTRAL (2 PP MAX)

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

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

- Il n'existe que 7 clans ancestraux. Vous ne pouvez pas en inventer d'autre.
- Les clans ancestraux possèdent tous leur capitale sur Sanghelios avec un territoire de la taille d'un petit continent. Ils contrôlent également plusieurs planètes dispersées à travers le domaine covenant.
- Même s'il est vaincu dans le cadre d'une guerre clanique, un clan ancestral ne peut être le vassal de personne.
- Un clan ancestral possède presque toujours de très nombreux alliés politiques et militaires, et au moins autant de rivaux.
- Les clans ancestraux n'ont jamais été tenus de fournir un tribut de guerrier pour les armées de l'Alliance ou de ses vestiges. Le recrutement se fait sur la base du volontariat.
- Le kaïdon d'un clan ancestral traite d'égal à égal avec les plus hautes autorités de toutes les factions, y compris les hiérarques san'shyuums eux-mêmes, et peut refuser d'obéir à certaines injonctions tant qu'elles ne mettent pas directement en péril la sécurité de l'empire covenant.



CLAN MILLÉNAIRE (5 PP MAX)

Un clan millénaire est un clan vassal dont la fondation date d'au moins un millier de kyelds (d'années), ce qui lui donne deux droits incontestables dans la société sangheili. Tout d'abord, il devient libre de choisir son camp et n'est donc plus vassal de son clan d'origine : il peut choisir entre rester allié du clan ancestral auquel il était affilié jusque-là, ou briser cette alliance et ainsi débiter un nouveau conflit. Les lignées d'un clan millénaire sont également autorisées à posséder un poème de bataille qui leur permet d'honorer leurs plus illustres ancêtres lorsqu'ils partent au combat. Il existe un très grand nombre de clans millénaires et certains possèdent une puissance égale à celle d'un clan ancestral par le contrôle d'un ou plusieurs cercles souverain avec un territoire spatial parfois très vaste, cependant ils ne bénéficient pas du même statut diplomatique privilégié et doivent fournir régulièrement un tribut de guerriers et de ressources à la faction qui contrôle le territoire local, qu'il s'agisse des Lames de Sanghelios, des vestiges de l'Alliance ou d'une quelconque autre faction. Leur puissance diplomatique est donc directement liée à sa puissance militaire, et c'est la raison pour laquelle ces clans s'affrontent si violemment pour prendre l'ascendant sur la scène politique de leur région du domaine covenant.

- Il existe de très nombreux clans millénaires sur Sanghelios et les cercles souverains.
- Le territoire d'un clan millénaire varie selon les conquêtes, pouvant être réduit à une petite région ou contrôler plusieurs dizaines de planètes.
- Un clan millénaire peut être indépendant ou avoir prêté allégeance à un clan ancestral, voir même à un autre clan millénaire. Cette allégeance peut être volontaire ou imposée suite à une défaite militaire.
- Les alliés d'un clan millénaire sont très variables en fonction de sa puissance et de sa renommée du moment. Ses dirigeants doivent être vigilants à ne jamais se montrer faibles.

- Un clan millénaire doit fournir chaque année un tribut de guerriers pour les armées de la faction à laquelle il appartient, et fait presque toujours appel à ses vassaux pour y apporter leur participation. Le montant de ce tribut est décidé par l'administration locale en fonction des besoins du moment.

- Le kaïdon d'un clan millénaire doit obéir aux injonctions du gouvernement local mais peut émettre des protestations pour demander à changer certains ordres. Il peut aussi refuser les requêtes de membres moins importants de sa faction, tels que des administrateurs planétaires ou des commandants d'armées.

CLAN VASSAL (10 PP MAX)

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

- Il existe d'innombrables clans vassaux à travers l'ensemble du domaine covenant sur Sanghelios et les cercles souverains.
- Le territoire d'un clan vassal consiste en une petite région ou province à l'intérieur du territoire d'un clan ancestral ou millénaire qui l'a accueilli pour s'en faire un allier supplémentaire. Ce territoire ne lui appartient jamais totalement tant qu'il est vassal.
- Un clan vassal doit avoir prêté allégeance à un clan millénaire ou à un clan ancestral qui est généralement le rival de celui d'où sont parties les lignées fondatrices. Cette allégeance peut être volontaire ou imposée suite à une défaite militaire.
- Un clan vassal n'est pas appelé directement à payer un tribut de guerriers aux armées de ses suzerains, cependant il est considéré comme normal qu'il participe du mieux possible à payer le tribut du clan auquel il a prêté allégeance.
- Les alliés et ennemis d'un clan vassal sont obligatoirement ceux du clan auquel il a prêté allégeance. Il n'est pas maître des relations politiques mais peut chercher à les influencer.
- Le kaïdon d'un clan vassal doit se soumettre aux autorités du kaïdon du clan auquel il a prêté allégeance et qui contrôle la diplomatie avec d'autres factions.



VILLAGE DE BANNI (PP ILLIMITÉ)

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

Cela crée donc deux situations différentes : les lignées qui ont été bannies à vie se rendent généralement dans des villages placés sous la protection et l'autorité d'un clan rival de celui auquel elles appartenaient. Ce n'est pas uniquement pour obtenir vengeance, mais surtout pour espérer être acceptées dans le clan rival et échapper à leur bannissement après quelques années de servitude. En revanche, les lignées qui ont été bannies pour un certain nombre de générations vont dans des villages placés sous la protection et l'autorité du clan même qui les a bannies, cela afin de pouvoir y retourner une fois la période de bannissement écoulée. Lorsque cela arrive, les derniers descendants de cette famille se présentent devant le kaïdon et le conseil des anciens du clan afin de demander à être réintégrés.

- Il existe des villages de bannis sur Sanghelios et les cercles souverains.
- Un village de bannis n'a pas de territoire, car il est seulement autorisé à exister par le clan sur le territoire duquel il se trouve.

- Un village de bannis ne possède pas de kaidon ou de conseil des Anciens. Il est entièrement soumis à l'autorité d'un autre clan qui peut être de type ancestral, millénaire ou vassal.
- Même s'il est entièrement soumis à l'autorité d'un quelconque clan, un village de bannis n'apporte jamais sa participation aux tributs de guerriers car ses habitants sont considérés comme indignes de cet honneur. Il leur faut d'abord attendre la fin de leur banissement.
- Les alliés et ennemis d'un village de bannis sont ceux du clan auquel il a prêté allégeance. Il n'a aucun pouvoir d'influence sur la politique.

LOGE HÉRÉTIQUE (PP ILLIMITÉ)

Bien qu'il ait toujours existé beaucoup d'hérétiques dissimulé parmi la population civile sangheili ou les guerriers de l'Alliance covenante, les différentes loges qui s'opposaient ouvertement aux églises sanctifiées du Jjaro possèdent chacune de nombreux repères secrets où leurs membres vivent en communauté afin de produire les ressources nécessaires à la lutte, qu'il s'agisse d'armes, d'outils, de nourriture, ou des prochaines générations de combattants. Après le Schisme, beaucoup de ces loges sont sorties de l'ombre pour saisir le contrôle de petites régions du domaine covenants, mais un certain nombre préfèrent continuer de rester secrets et d'agir au sein des communautés hors-la-loi. Qu'elles agissent dans l'ombre ou au grand jour, ces loges ne sont pas concernées par les guerres claniques de Sangheilios et de ses colonies, cependant elles ne sont pas non plus protégées par le code d'honneur des sangheilios. Leurs populations vivent en sachant qu'elles peuvent être attaquées à tout moment, surtout par les organisations fanatiques des vestiges de l'Alliance.

- Les personnages qui choisissent ce type de clan d'origine sont nés directement au sein d'une loge hérétique qui peut être soit installée sur une colonie indépendante, soit dissimulée dans un repère secret, soit infiltrée au sein d'autres communautés. Cela n'a pas du tout les mêmes conséquences que d'être né dans un clan « normal » et de devenir ensuite un hérétique à la suite d'événements particuliers.
- Les membres d'une loge hérétique peuvent être dissimulés sur à peu près n'importe quelle planète située dans la sphère covenante, cependant leurs plus importants repères ne peuvent être construits que sur des colonies hors-la-loi, qui sont des mondes inhabités et négligés par les puissances militaires majeures. Les repères installés au sein de colonies préexistantes doivent faire preuve de la plus grande prudence pour éviter d'attirer l'attention.
- Si les conditions de vos aventures le permettent, votre personnage peut appartenir à la fois à une loge hérétique et à une autre faction en tant qu'agent infiltré.
- Un repère hérétique dissimulé au sein d'une autre faction aura une taille qui dépendra entièrement de la nature de sa couverture : il peut s'agir d'un simple atelier artisanal rassemblant une poignée de personnes ou d'un conglomérat industriel fort de milliers d'individus. Mais là encore, il faut veiller à ne pas voir trop gros pour ne pas attirer l'attention trop facilement.

HORS-CLAN (7 PP)

Le peuple sangheili a été impliqué dans la conquête spatiale de l'Alliance depuis si longtemps que, désormais, la très grande majorité de sa population vit plus ou moins totalement en-dehors de la civilisation clanique et de ses guerres internes. On compte

2. VOTRE CULTURE

A vrai dire, il ne s'agit pas spécifiquement de la culture de votre personnage, mais de celle qui est établie par votre clan et que partagent donc l'ensemble des lignées qui le composent. Du coup, votre personnage ne partage pas forcément les mêmes convictions que le reste de sa famille, et il est d'autant plus important de détailler ces dernières au maximum. C'est donc une partie très importante de la création des origines de votre perso, sinon la plus importante, car elle a des conséquences majeures sur le type de comportement qui est attendu de lui par ses proches. Car contrairement à la société humaine qui accepte naturellement le fait que chacun puisse décider de son propre mode de vie (dans la limite du raisonnable), pour les sangheilios le changement culturel doit faire parti d'un lent processus qui ne peut pas être accompli par un seul individu : il faut que ce changement ait été accepté par le kaidon et le conseil des anciens du clan. Si vous en décidez autrement, attendez-vous à de sévères conséquences.

Bien que nous ne puissions pas couvrir tous les sujets possibles, nous avons ciblé les six plus importants aspects de la société sangheili : les **enfants**, les **sangheilios** (sangheili au féminin), le **deshonneur**, les **maîtres-lames**, la **médecine** et la **religion**. Pour chaque sujet, vous avez le choix entre la Tradition ou l'un des choix dits « progressistes » qui coûtent chacun des points de progressisme dont le nombre dépend du type de clan que vous avez précédemment choisi. Notez que certains choix progressistes peuvent être cumulés si vous avez suffisamment de points.

LES ENFANTS

L'avenir d'un clan est l'une des choses les plus précieuses, et elle doit être protégée avec soin non seulement des menaces extérieures mais aussi de la corruption, de l'avidité et des faiblesses morales qui ont fait chuté tant d'autres civilisations moins prudentes.

- **Tradition (0)** : Ils ne doivent pas connaître leur père afin de forger leur propre gloire personnelle sans être influencés par les ambitions de leurs géniteurs. Ils sont élevés le plus souvent en groupes de sept à quinze par un ou plusieurs adultes qui sont tous désignés comme des oncles, peu importe leurs liens de sang, et qui assurent le rôle de mentors.
- **Droit de filiation (2)** : Ils ont le droit de connaître leur père si celui-ci en ressent le besoin, que ce soit pour le préparer à devenir son successeur dans les affaires familiales qu'elles qu'elles soient ou pour s'assurer de transmettre un savoir quelconque, mais leur éducation reste à la charge d'un oncle.
- **Education parentale (1)** : Nécessite le trait **Droit de filiation**. Les enfants peuvent être éduqués par leurs parents plutôt que par un oncle. Ces deux modes d'éducation peuvent également être mélangés suivant des rythmes plus ou moins stricts.

LES SANGHEILIOS

Sangheili au féminin se dit « sangheile » (prononcer « é » à la fin). Les épouses, les mères, les sœurs et les filles d'un clan peuvent tout à fait être aussi intelligentes et féroces que leurs époux, leurs pères ou leurs fils mais rarement aussi forts physiquement. Bien que protégées principalement en raison de leur rôle de procréation, elles occupent des fonctions majeures dans la vie du clan, surtout depuis que la majorité des mâles se sont désintéressés des affaires civiles pour chercher la

donc des centaines de milliards de sangheilios nés sur des colonies ou stations spatiales de l'Alliance et de ses vestiges. Ces individus sont avant tout des **citoyens** de leur faction d'appartenance et considérés par les autres sangheilios comme des **hors-clans**. Ce terme était une insulte durant les premiers temps de l'Alliance avant de devenir progressivement accepté au fil des trois millénaires d'existence de l'empire, et aujourd'hui depuis le Schisme cela redevient péjoratif chez la plupart des clans libres. Au lieu de travailler pour la prospérité d'un clan quelconque, ils travaillent pour une administration plus ou moins calquée sur celle qu'avait l'Alliance du temps de sa pleine puissance.

Pour conserver une organisation semblable à celle des clans traditionnels, les hors-clans se rassemblent en communautés nommée **Crèches Sociales**, de façon à pouvoir respecter le mieux possible leurs coutumes ancestrales. Il est cependant assez courant que les membres d'une crèche sociale s'accordent un certain nombre de transgressions par rapport à la culture traditionnelle, soit par choix délibéré soit par nécessité. On peut alors trouver plusieurs crèches aux cultures différentes dans une même ville selon les choix qu'elles ont faits par le passé, et même si des tensions plus ou moins fortes peuvent exister entre ces groupes, cela se règle le plus souvent au travers de duels d'honneurs afin d'éviter des effusions de sang.

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

- Un sangheili hors clan appartient généralement à une crèche sociale qui est toujours dirigée par un conseil des anciens. La communauté doit habiter sur une colonie ou station spatiale contrôlée et administrée par une faction qui se considère comme héritière de l'Alliance.
- Si une crèche sociale a été autorisée par l'administration de cette faction à entretenir une milice armée, celle-ci est alors commandée par officier portant le titre de **Veïdon** et dont l'autorité est soumise à celle du conseil des anciens.
- Les hors-clans ne sont pas concernés par les guerres claniques. Autrefois, ceux qui le souhaitaient pouvaient y participer en tant que mercenaires, ce qui n'apportait qu'une gloire personnel et jamais communautaire. Mais depuis le Schisme, les relations entre clans traditionnelle et hors-clans sont devenues si mauvaises que cela est quasiment impossible.

- Le conseil des anciens d'une crèche doit se soumettre aux autorités de la faction qu'elle sert. Néanmoins, la majorité du temps il est laissé libre de décider du mode de vie de ses membres tant que cela ne va pas à l'encontre des lois locales.
- Les crèches sociales sont tenues de fournir un tribut annuel de guerriers pour les armées de la faction à laquelle ils appartiennent. La hauteur de ce tribut peut grandement varier d'une faction à une autre.
- Il est possible que plusieurs crèches sociales soient rivales en raison de leurs différences culturelles ou d'un quelconque outrage impardonnable, mais les principales menaces auxquelles elles doivent faire face restent les criminels, les pirates et les hérétiques. Dans le cas où une crèche dirige une entreprise privée, elle peut également avoir de sérieux concurrents qui ne sont pas forcément d'origine sangheili et dont les méthodes de compétition ne se limitent pas seulement aux outils économiques...

gloire guerrière à tout prix. Ce sont généralement elles qui tiennent les affaires familiales, mais surtout elles savent comment ramener leurs époux à la raison lorsque ces derniers se laissent manipuler par leurs ambitions personnelles.

- **Tradition (0)** : Les sangheilios ont le droit de porter des armes de petite taille (dague métallique et pistolet plasma) uniquement pour se défendre, elles et leurs proches. Autrement, elles ne sont pas autorisées à prendre part aux combats et encore moins à occuper la moindre fonction militaire stratégique.
- **Protectrices du clan (1)** : Elles sont autorisées à prendre les armes pour intégrer une milice et assumer ainsi des rôles de protection du clan. Elles y reçoivent une solde inférieure à celle des mâles et ne peuvent pas monter en grade.
- **Guerrières farouches (3)** : Elles sont autorisées à combattre de la même manière que les sangheilios pour les opérations défensives et offensives. Leur solde est identique à celle des guerriers mâles pour le même rang mais ne peuvent toujours pas monter en grade ni devenir des maîtres-lames.
- **Glorieuses héroïnes (5)** : Elles sont autorisées à combattre de la même manière que les sangheilios en toutes circonstances et peuvent devenir des maîtres-lames ou monter en grade jusqu'à pouvoir occuper des fonctions militaires (commandant, kaidon, etc) si elles le méritent.

Note : En raison de la nature ultra-patriarcale des sangheilios en général, toute forme de relation qui diverge de l'hétérosexualité monogame est aussitôt considérée chez eux comme une faiblesse impardonnable immédiatement punie de banissement.



LE DESHONNEUR

Le peuple de Sanghelios n'aurait jamais atteint un tel niveau de gloire, de puissance et de richesse s'il avait toléré certaines fautes morales à rester impunies, et c'est pourquoi depuis l'enfance les sangheillis apprennent que toutes leurs actions n'impactent pas seulement leur image mais également celle de toute leur lignée et jusqu'à leur clan tout entier. La notion d'honneur collectif est une valeur centrale dans leur philosophie, servant à la fois de motivation aux ambitions de chacun et d'instrument de contrôle pour éviter les tentations à emprunter le chemin de la facilité ou de la trahison. Sans honneur, un sangheilli n'est plus rien et il ferait mieux de s'ôter la vie.



- **Tradition (0)** : chaque délit, faute grave ou manquement à la tradition qui est porté à la connaissance du clan ou des autorités locales doit être punie par un châtiment adapté à la gravité de l'acte. Le châtiment peut être un simple travail forcé, l'apposition d'une marque punitive, le bannissement temporaire ou permanent, et peut aller jusqu'à la mort soit par une exécution soit par un suicide rituel. Ceux qui fuient leur châtiment sont immédiatement bannis du clan.

- **Premier Rokva (1)** : pour chaque Lune (52 jours), un sangheilli peut faire appel à un **rokva**, c'est-à-dire à la clémence des Anciens du clan ou de ses pairs l'ayant jugé coupable d'une faute. Un rokva permet d'ignorer ou d'atténuer le châtiment normalement infligé selon la gravité des faits, mais certaines fautes ne peuvent faire l'objet d'aucune clémence.

- **Deuxième Rokva (3)** : chaque sangheilli peut faire appel à deux rokvas par Lune.
- **Troisième Rokva (5)** : chaque sangheilli peut faire appel à trois rokvas par Lune.

LES MAÎTRES-LAMES

L'art du maniement des lames énergétiques étant considéré comme l'un des plus nobles de toute la culture sangheilli, les individus reconnus comme disposant d'aptitudes exceptionnelles dans cette discipline peuvent rejoindre un **temple d'arme** pour aller s'y entraîner à la maîtrise d'une des sept armes énergétiques existantes. Ceux qui parviennent au bout de leur formation reçoivent un statut spécial similaire aux chevaliers du moyen-âge humain et font alors partie de la noblesse sangheilli, avec des droits et des devoirs particuliers. Ils vivent selon un code encore plus strict que le reste de leur peuple, car ils portent une bien plus grande responsabilité. Mais attention : de la même manière que porter une épée ne faisait pas de vous un chevalier, il ne suffit pas à un sangheilli de savoir manier une lame énergétique pour être considéré comme un maître-lame.

- **Tradition (0)** : En raison de leur dévouement total à l'art de la guerre et de donner la mort, les maîtres-lames n'ont pas le droit de se marier mais peuvent prendre des concubines afin d'avoir une descendance qui héritera de leurs gènes. Ils doivent également porter sur eux une rune indiquant leur statut de maître-lame, y compris lorsqu'ils sont en mission.

- **Lignées des Lames (2)** : ils peuvent se marier comme n'importe quel autre sangheilli.

- **Maîtrise cachée (2)** : ils n'ont pas à afficher la rune de leur statut de manière ostensible, mais ils doivent la portée quelque part sur eux pour pouvoir la montrer en cas de nécessité.

- **Maîtrise secrète (3)** : ils n'ont pas à porter le moindre signe d'appartenance à la caste des maîtres-lames et ne sont donc considérés comme tels que par les rares individus au courant de leur véritable nature.

3. VOTRE LIGNÉE

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

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

LA MÉDECINE

En raison de leur grand sens de l'honneur guerrier, les sangheillis possèdent depuis toujours un profond attachement au sang qui a évolué en dangereuse superstition. Pour les plus intégristes, saigner est un déshonneur, peut en importe la raison. Cela rend très compliqué le travail des médecins et soigneurs qui ne sont alors pas toujours autorisés à utiliser certaines techniques de traitement des blessures.

- **Tradition (0)** : Les opérations médicales qui nécessitent de faire couler le sang d'un individu sans lui offrir l'honneur du combat sont déshonorantes à la fois pour le patient et pour le médecin, et ne doivent donc être accomplies qu'en dernier recours. Il faut donc privilégier l'utilisation de technologies telles que les caissons régénérants ou des instruments à lames plasmiques qui cautérisent automatiquement (mais souvent en apportant d'autres risques), voir en faisant appel à un soigneur huragok pour ceux qui peuvent se payer un tel service. En revanche si le patient est déjà en train de saigner, il n'y a aucun déshonneur à recevoir les soins adaptés.

- **Marques d'imperfection (1)** : un sangheilli peut accepter de subir une opération médicale qui fait couler son sang, mais alors il doit recevoir une cicatrice en forme de rune symbolisant l'imperfection au plus près de la zone ainsi soignée, pour montrer à tous qu'il a été obligé de recourir à ce genre de soin. Cela n'impacte pas sur sa réputation de combattant, mais réduit ses chances de trouver une épouse ou d'avoir de nouveaux enfants car son imperfection pourrait leur être transmise.

- **Ce qui ne tue pas... (3)** : les soins médicaux ne sont plus considérés comme déshonorants même s'ils font couler le sang du patient. Le simple fait que ce dernier survive à l'opération est la preuve qu'il reste digne de continuer à combattre.



LA RELIGION

Avant leur rencontre avec les san'shyuums et l'acceptation de la religion du Jjaro (le Grand Voyage), les sangheillis connaissaient déjà les forerunners grâce aux nombreux vestiges que ces derniers avaient laissés sur Sanghelios et d'autres planètes alentours. Ils les vénéraient à leur façon par le culte du Panthéon qui rassemblait les sept individus les plus importants de l'histoire forerunner, du moins d'après les informations fragmentaires qu'ils avaient réussi à collecter : le Didact, le Bâtisseur, l'Archiviste, le Justicar, le Primordial, le Vengeur et le Protecteur. Cette croyance n'est pas en conflit avec celle du Jjaro, bien au contraire, mais les san'shyuums ont fait de leur mieux pour qu'elle ne se propage pas au-delà des communautés sangheillis traditionnelles.

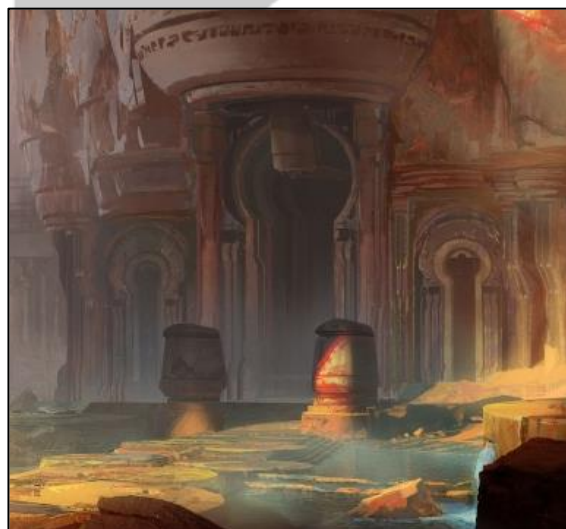
- **Tradition (0)** : La seule vraie religion qui soit celle du Panthéon forerunner, et le Jjaro promulgué par les san'shyuums n'en est qu'une interprétation différente. La tolérance envers les autres religions est possible, mais ne pas oublier que ces cultes sont inférieurs en tous points aux traditions de Sanghelios, qui promettent la Réclamation des reliques forerunners à ceux qui s'en montreront dignes par la force du combat et la droiture de l'esprit lorsque le temps sera venu.

- **Coexistence (1)** : le culte du Panthéon coexiste avec une ou plusieurs églises du Jjaro dans un mélange parfois très flou mais autorisé par qui suffit à contenter les autorités de Grande Bonté.

- **Conversion partielle (2)** : Le Jjaro (sous une ou plusieurs de ses formes) est la religion principale de votre clan, mais celui-ci tolère encore le culte du Panthéon du moment qu'il reste discret. En cas de litige ou de questionnement c'est toujours l'autorité religieuse du Jjaro qui prime sur celle du clan.

- **Conversion totale (3)** : vos dirigeants ont reconnu le Jjaro comme l'unique religion acceptable et ont interdit les croyances traditionnelles afin d'avoir les meilleures relations possibles avec les autorités de cette religion. Les monuments et textes de l'ancien culte ont été détruits pour faire place aux rites du Jjaro et à de nouveaux édifices.

- **Eglise hérétique (5)** : Votre clan appartient à un mouvement religieux dont la philosophie va directement à l'encontre d'un ou plusieurs des dogmes du Jjaro, ce qui est considéré comme une hérésie. Cette déviance peut éventuellement être dissimulée derrière une obéissance de façade au Jjaro, mais si elle vient à être découverte cela attirera inévitablement la fureur de l'Inquisition.



LIGNÉE JUVÉNILE

Points de Renom : 1
Restrictions : aucune
Rivaux : aucun

Il s'agit d'une toute nouvelle lignée créée depuis moins d'un siècle suite à un évènement qui a forcé un ou plusieurs individus à quitter leur lignée d'origine sans pour autant être bannis. Selon le nombre d'individu qui l'ont fondé et le nombre de générations qui se sont écoulées depuis, ses membres peuvent être seulement une poignée ou une petite centaines mais rarement davantage. Ce sont généralement des individus extrêmement déterminés car ils doivent s'assurer de faire croître la renommée de leur lignée afin qu'elle puisse survivre, prospérer et gagner en influence.

LIGNÉE SÉCULAIRE

Points de Renom : 3
Restrictions : aucune
Rivaux : rares

Une lignée séculaire existe depuis au moins un siècle, ce qui lui a permis de grandir et d'augmenter sa réputation. Selon le nombre de générations qui se sont écoulées depuis sa fondation et les guerres claniques auxquelles elle a participé, elle compte entre plusieurs centaines et plusieurs milliers de membres. Elle s'est généralement forgée une réputation suffisante dans un ou plusieurs rôles de la société pour ne pas être trop facilement méprisée par les lignées plus anciennes, mais dépend encore beaucoup de leur bon vouloir et doit donc continuer de lutter pour grandir en notoriété. Bien entendu, plus un clan est grand, plus il a fourni de guerrier à l'Alliance au cours de son existence, mais cela ne veut pas forcément dire que sa population était fidèle aux paroles des prophètes. La réputation d'un clan est avant tout déterminé par les personnages illustres qu'il a « produit » : les autres clans n'auront pas la même image de lui s'il s'agissait principalement de guerriers fanatiques morts en martyrs pour la croisade de l'Alliance ou s'il s'agissait d'architectes, de philosophes ou de héros des guerres claniques.

LIGNÉE MILLÉNAIRE

Points de Renom : 7
Restrictions : Incompatible avec les clans vassaux et villages de bannis. Doit avoir au moins 2 de Renom en Guerre.
Rivaux : modérés

Cette lignée a en général grandi sous la protection de l'Alliance, d'un clan ancestral ou d'un clan millénaire si elle n'en a pas fondé un elle-même. Si le destin lui a souri, elle a pu prospérer au point de compter plusieurs centaines de milliers d'individus, voir quelques millions, aux talents très variés. Mais le simple fait qu'une lignée ait pu survivre mille ans depuis sa fondation ne veut pas forcément dire qu'elle a beaucoup progressé. A ce stade de croissance les guerres d'influence sont féroces et, même s'il est très mal vu chez les sangheillis d'éradiquer jusqu'au dernier membre

4. VOS VALEURS

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

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

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

ARMURERIE

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

d'une famille, il existe de nombreuses lignées millénaires qui suite à de nombreux conflits et/ou d'habiles manœuvres politiques ont presque tout perdu, à l'exception de leur réputation.

LIGNÉE MULTIMILLÉNAIRE

Points de Renom : 10
Restrictions : Incompatible avec les clans vassaux et villages de bannis. Doit avoir au moins 4 de Renom en Guerre.
Rivaux : nombreux

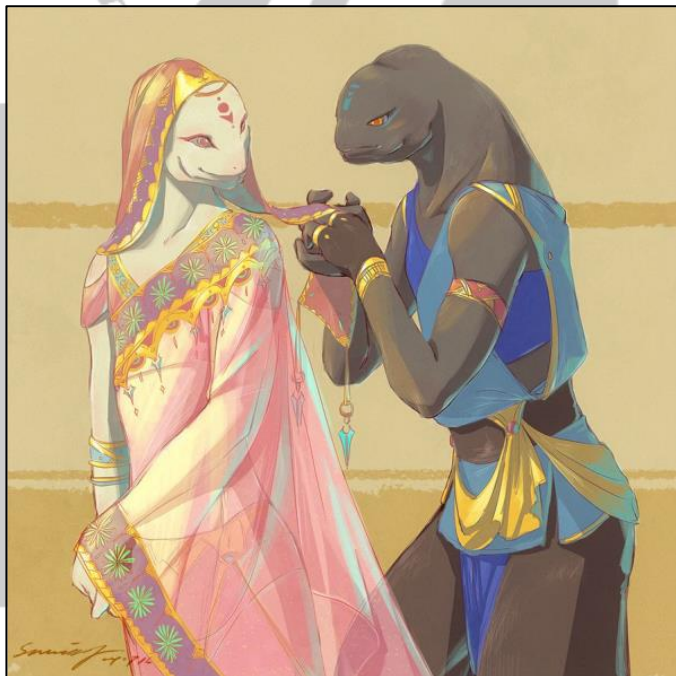
Cette lignée a des origines qui remontent aux premiers Âge de l'Alliance covenante, voir même à avant la rencontre avec les san'shyuums. Son bastion se situe donc soit sur Sanghelios elle-même soit sur l'une de ses plus anciennes colonies. Ses membres peuvent aller de quelques milliers à plusieurs centaines de millions selon son histoire et le succès de ses éventuelles campagnes militaires. Bien que sa situation puisse être très variée suivant son histoire, il est rare qu'une lignée aussi ancienne soit au bord de l'extinction car sa renommée est devenue trop grande pour qu'un tel drame soit permis par le reste de la société. Cela reste néanmoins possible, en particulier si elle est tombée en disgrâce aux yeux de ses alliés suite à une faute d'une extrême gravité.

LIGNÉE ANCESTRALE

Points de Renom : 15
Restrictions : Clan ancestral uniquement. Le nom de la lignée est forcément celui du clan. Doit avoir 5 de Renom en Guerre.
Rivaux : très nombreux

Il s'agit là d'une des sept lignées qui ont forgé les débuts de la civilisation sangheili avec la Bataille du Grand Temple de Sanghelios qui fut le premier affrontement majeur entre chacun de ces clans. Bien que d'autres communautés aient pu exister à leur époque sur Sanghelios, l'histoire n'a retenu que ces sept noms destinés à exister aussi longtemps que le peuple sangheili lui-même. Il n'existe pas de lignée ancestrale dominante par rapport aux autres, donc nous les listons ici par ordre alphabétique : **Derul, Eroln, Moram, Saur, Terul, Tovar et Vadam.**

Fort de plusieurs milliards d'individus, l'histoire de chacune de ces lignées est faite de légendes et ses membres doivent tous faire de leur mieux pour que leur avenir soit au moins aussi glorieux que son passé. Pour toutes ces raisons qui lui donnent une influence colossale sur la société sangheili mais aussi sur l'Alliance covenante durant toute l'existence de cette dernière, ses alliés comme ses ennemis sont innombrables.



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

COMMERCE

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

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



COUTURE

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

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



FORGE PLANÉTAIRE

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

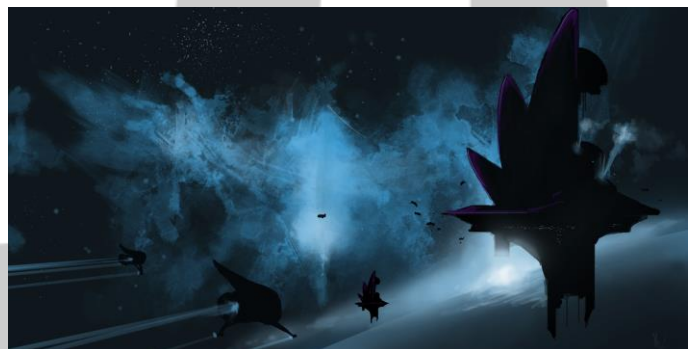
1	Fabrication de machinerie simple (générateurs, éclairage, caisson de réapprovisionnement de plasma, etc.)
2	Fabrication de véhicules civils non armés.
3	Fabrication de tourelles de défense Shade et d'engins militaires faiblement armés (Ghosts, Spectre, Shadow, etc.)
4	Fabrication de pilonnes de furtivité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

FORGE SPATIALE

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

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

1	Fabrication de vaisseaux auxiliaires (remorqueurs, agri-vaisseaux classe <i>Fortitude</i> et bien d'autres)
2	Fabrication de corvettes et de frégates (classe <i>Sorrow</i> , <i>Justice</i> , <i>Vigilance</i> et <i>Genesis</i>) ainsi que de stations spatiales de petite taille (stations de défense militaires, balise sub-spatiale, relais de communication, etc.)
3	Fabrication de destroyers croiseurs (classe <i>Worship</i> , <i>Salvation</i> et <i>Reverence</i>) et de stations spatiales de taille moyenne (stations de ravitaillement, extracteur de minerais, catapulte sub-spatiale, etc.)
4	Fabrication de transporteurs (classe <i>Punishment</i> , <i>Heaven</i> et <i>Fateful</i>) ainsi que de stations spatiales de grande taille (rafineries à plasma, station d'observation du sous-espace, dock militaire, etc.)
5	Fabrication de vaisseaux d'origine sangheillis (classe <i>Gallion</i> , <i>Carrack</i> et <i>Brigantine</i>), et participation aux constructions de stations spatiales titaniques (stations-lunes, forteresses spatiales, etc.).



GUERRE

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

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

HISTOIRE

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

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



PHILOSOPHIE

Dans la culture sangheili, la philosophie concerne uniquement les sujets métaphysiques, religieux et spirituels. C'est une valeur de très grande importance au même titre que l'histoire pour conseiller les kaidons et autres personnalités importantes afin qu'elles agissent en accordance avec la tradition et sans s'attirer la colère des dieux. Recevoir les connaissances mystiques de cette valeur demande de la patience et de la compréhension, des qualités plutôt rares chez les sangheilis qui sont ont tendance à être sanguins et impulsifs dès l'enfance malgré les leçons que tentent de leur prodiguer les adultes. Cette valeur est en pleine expansion depuis la chute de l'Alliance et la fin de la tyrannie des prophètes sur les courants de pensée religieuses.

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

1.4 CHOISIR VOS ANTÉCÉDENTS

« Ecoute bien mon gars. Tu vois cette pile de dossiers ? Ce sont les profils qu'on m'a demandé de regarder pour constituer cette équipe. Tous d'excellents soldats, scores presque parfaits et recommandés par des pointures. Si je veux, je peux encore recevoir trois piles comme ça sur un simple coup de téléphone. Mais j'ai demandé à te voir parce que je sens que t'as quelque chose en plus par rapport à tous ces clones de boy scouts. Vas-y, épate-moi ! »
(Lieutenant Mike Zimland)

Selon l'âge auquel votre personnage débute ses aventures de héros, il peut avoir déjà vécu un certain nombre de choses plus ou moins enrichissantes qui lui ont apporté de l'expérience, des faveurs, des richesses ou qui sait quoi d'autre. Ces éléments de sa vie sont une part importante de lui-même et le définissent intimement.

Les antécédents listés ci-dessous fonctionnent comme des règles spéciales ou talents supplémentaires pour votre personnage, à la différence que vous ne pourrez pas les acquérir après la création de ce dernier. Choisissez-les donc avec précaution. Le nombre d'antécédents auquel vous avez droits dépend de son âge, et nous vous mettons ci-dessous les références par rapport à la longévité humaine. Pour les autres peuples, voyez leur description afin de déterminer leurs équivalents.

AGE (standards humains)	NOMBRE D'ANTECEDENTS	AUTRES CONSEQUENCES
Jeune (16-25 ans)	1	+1 Points de Ténacité
Adulte (25-45 ans)	2	Aucune
Vieux (45-60 ans)	3	-1 Points de Ténacité

Cas particulier : les personnages Intelligence Artificielle ne peuvent pas recevoir d'antécédents.

Si vous prenez 2 Défauts de plus que ce qui est imposé par le peuple choisi pour votre personnage, vous pouvez prendre également 1 Antécédent supplémentaire. Les défauts éventuellement imposés par certains Antécédents ne comptent pas non plus dans ce total.

Si vous prenez 4 défauts de plus, vous pouvez prendre jusqu'à 2 Antécédents supplémentaires.

Il n'est pas possible de gagner davantage d'Antécédents de cette manière.

AFFRANCHI

Condition : personnage covenant.

Description : vous êtes né esclave ou avez été mis en esclavage suite à un événement à définir avec le MJ, puis vous avez gagné votre liberté par décision de votre maître, par intervention de l'Alliance ou suite à une révolte, mais vous gardez encore les marques de cette partie de votre vie.

Effet : Vous portez la marque des Affranchis par-dessus votre ancienne marque d'esclave, toutes deux apposées au fer rouge sur votre cou. Cette marque garantit votre statut d'individu libre et l'interdiction de vous remettre en esclavage. Vous gagnez également +2 sur votre caractéristique de Volonté.

ALERTE

Condition : aucune

Description : par un traumatisme d'enfance, une altération génétique, des effets secondaires de médicaments ou tout autre raison appropriée, le cerveau de votre personnage est devenu hyper-attentif à son environnement.

Effet : Vous recevez la compétence *Observation* +1 et votre caractéristique de Perception est augmentée de +2, mais vous pouvez avoir du mal à dormir dans les environnements avec beaucoup de bruits et/ou de variations de lumières.

ATHLÈTE

Condition : personnage jeune ou adulte.

Description : votre personnage s'entraîne physiquement depuis longtemps ou a connu des conditions de vie si rude qu'il s'est endurci physiquement.

Effet : Vous gagnez immédiatement +2 sur vos caractéristiques de Force et d'Endurance. Vous recevez également la compétence *Athlétisme* +1.



AURA MENAÇANTE

Condition : personnage adulte ou vieux

Description : votre personnage a vécu son lot de dangers et cela se voit clairement dans son regard et/ou dans les cicatrices qu'il porte sur le visage.

Effet : Tant que le visage du personnage est visible, il possède l'attribut *Peur* (1) contre les créatures qui sont de Taille égale ou inférieure à lui.



BAGAREUR

Condition : aucune

Description : votre personnage a connu une enfance et/ou une adolescence difficile qui l'amenait souvent à devoir en venir aux mains. Les raisons exactes doivent être définies avec le MJ.

Effet : Vous recevez la compétence *Lutte* +1 et vous ne recevez jamais de DESAVANTAGE pour utiliser des armes improvisées avec des objets courants de votre civilisation (bouteille, tuyaux, chaises, etc.). Vous recevez également le gantelet de frappe comme équipement standard (voir chapitre 6.5).



BELLE PLASTIQUE

Condition : Personnage humain, kig-yar, sangheili ou jiralhanae ; personnage jeune ou adulte.

Description : votre personnage a été gâté par la nature et possède un corps assez séduisant (du moins pour les membres de son peuple) et peut alors l'utiliser pour obtenir plus facilement ce qu'il veut de certaines personnes.

Effet : Si vous décidez d'utiliser cet avantage dans une discussion, tous les individus susceptibles de tomber sous votre charme doivent immédiatement réaliser une sauvegarde de Volonté. Ceux qui échouent sont considérés comme étant *Sans défense* pour toute action d'interaction sociale ou de manipulation discrète (séduction, persuasion, duperie, etc.) que vous tentez contre eux. Par contre, vous risquez fort de vous faire surnommer « Gueule d'Ange », « Canon », « Arme de Séduction Massive », ou tout autre qualificatif plus ou moins grivois, ainsi que d'attirer l'attention facilement.

BÉNÉDICTION

Condition : personnage croyant, interdit aux spartans-II et spartans-III

Description : les conditions de la naissance de votre personnage et/ou un signe particulier visible sur lui (tache de naissance, couleur des yeux, cri particulier, etc.) a été interprété par sa famille ou des membres de sa communauté comme une bénédiction de(s) Dieu(x). Il a donc grandi avec la réputation de posséder une forme de protection divine ou de destin spécial.

Effet : Tant que vous gardez votre croyance intacte, votre valeur d'Honneur ne peut pas descendre en-dessous de 10 et pouvez toujours choisir d'effectuer une sauvegarde d'Honneur à la place d'une sauvegarde de Volonté pour résister à la peur.

BRICOLEUR

Condition : aucune

Description : Votre personnage a passé une grande partie de son temps libre ou de sa carrière à manipuler des mécanismes ou des programmes informatiques de toutes sortes, et obtenu une grande habileté dans le domaine.

Effet : Votre valeur de Technique est augmentée de +2 et vous recevez deux compétences de votre choix liées à la Technique au niveau +1.

CARRIÈRE MILITAIRE

Condition : aucune

Description : cela fait déjà plusieurs années que vous occupez votre poste dans l'armée de votre faction et avez fait quelques preuves de vos talents, ce qui vous a valu quelques promotions et expériences utiles.

Effet : Votre valeur de Commandement est augmentée de +10 (sans dépasser une valeur de départ de 50) et vous pouvez augmenter de +1 l'une des compétences d'armes de votre classe. Vous pouvez également recevoir 2 compétences diverses supplémentaires au niveau +1 en privilégiant celles liées à votre classe.

CARTE AU TRÉSOR

Condition : reliques forerunners autorisées

Description : une personne qui a entièrement confiance en vous ou qui n'avait pas d'autre solution a choisi de vous confier un objet d'une immense valeur : une carte laissée par les forerunners pour retrouver l'une de leurs installations oubliées.

Effet : Votre personnage possède un cristal de données d'origine forerunner qui ne peut pas être piraté et dont le contenu ne peut être déverrouillé que par votre empreinte génétique. Il contient les coordonnées d'un minuscule bunker forerunner qui n'a encore jamais été exploré ou même découvert par qui que ce soit, ainsi qu'une clé d'autorisation pour en ouvrir l'accès. Ce bunker ne renferme aucune technologie particulière à l'exception d'une seule relique forerunner dont la nature est laissée au choix du MJ.

CASSE-COU

Condition : aucune

Description : vous cherchez l'adrénaline dans les sports extrêmes ou les acrobaties dangereuses, et jusque-là cela ne vous a pas tué donc vous devez être plutôt bon.

Effet : Votre valeur d'Agilité est augmentée de +2. Vous recevez également les compétences *Acrobatie +1* et *Contorsion +1*.

CÉLÉBRITÉ

Condition : événement public marquant dans le passé du personnage.

Description : En raison d'un exploit ou d'un aspect particulier de son identité, votre personnage est relativement bien connu au sein de sa civilisation et possède donc une légère influence auprès des gens qui le reconnaissent.

Effet : Une fois pas repos long, le personnage peut utiliser sa célébrité pour réussir automatiquement un test de *Relationnel* ou de *Diplomatie* avec un personnage neutre, amical ou allié.

CHARISMATIQUE

Condition : aucune

Description : Votre personnage possède une présence si impressionnante ou profère des paroles si inspirées qu'il insufflé courage et détermination chez ses alliés avec un naturel incroyable.

Effet : Vous recevez immédiatement +2 sur votre caractéristique de Charisme et pouvez choisir entre la compétence *Diplomatie +1* ou *Relationnel +1*.

CLIMAT FAVORI

Condition : les personnages sangheili et unggoy ont gratuitement cet antécédent, respectivement pour les milieux désertiques et polaires.

Description : Que ce soit par une acclimatation intense durant son enfance ou par la physiologie du peuple auquel il appartient, le personnage ne se sent vraiment à l'aise que dans un type d'environnement particulier.

Effet : Choisissez un environnement parmi Désert, Jungle ou Polaire. Vous n'avez jamais à effectuer de tests pour résister aux conditions climatiques de ce type d'environnement. Ce Talent ne peut être pris qu'une seule fois.



CONVERSION

Condition : personnage adulte ou vieux, peut nécessiter une histoire adaptée pour expliquer le choix d'un nouveau mode de pensée.

Description : Suite à une ou plusieurs expériences de vie marquantes, vous avez brisé le conditionnement que l'on vous avait imposé durant votre jeunesse ou vous vous êtes ouvert à d'autres cultures que vous avez choisi d'adopter pleinement.

Effet : Vous pouvez choisir n'importe quel code d'honneur du chapitre 1.6 sans aucune limitation d'accessibilité. Ce code d'honneur remplace celui qui vous est éventuellement imposé par votre peuple d'origine. Si vous avez choisi la classe de croisé, ce code d'honneur se rajoute simplement à celui de votre divinité tutélaire. Vous gagnez également 10 points sur votre valeur d'Honneur (sans dépasser une valeur de départ de 50).

CRIMINALITÉ

Condition : interdit aux spartans-II et spartans-III

Description : vous faites partie ou avez fait partie d'une organisation hors-la-loi, au sein de laquelle vous avez acquis un savoir utile pour accomplir vos tâches, satisfaire vos supérieurs, échapper aux forces de l'ordre ou tout simplement rester en vie.

Effet : Vous pouvez choisir deux compétences au niveau +1 parmi *Duperie*, *Déguisement*, *Escamotage*, *Intimidation*, *Interrogatoire*, *Intrusion* et *Lutte*. De plus, vous n'avez jamais à effectuer de test d'Intelligence (*Connaissances générales*) pour reconnaître ou analyser des éléments relatifs à la criminalité de votre peuple : marquages de gang, messages codés (vous les reconnaissez, mais cela ne vous permet pas de les décoder automatiquement), contrefaçon, cache de contrebande, etc. Si vous faites partie de l'UNSC, ce passé doit être dissimulé d'une manière ou d'une autre, sinon vous êtes obligé de prendre le défaut *Casier judiciaire*. Si vous possédez la compétence *Xénologie* à la création de votre personnage, l'avantage de cette origine peut éventuellement s'étendre aux criminalités des autres peuples.

CROISÉ

Condition : personnage croyant (religion du Panthéon Divin forerunner).

Description : Pour une raison qui doit être définie en accord avec le MJ, vous suivez depuis déjà plusieurs années les préceptes de l'une des 7 divinités du Panthéon Divin et venez tout juste d'être confirmé comme portant le statut de croisé.

Effet : votre personnage reçoit les compétences *Forerunner +2* et *Religion +2*, et devient un **croisé** de niveau 1 (voir chapitre 1.8) en plus de sa classe de départ.



DÉCORE

Condition : interdit aux unggoy et kig-yars

Description : Votre personnage a déjà accompli un exploit mineur qui lui a valu une décoration honorifique de faible rang. La nature de l'exploit en question doit être définie en accord avec le MJ.

Effet : Vous recevez l'une des décorations listées dans le tableau ci-dessous et dont les descriptions sont disponibles au chapitre 1.8. Vous gagnez également +10 en Commandement, +5 en Héroïsme et +5 en Honneur (sans dépasser une valeur de départ de 50).

Décorations humaines accessibles	Décorations covenantes accessibles
Etoile de bronze Médaille des prisonniers de guerre Purple Heart	Marque de la Bravoure Marque de la Fraternité Marque de la Ténacité

CROISSANCE EXCEPTIONNELLE

Condition : personnages de taille Petite ou Moyenne uniquement.

Description : Par l'effet d'une alimentation riche, d'une génétique favorable ou d'effets secondaires plus ou moins inconnus, vous avez atteint une taille adulte nettement plus grande que la moyenne de vos semblables.

Effet : La Taille de votre personnage est augmentée d'un rang mais sa Défense Naturelle diminue de 1 point.

ETUDES LONGUES

Condition : aucune

Description : Votre personnage a bénéficié d'études supérieures ou plus avancées que ses semblables, ce qui lui a apportées de nombreux savoirs.

Effet : Votre valeur d'Intelligence est augmentée de +2 et vous recevez deux compétences de votre choix liées à l'Intelligence au niveau +1.

ENTREPRENEUR SPATIAL

Condition : interdit aux spartans-II et spartans-III ; personnage adulte ou vieux.

Description : Grâce à de longs efforts, des investissements bien placés ou des stratégies payantes, votre personnage est parvenu à obtenir le contrôle officiel d'un vaisseau de transport civil.

Effet : Vous possédez un vaisseau de taille Très petite (voir chapitre 8.3) disposant d'un armement défensif limité et dont vous faite un usage professionnel à définir (transporteur marchand, courtier, contrebande, etc.). Les détails techniques de ce vaisseau sont à déterminer avec votre Maître de Jeu. Vous recevez également +1 sur votre valeur de Charisme ou d'Intelligence.

(EX) FORCE SPECIALE

Condition : interdit aux spartans-II et spartans-III, gratuit pour les spartans-I.

Description : Vous avez passé les examens pour devenir sous-officier ou avez été promu après vous être distingué auprès de vos supérieurs.

Effet : Si vous incarnez un humain, les modèles d'armure ODST-LV, ODST et ODST-HV deviennent un équipement standard selon que vous êtes humains. Si votre personnage est covenant, ce sont les modèles d'armure Ascètes, Astrales et SpecOps.

FORMATION DE SOUS-OFFICIER

Conditions : personnage humain, sangheili, ou jiralhanae uniquement.

Description : Vous avez passé les examens pour devenir sous-officier ou avez été promu après vous être distingué auprès de vos supérieurs.

Effet : Vous commencez directement au grade de sergent pour les humains ou major domo pour les covenants. Votre valeur de Commandement est augmentée de +10 (sans dépasser une valeur de départ de 50) et vous avez accès au modèle d'armure Officier (personnage humain) ou Major (personnage covenant). Ce trait n'est pas accessible aux spartans car ces derniers ont tous passé une formation équivalente à celle d'un officier de la Navy et possèdent déjà des avantages similaires.

GUILDE KIG-YAR

Condition : personnage kig-yar uniquement.

Description : Votre personnage possède des contacts au sein d'une des guildes kig-yars ou en fait lui-même partie à un échelon de faible importance.

Effet : L'effet de cette origine dépend de la guilde :

- **Tierko (les marchands) :** vous recevez la compétence *Diplomatie +1* ou *Relationnel +1* au choix et possédez un nombre de points de REQ supplémentaire égale à votre (Charisme) X 10 lorsque vous êtes en contact de marchands ou contrebandiers kig-yars.

- **Stakier (les espions) :** vous recevez la compétence *Interrogatoire +1* ou *Déguisement +1* au choix, et pouvez obtenir des renseignements auprès de la guilde à des prix défiant toute concurrence... et avec moins de risques de vous faire trahir. Si vous avez quitté la guilde, vous recevez également le défaut *Recherché*.

- **Tramkel (les pirates) :** vous recevez la compétence *Escamotage +1* ou *Intrusion +1* au choix et pouvez demander des services à des équipages pirates servant la même reine kig-yar. Faites juste attention à ne pas avoir une trop grande dette envers eux.

HORS-NORMES

Condition : interdit aux humains et spartans

Description : Pour une raison laissée à la liberté du joueur mais nécessitant l'accord du MJ, le personnage s'est développé d'une manière très différente de celle des normes de son peuple.

Effet : Vous pouvez transférer un seul des dés de caractéristique de votre personnage vers une autre caractéristique de votre choix, mais la valeur de ce dé est diminuée d'un rang.

HEADHUNTER

Condition : spartans-III uniquement

Description : De par ses excellents résultats à l'entraînement, votre personnage a été sélectionné pour devenir un Headhunter, l'élite du corps des spartans-III équipée d'armures MJOLNIR. Pour justifier cela, l'ONI vous donne une nouvelle identité en tant que spartan-II mais cela signifie que vous devez agir comme tel...

Effet : Les armures MJOLNIR (tous modèles confondus) deviennent un équipement standard, et vous recevez la règle spéciale *Directive 930* (voir création de personnage spartan-II).



HÉRITAGE

Condition : aucune

Description : Une personne proche de votre personnage lui a légué un objet auquel il s'est grandement attaché et qu'il porte tout le temps sur lui. La nature de l'objet est choisie par le joueur, mais il ne peut s'agir ni d'une IA, ni d'une arme, ni d'un véhicule, et l'objet doit pouvoir être porté en permanence par le personnage. Il peut avoir l'un des effets suivants :

- **Porte-bonheur :** tant que le personnage porte cet objet, il possède un dé bonus de rang 5 qu'il peut utiliser une fois par repos long sur n'importe quel jet.

- **Motivation :** l'objet rappelle au personnage pourquoi il se bat et l'aide à ne pas céder trop rapidement. Tant qu'il n'est pas au niveau de Fatigue maximum (voir chapitre 3.4), son niveau de Fatigue est toujours réduit de 1 mais ne permet pas de descendre à zéro.

- **Souvenir rassurant :** cet objet rappelle au personnage un élément de son passé qui lui donne courage et inspiration. Tant qu'il porte cet objet, le personnage est AVANTAGÉ sur ses sauvegardes de Volonté contre la peur et l'intimidation.

IMPLANTS PARTIELS

Condition : Personnage spartan-II ou spartan-III uniquement

Description : En raison d'un incident ou dysfonctionnement pendant le processus d'augmentation, l'une des modifications corporelles qu'aurait dû subir votre personnage pour devenir un spartan n'a pas été implantée ou n'a pas fonctionné comme prévu.

Vous pouvez choisir un seul des implants listés dans le tableau ci-après et appliquer l'effet associé. Attention, certains implants sont exclusifs aux spartans-II ou aux spartans-III.

IMPLANT	S-II	S-III	EFFET
Ossification par le carbure et la céramique	X	X	Vous ne pouvez plus porter d'armure MJOLNIR sous peine d'avoir les os brisés et ne pouvez pas mettre de dés de caractéristique sur l'Endurance, mais si vous mettez un dé de caractéristique sur la Force ou l'Agilité celui-ci est surclassé d'un rang (ce bonus ne peut pas affecter qu'une seule de ces caractéristiques).
Augmentation de la densité musculaire	X	X	Vous ne pouvez pas mettre de dés de caractéristique sur la Force ni sur l'Agilité, mais si vous mettez un dé de caractéristique sur l'Endurance celui-ci est surclassé d'un rang.
Implant thyroïdien de surcroissance	X	N/A	Vous avez une libido fonctionnelle et pouvez donc avoir des relations amoureuses, mais votre Taille passe de Grande à Moyenne.
Renversement capillaire occipital	X	X	Vous perdez l'attribut <i>Hypersensibilité (Vue)</i> et ne pouvez pas mettre de dés de caractéristique sur la Perception, mais si vous mettez un dé de caractéristique sur l'Intelligence ou la Technique celui-ci est surclassé d'un rang (ce bonus ne peut pas affecter qu'une seule de ces caractéristiques).
Supraconduction fibreuse de dendrites neurales	X	X	Vous ne pouvez pas mettre de dés de caractéristique ni sur l'Intelligence ni sur la Technique, mais si vous mettez un dé de caractéristique sur la Perception celui-ci est surclassé d'un rang.
Substance 009762-OO	N/A	X	Vous perdez le défaut <i>Dépendance mineure (Smootherers)</i> mais vous perdez aussi la règle spéciale <i>Projet chrysanthemum</i> .



LÉGION PÉNALE

Condition : interdit aux spartans toutes générations.

Description : En raison d'un crime dont vous avez été accusé à raison ou à tort, vous avez été condamné à une peine de prison à perpétuité ou à la peine capitale, et la seule manière de vous en sortir a été de vous engager dans une légion pénale faite d'autres détenus tels que vous. Vous êtes cependant montré si efficace que l'on vous a muté dans une unité spéciale pour que celle-ci puisse bénéficier de vos talents.

Effet : Vous êtes obligé de prendre le défaut *Casier Judiciaire*. Votre personnage est équipé en permanence d'un gilet explosif ou collier explosif dont la commande à distance est détenue à la fois par votre chef d'équipe et par le commandement de votre faction. En contrepartie, vous pouvez choisir librement deux compétences supplémentaires au niveau +1 et vous gagnez +10 en Héroïsme (sans dépasser une valeur de départ de 50).

LINGUISTE

Condition : aucune.

Description : Vous avez un don pour apprendre rapidement n'importe quelle langue depuis votre plus jeune âge, et à chaque nouveau langage que vous assimilez vous découvrez également la culture qui se trouve derrière.

Effet : Votre caractéristique de Charisme augmente de +2 et vous pouvez recevoir deux compétences de *Dialecte* directement au niveau +5 (signifiant une maîtrise totale), dans la limite des options possibles selon vos origines et l'époque de vos aventures (le diservos ne sera pas disponibles pour les humains dès le début de la guerre contre les covenants, par exemple). Le prix d'achat et d'amélioration de vos compétences de *Dialecte* est également divisé par 2 (avec un minimum de 1).

MEDIUM

Condition : aucune

Description : Depuis aussi loin que remontent vos souvenirs, vous avez toujours eu des visions qui vous apparaissent de manière apparemment aléatoire et plusieurs d'entre elles se sont réalisées. Cela est dû à un lien plus intense entre votre esprit et la physique neurale, mais malheureusement vous ne savez rien de cette science et vivez avec ce don ou cette malédiction depuis si longtemps que vous avez appris à déchiffrer vos visions pour mieux survivre et parfois empêcher des catastrophes.

Effet : Vous recevez la compétence *Physique neurale +1*. Lorsque vous êtes au contact d'un objet d'une grande importance, d'un lieu particulier ou d'un individu spécial qui ne vous est pas hostile, vous pouvez tenter de méditer au travers d'un test de Physique neurale (+) afin de recevoir une vision du passé, du présent ou d'un avenir potentiel lié à l'objet de votre méditation. Cette vision peut cependant être plus ou moins incomplète, floue ou inaudible, et se limitera parfois à une simple intuition. Le MJ peut également décider de vous transmettre à tout moment une vision liée à votre personnage ou à des individus qui lui sont importants, mais cela doit se faire avec modération.

MENTOR

Condition : Personnage adulte ou vieux

Description : Vous avez eu la chance d'être accepté par un maître d'une discipline spécifique pour être l'un de ses disciples et il vous a donc transmis tout son savoir. L'identité de ce mentor doit être déterminée par le joueur en accord avec le MJ.

Effet : Choisissez une compétence de votre choix associée à l'une de vos caractéristiques fortes. Vous pouvez vous en servir avec un bonus de +5 une fois par repos court. Cette limite passe à deux fois par repos court au niveau 7, trois fois au niveau 15 et quatre fois au niveau 20.

(EX) MERCENAIRE

Condition : interdit aux spartans-II et spartans-III ; personnage adulte ou vieux.

Description : Vous avez rejoint une faction de mercenaire / milice privée / force paramilitaire ou en avez fait partie autrefois.

Effet : Vous possédez 7 points de REQ supplémentaires. Si vous rejoignez une faction militaire stricte (UNSC, vestiges de l'Alliance ou similaire), vous ne répondez à aucune hiérarchie spécifique et êtes libres de vos méthodes d'action du moment que cela ne met pas en péril votre mission, celle de vos alliés, ou que cela n'enfreint pas la loi.



MONDE HORS-NORMES

Condition : Personnage humain, spartan, ou kig-yar uniquement. Colonies extérieures humaines, cercles souverains covenants ou mondes hors-la-loi.

Description : Vous avez grandi sur une planète dont les caractéristiques astrophysiques sont sensiblement différentes de celles des mondes habituellement colonisés par votre peuple, ou sur une station spatiale dont les paramètres étaient suffisamment forts pour avoir affecté votre développement.

Effet : Vous pouvez choisir l'un des effets ci-dessous :

- **Faible gravité :** Vous recevez la compétence *Gravité zéro* +1 et réussissez toujours automatiquement les tests de cette compétence tant que vous ne subissez aucun statut particulier (Sonné, Agrippé, Paralysé, etc.).
- **Forte gravité :** Chaque fois que vous recevez une fracture, effectuez une sauvegarde d'Endurance. Si elle est réussie, la blessure est ignorée.
- **Faibles rayonnements :** Vous êtes nyctalopes et pouvez donc voir aussi clairement dans l'obscurité qu'en plein jour sans l'aide d'aucun équipement. Les humains, kig-yars, sangheillis et jiralhanaes de ce type ont de grandes chances d'être albinos.
- **Forts rayonnements :** Chaque fois que vous recevez une brûlure grave à cause de dégâts Energétiques, effectuez une sauvegarde d'Endurance. Si elle est réussie, la blessure devient une brûlure légère. Votre peau est également plus foncée que celle de vos semblables.

NERD

Condition : interdit aux spartans-II et spartans-III

Description : Vous vous êtes passionné très tôt dans un domaine de connaissances complexes au point de devenir aussi compétent que la plupart des experts du domaine.

Effet : Choisissez n'importe quelle compétence avancée l'exception de la *Physique neurale* (+). Votre bonus sur cette compétence monte immédiatement à la valeur maximale de +5. Son bonus ne peut pas être amélioré au-delà de +5 par les bonus conférés lors votre choix de classe (voir chapitre 1.2). Le MJ peut éventuellement vous octroyer des avantages supplémentaires dans le domaine de cette compétence pour représenter le fait qu'elle passionne autant votre personnage.

OREILLE MUSICALE

Condition : aucune

Description : Vous êtes né avec une oreille parfaite et/ou avez développé très tôt un don pour la musique en jouant en public.

Effet : Vous recevez automatiquement le talent *Sens aiguë (ouïe)* qui vous permet également de vous souvenir à la perfection du son d'un objet, du cri d'une créature ou de la voix d'un personnage. Vous recevez également les compétences *Représentation* +1 et *Relationnel* +1, ainsi qu'un instrument de musique de votre choix qui fait partie de vos équipements de départ (mais qui n'est pas un équipement standard) et que votre personnage sait parfaitement jouer.

ORPHELIN DE GUERRE

Condition : interdit aux spartans-II et Iekgolos. Obligatoire (mais gratuit) pour les spartans-III.

Description : Vos parents (ou vos tuteurs pour les sangheillis) ont été tués durant votre jeune âge dans le cadre d'un conflit majeur (l'Insurrection, la Grande Guerre ou une guerre civile covenante) et vous avez donc été pris en charge par d'autres personnes.

Effet : Vous recevez gratuitement la compétence *Survie* +1, ainsi que le talent *Haine de...* qui doit viser une faction ou un peuple responsable de la perte de votre famille.



PÈLERIN

Condition : personnages religieux

Description : Une grande partie de votre vie a consisté à voyager d'un lieu saint à un autre sur différentes planètes, seul ou au sein d'un groupe, pour chercher l'illumination ou simplement prouver votre dévotion envers les dieux. Cette expérience vous a laissé des souvenirs inoubliables et la certitude que vous avez un destin important à réaliser.

Effet : Votre valeur d'Honneur est augmentée de +10 (sans dépasser une valeur de départ de 50). Vous recevez aussi les compétences *Religion* +1 et *Forerunner* +1.

PUPILLE DE L'INQUISITION

Condition : personnages covenants uniquement.

Description : Vous avez été pris sous l'aile d'un inquisiteur de l'Alliance (ou d'une des factions qui lui ont succédé), qui a vu un grand potentiel en vous et vous a donc formé du mieux qu'il pouvait avant de vous laisser à votre propre destin.

Effet : Votre valeur de Commandement est augmentée de +10 (sans dépasser une valeur de départ de 50). Vous recevez les compétences *Religion* +1 et *Forerunner* +1 ainsi qu'une maîtrise d'arme de votre choix au niveau +1. En revanche, vous recevez automatiquement le défaut *Sous-Surveillance* si vous faites partie de l'Alliance (ou de ses successeurs) ou *Recherche* si vous faites partie d'une faction rivale.

PROFESSION

Condition : interdit aux spartans-II et spartans-III ; personnage adulte ou vieux.

Description : Vous avez exercé un métier dans la vie civile pendant plusieurs années

Effet : Définissez clairement au MJ la nature de votre ancienne profession, ou au minimum le domaine d'activité concerné (industrie minière, chantiers navals, Économie, Agriculture, artisanat, etc.). Vous possédez la compétence *Métier* +4 pour la profession choisie, ainsi qu'une compétence adaptée à ce métier au niveau +1 et un bonus de +1 sur une caractéristique associée. Voici quelques exemples de professions et leurs avantages :

Profession	Compétence+1 (1 au choix)	Caractéristique+1
Administration	Protocole, Investigation	Intelligence OU Charisme
Agriculture	Survie, Réparation	Force OU Endurance
Chasse	Survie, Armes de précision, Observation	Perception
Commerce	Diplomatie, Duperie, Relationnel	Intelligence OU Charisme
Services sociaux	Relationnel, Médecine	Charisme
Education	Relationnel, Culture générale,	Intelligence
Informatique	Programmation, Piratage	Technique
Industrie lourde	Réparation, Techno-maîtrise	Technique ou Force
Industrie minière	Véhicules lourds, Explosifs	Force OU Endurance
Transports	Véhicules lourds, vaisseaux	Endurance OU Technique
Religion	Religion, Duperie, Relationnel	Charisme
Sécurité	Armes de poing, Armes standards, Lutte, Observation	Endurance OU Charisme

RENCONTRE MÉMORABLE

Condition : aucune

Description : à un moment de votre vie, vous avez brièvement croisé la route d'un personnage extrêmement célèbre de votre faction. Celui-ci peut être un personnage inventé par le joueur avec l'accord du MJ, cependant nous conseillons fortement de choisir si possible un individu issu de l'univers officiel de Halo, qu'il soit apparu dans les jeux vidéo ou dans un livre, un comics, ou tout autre support annexe. Les circonstances de cette rencontre sont à définir avec le MJ, mais elle doit être suffisamment mémorable par quelques mots et/ou gestes marquants pour que la célébrité en question puisse se souvenir de vous.

Effet : Vous recevez un bonus de +10 sur vos valeurs de Commandement et d'Héroïsme (sans dépasser une valeur de départ de 50) et le MJ est vivement encouragé à vous faire croiser de nouveau la route du personnage choisi lors d'une ou plusieurs de vos aventures.

RICHESSSE FAMILLIALE

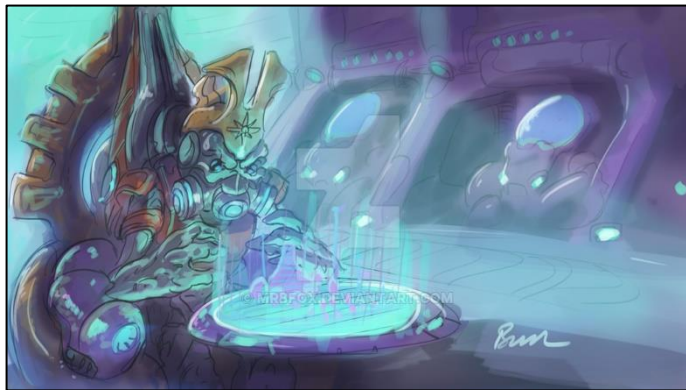
Condition : interdit aux personnages spartans-II et spartans-III.

Description : Que ce soit par vos propres efforts ou grâce à un héritage, vous possédez de larges quantités de biens et de ressources économiques.

Effet : Votre famille possède une richesse dont l'origine doit absolument être définie en accord avec le MJ (actions boursières, industries, immobilier, etc.), et vous pouvez y faire appel de deux manières différentes :

- Accéder gratuitement au mode de vie *Riche* (voir chapitre 5.3) lorsque vous êtes sur un territoire contrôlé par votre faction,
- Disposer de 3 REQ² supplémentaires à chaque versement de solde (ou selon une période définie par le MJ si vous êtes indépendant),

Il est également utile d'établir avec le MJ la liste des ressources importantes que possède votre famille (bâtiments, terrains, stations spatiales, etc.) car celles-ci peuvent intervenir lors de vos aventures ou être impactées par divers événements.



SAUVAGE

Condition : interdit aux spartans-II et spartans-III.

Description : vous avez grandi au sein d'une communauté relativement isolée de la civilisation dans un environnement plus ou moins hostile où la survie n'était pas une chose facile.

Effet : Vous recevez la compétence *Survie* +1 et vous n'avez jamais de DESAVANTAGE pour utiliser les armes primitives ou improvisées avec des éléments naturels (pierre, branche, ossements, etc.).

SÉRAPHINE

Condition : personnages sangheile uniquement (sangheili femelle). Cet antécédent est gratuit.

Description : vous vous êtes engagée volontairement dans les armées de l'Alliance covenante ou d'une faction à forte dominance sangheili malgré les préjugés de votre clan sur la place des femmes dans les affaires guerrières, en ayant accepté de subir la malveillance d'une large partie de vos semblables.

Effet : Vous devez décrire votre clan d'origine en suivant les consignes données dans les pages suivantes. Celui-ci ne peut pas posséder le trait *Guerrières farouches* ou *Glorieuses héroïnes* dans sa culture. Vous gagnez +2 sur votre caractéristique de Volonté ainsi que +10 sur votre valeur d'Héroïsme (sans dépasser une valeur de départ de 50), mais votre valeur de Commandement est divisée par 2 à moins de choisir également l'antécédent *Croisé*.

Soyez également consciente que vous aurez sans doute des relations très difficiles avec la plupart des personnages sangheilis de culture très traditionnelle si ces derniers apprennent que vous êtes une guerrière.

SPARTAN I.1

Condition : personnages humains uniquement.

Description : Votre père ou votre mère est un spartan-I. Ses augmentations corporelles ont altéré votre code génétique et votre développement au point de nécessiter une médication lourde et/ou de subir des opérations chirurgicales pour éviter de dangereuses complications. Cela n'a été possible que grâce au soutien de l'ONI qui surveille toujours vos parents, mais vous vous en êtes sorti avec des avantages certains.

Effet : Vous pouvez augmenter de +2 deux de vos caractéristiques au choix. En revanche, vous recevez automatiquement le défaut *Sous surveillance* si vous faites partie de l'UNSC ou d'une faction alliée, ou le défaut *Recherché* si vous faites partie d'une faction rivale.

SPECTRE

Condition : interdit aux spartans toutes générations confondues.

Description : Vous êtes nés et avez grandi dans une communauté isolée et/ou très éloignée des organisations gouvernementales, avide de liberté et d'indépendance. Votre vrai nom n'a jamais été inscrit sur les registres officiels du pouvoir central.

Effet : A l'exception de quelques personnages alliés bien précis, personne ne connaît votre passé ou votre véritable identité, pas même les services de renseignement de l'ONI ou les vestiges de l'Alliance. La raison de ce secret doit être expliquée au MJ, mais vous n'êtes pas obligé de la partager avec les autres joueurs.

SURVIVANT

Condition : Aucune

Description : Votre personnage a échappé de justesse et avec beaucoup de douleurs à une mort affreuse (maladie grave, blessure mortelle, accident, électrisation, torture, etc.) et s'en est sortie grâce à un puissant désir de vivre. Il est donc plus résistant lorsqu'il s'agit de repousser la Mort.

Effet : Votre caractéristique de Volonté est augmentée de +2 et à chaque fois que vous devenez *Mourant* vous ne perdez pas de point de Ténacité lors du premier tour que vous passez dans cet état.

TÉMOIN DE LA RÉCLAMATION

Condition : aucune

Description : par accident ou dans le cadre d'une mission spéciale, vous avez été en contact avec une technologie forerunner qui vous a montré (et à vous seul) une scène d'importance majeure dans l'histoire des forerunners ou dans le fonctionnement de leur technologie, sans néanmoins vous expliquer le contexte, les raisons ou les conséquences exactes de ce que vous avez vu. Ces images ont transformé votre regard sur l'univers et impacté vos choix pour le reste de votre vie.

Effet : Vous gagnez la compétence *Forerunner* +1 ou *Physique neurale* +1, et votre valeur d'Honneur est augmentée de +10 (sans dépasser une valeur de départ de 50). La nature de ce que vous a montré l'artéfact forerunner est à définir avec le MJ, et les réactions de ceux à qui vous déciderez de décrire cette vision peuvent être extrêmement variées en fonction de leurs convictions et de leurs connaissances sur le sujet. Soyez prudent.

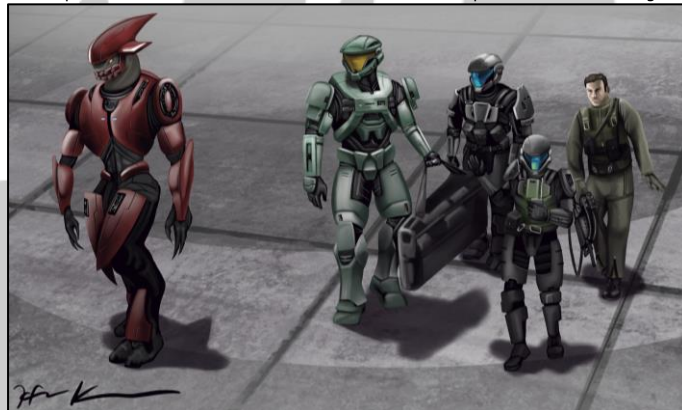
TRANSFUGE

Condition : aucune

Description : Vous avez non seulement fait le choix de trahir votre faction d'origine pour rejoindre le camp adverse, mais vous avez également réussi à convaincre ce dernier de vous accepter dans ses rangs avec probablement des conditions et des garanties.

Effet : Votre personnage peut faire partie d'une faction qui est normalement incompatible avec son peuple et/ou ses origines dans la limite de ce qui est acceptable pour les autres joueurs et le MJ. Par exemple un spartan peut rejoindre un mouvement rebelle mais il reste impossible pour lui de rejoindre les vestiges de l'Alliance (à moi d'avoir suffisamment dévié de l'histoire officielle de Halo pour modifier la politique de cette faction au sujet des Démons), tandis que cela serait éventuellement envisageable pour un simple humain.

Cela a cependant des aspects négatifs : votre valeur de Commandement est divisée par deux. Votre hiérarchie aura sans doute du mal à vous faire confiance au début et les dirigeants de votre ancienne faction risquent également d'envoyer des chasseurs de primes, assassins ou escadrons de la mort selon l'indice de menace que vous représentez. Vous recevez donc le défaut *Recherché* par votre faction d'origine.



UN AMI DANS CHAQUE PORT

Condition : Personnage adulte ou vieux. Interdit aux spartans-II et spartans-III

Description : Vous avez énormément voyagé sur de multiples planètes et stations spatiales de votre faction en vous faisant beaucoup d'amis et/ou relations, que ce soit professionnellement ou par le hasard des rencontres.

Effet : Votre valeur de Charisme est augmentée de +2. Chaque fois que vous arrivez sur une nouvelle planète appartenant à votre civilisation (humaine ou covenante), vous êtes capable de trouver un contact que vous connaissez directement ou qui connaît l'une de vos relations. Ce contact peut vous héberger, assurer votre protection, vous prêter du matériel ou se porter garant pour vous auprès d'organisations locales selon la volonté du MJ.

VISION PROPHÉTIQUE

Condition : personnage croyant. Interdit aux spartans-II et spartans-III.

Description : Lors d'une expérience particulièrement intense à définir avec le MJ, vous avez reçu une vision d'un avenir ou d'un destin dans lequel vous jouer un rôle particulier, et tous les choix que vous avez faits depuis ont été pour accomplir ou au contraire fuir cette vision.

Effet : Votre valeur d'Héroïsme augmente de 10 points (sans dépasser une valeur de départ de 50). Vous devez définir avec le MJ les circonstances qui ont provoqué votre vision et la nature de cette dernière. Il est fort probable que vos aventures vous mènent un jour vers une situation où ce destin pourra soit s'accomplir tel que vous l'avez vu, soit aboutir à quelque chose de totalement différent mais probablement au prix de grands efforts et/ou sacrifices.

1.5 CHOISIR VOS TALENTS ET DÉFAUTS

« Au cours de ma carrière, j'ai formé aussi bien de parfaits saints que d'immenses salauds, en des proportions qui m'ont quelque peu fait revoir ma vision de l'espèce humaine. Mais quel que soit le comportement d'un soldat, il n'en est pas un dont je n'ai réussi à exploiter les qualités et les défauts pour en faire une parfaite machine de guerre. Alors maintenant allez-y, avouez-moi tout sans crainte, on n'est pas à confesse et chez ces fous de l'ONI, que je sache. Dites-moi tous vos petits secrets, et je vous dirai comment vous en servir utilement pour survivre. »
(Discours d'accueil du sergent tirailleur Highway aux nouvelles recrues)

LES TALENTS

Que ce soit de par son peuple d'appartenance ou par les expériences qu'il a vécu, chaque personnage peut recevoir des talents qui sont des aptitudes spéciales lui donnant des avantages de natures très variées, et qui marquent autant de différences supplémentaires entre ce personnage et un individu lambda du même peuple. Lors de la création de votre personnage de joueur, vous recevez un certain nombre de talents obligatoires selon le peuple auquel il appartient et vous pouvez éventuellement lui en choisir un librement. Après cela, vous devrez attendre de monter en niveau pour pouvoir en acquérir de nouveaux. Faites cependant attention : certains ennemis particulièrement dangereux peuvent eux aussi posséder des talents supplémentaires par rapport aux troupes « classiques » de leur faction.

IMPORTANT : Les conditions qui sont données ici sont à prendre en compte uniquement pour les talents libres pris à la création de votre personnage ou lors d'une montée de niveau. Cela ne concerne pas les talents imposés par le peuple de votre personnage.

AGILITÉ FÉLINE

Condition : Agilité 15

Description : Tel un chat, vous savez comment retomber (presque) toujours sur vos pattes.

Effet : Vous pouvez relancer vos sauvegardes d'Agilité ratés tant que vous n'avez aucune blessure aux jambes.

AMBIDEXTRIE

Condition : Agilité 13

Description : Vous avez appris à être parfaitement à maître de vos deux mains.

Effet : Vous n'avez plus de malus pour utilisation de main non directrice.



AMI BIEN PLACÉ

Condition : Contact privilégié avec un PNJ à la fonction adaptée

Description : Votre personnage connaît quelqu'un au sein de son armée qui, de par sa position et/ou son rang, peut lui procurer des avantages particuliers. Il peut s'agir d'une connaissance de longue date, d'un ancien coéquipier ou d'un membre de la famille, mais dans tous les cas vous avez une bonne raison de pouvoir lui demander un service de temps en temps si vous parvenez à le contacter (la fréquence acceptable pour ce genre de services sera déterminée par le MJ). Cet ami doit être un PNJ dont vous connaissez le nom, le grade et le poste qu'il occupe au sein de la faction de personnage.

Effet : Voici les postes que vous pouvez donner à ce PNJ et les avantages que concède chacun d'entre eux lorsque vous faites appel à cet ami bien placé :

- **Officier supérieur des forces terrestres :** permet une fois par aventure de réussir automatiquement une demande de soutien de la part des forces terrestres de votre faction quelle que soit la situation.
- **Officier supérieur de la flotte :** permet une fois par aventure de réussir automatiquement une demande de soutien de la part des forces spatiales de votre faction quelle que soit la situation.

- **Officier de la logistique :** permet une fois par aventure d'obtenir un seul équipement de l'arsenal du moment qu'il est accessible à votre faction, quel que soit sa valeur de réquisition.

- **Agent de renseignement :** permet une fois par aventure, sauf interdiction du MJ, d'obtenir des informations top secret sur un seul élément de l'univers (personnage, lieu, vaisseau, organisation, etc.). Ces informations ne seront pas toujours complètes...

AMI DE ...

Condition : Charisme 13

Description : Votre personnage a appris à suffisamment connaître un peuple ou un groupe d'individus pour pouvoir s'en faire facilement des amis, ce qui simplifie énormément ses relations avec eux.

Effet : Il ignore tous les modificateurs et états d'altération négatifs pour ses tests de Charisme ciblant des individus concernés par ce Trait. Vous pouvez prendre ce Trait un maximum de trois fois, et les peuples ou groupes concernés ne peuvent pas être identiques à ceux concernés par le Trait *Haine de...*

ARME DE PRÉDILECTION

Conditions : l'arme choisie doit être un équipement standard pour votre personnage, vous devez posséder la compétence d'arme adaptée au niveau +3 minimum et avoir déjà utilisé ce type d'arme pendant suffisamment longtemps. Ce talent ne peut être pris qu'une seule fois.

Description : Cela fait tellement longtemps que vous utilisez une arme en particulier que vous la connaissez sur le bout des doigts et que vous savez l'utiliser bien mieux que la plupart des autres soldats.

Effet : Choisissez une arme précise de l'arsenal (pistolet à plasma, fusil de combat BR-55, lance-roquette Jackhammer, etc.). Lorsque vous obtenez un échec critique sur un test de compétence pour cette arme, vous pouvez dépenser 1 point de Ténacité pour le relancer.

Pour les armes possédant plusieurs modèles (comme par exemple les pistolets série M6), vous n'avez pas à vous limiter à un seul d'entre eux : ce talent fonctionne pour l'ensemble des modèles d'une même arme.

ARMURE DE MÉPRIS

Condition : Volonté 13

Description : Le moral du personnage est devenu très sombre afin de s'endurcir, devient moins vulnérable aux menaces de ses adversaires, mais le rend aussi bien moins amical.

Effet : Vous êtes toujours AVANTAGÉ pour résister aux tentatives d'intimidation et autres méthodes de guerre psychologique. Cela ne vous protège pas contre la peur. Vous recevez également un DESAVANTAGE pour les tests de Charisme (Relationnel).

BANAL

Condition : pas de cicatrice, tatouage ou autre trait particulier visible

Description : Vous passez inaperçu dans la foule et les gens se rappellent difficilement de vous.

Effet : Vous êtes AVANTAGÉ sur vos tests de Discretion ou de Déguisement lorsque suffisamment d'autres personnages neutres sont présents. De plus, les autres personnages sont DESAVANTAGÉ sur leurs tests d'Intelligence pour se souvenir de votre visage, de votre nom ou de quoi que ce soit à votre sujet tant que vous ne faites rien qui marque particulièrement leur mémoire.

BONNES RELATIONS

Condition : aucune

Description : Le personnage est lié à des gens haut placés dans la société ou la hiérarchie militaire de sa faction.

Effet : les avantages de ce trait peuvent être très divers mais peuvent difficilement intervenir en situation de combat. Votre personnage peut par exemple accéder à certaines zones normalement interdites à des personnes de son rang et ses demandes administratives au sein de sa faction sont traitées en priorité par rapport aux personnages n'ayant pas eux-mêmes cette qualité. Cela peut également être représenté par certains événements mis en place par le MJ au cours d'une aventure.

BOUCLIER DE LA FOI

Condition : Personnage profondément croyant ; role-play adapté

Description : Très porté sur la mystique et la religion, le personnage est capable de garder la foi dans les pires situations mais peut aussi devenir dépressif lorsque les « signes » ou ce qu'il tient comme tels ne sont pas bons (dégradation de la situation, mauvais jets de dés...).

Effet : Une fois par repos long, vous pouvez décider de réussir automatiquement un une sauvegarde de Volonté.

CARNET D'ADRESSES

Condition : avoir un contact avec une organisation adaptée

Description : Votre personnage est lié de prêt ou de loin à un réseau de contrebande, de recèle ou de mafia et auprès desquels il possède des contacts capables de l'aider à obtenir ce dont il a besoin avec parfois des transactions plus avantageuses que pour les clients habituels. L'organisation en question doit être décrite un minimum par le joueur ou, à défaut, par le MJ (nom, origine, nature de ses membres et de ses dirigeants).

Effet : Si votre personnage est en moyen de contacter cette organisation, il peut dépenser jusqu'à 50 points de Réquisition pour lui acheter n'importe quelle quantité d'objets issus de l'arsenal, et il n'aura pas à les restituer après sa prochaine mission. Par contre, les objets possédant la règle spéciale Prototype et/ou Accès Restreint coûtent le double de leur valeur normale.

CHANCEUX

Condition : aucune

Description : le destin ou une quelconque force supérieure semble veiller sur vous.

Effet : Tous vos sacrifices de rang d'Héroïsme coûtent un rang de moins. Le MJ peut vous retirer ce talent si vous transgressez trop votre Héroïsme.

COMBAT À DEUX ARMES

Condition : talent *Ambidextrie*

Description : vous savez parfaitement vous battre avec une arme dans chaque main contre plusieurs cibles sans perdre en précision ou en force.

Effet : Vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous pouvez dégainer ou rengainer deux armes de corps à corps (fine et/ou brutale) en même temps au travers d'une seule action,
- Lorsque vous tenez une arme de corps à corps dans chaque main, frapper deux cibles différentes coûte désormais une seule action majeure,
- Si vous frappez avec vos deux armes simultanément sur la même cible, celle-ci subit un **DESAVANTAGE** pour toute réaction entreprise sauf si elle manie elle-même deux armes de corps à corps ou une arme de corps à corps et un bouclier.

CORRUPTEUR

Conditions : Charisme 15

Description : Le personnage est un expert pour dénicher des fonctionnaires véreux et savoir quels genres de services ou de paiement permet à coup d'obtenir un service particulier.

Effet : Vous avez un **AVANTAGE** sur vos tests d'Investigation pour identifier les membres d'un groupe qui sont les plus susceptibles de vous aider moyennant échange de service ou de ressource, même si pour cela ils doivent violer la loi ou ignorer le fait que vous êtes un ennemi. Vous avez également un **AVANTAGE** sur vos tests de Diplomatie pour négocier un arrangement avec des individus corrompus, du moment que vous proposez un échange à peu près honnête.

CYBER-COMPATIBLE

Condition : Endurance 13

Description : Le cerveau du personnage s'adapte très facilement à l'utilisation de membres artificiels et peut même explorer de nouvelles manières de les faire bouger.

Effet : Vous pouvez modifier les articulations de vos bioniques pour leur donner une plus grande liberté de mouvement et les plier dans des angles impossibles pour des membres naturels. Certaines manœuvres peuvent cependant demander une sauvegarde d'Endurance à la discrétion du MJ.



DÉFENSE CONTRE LES ATTAQUES MULTIPLES

Condition : aucune

Description : Vous savez comment vous placer face à plusieurs ennemis au corps à corps pour qu'ils se gênent les uns les autres.

Effet : chaque fois que vous réussissez une réaction défensive contre une attaque ennemie, votre valeur de Défense contre d'autres personnages au corps à corps augmente de +2 jusqu'à votre prochain tour.

DÉFENSE CONTRE LES ATTAQUES SIMULTANÉES

Condition : aucune

Description : Le personnage est mieux habitué à jauger les manières de combattre de ses adversaires et adapter sa défense quand celle-ci lui fait défaut.

Effet : quand un personnage réussit une attaque contre vous, toute autre attaque qu'il porte contre vous reçoit un malus de -4 sur jusqu'à votre prochain tour.

ECRAN PSYCHIQUE

Condition : Volonté 15

Description : Que ce soit par une volonté de fer, une mutation génétique, un conditionnement psychologique ou un implant cérébral quelconque, l'esprit du personnage est plus résistant aux capacités télépathiques de certains peuples.

Effet : Vous possédez la compétence Physique neural (+) au niveau +1 et êtes **AVANTAGÉ** lors de vos tests de cette compétence pour résister aux aptitudes télépathiques des Iekgolos ou du Parasite.

ENNEMI JURÉ

Condition : Volonté 13

Description : En raison d'une expérience particulièrement marquante, vous avez développé une haine puissante envers certains individus et aiguisé vos capacités à leurs nuire.

Effet : Choisissez un type de personnage ou de créature spécifique (peuple ou corps d'armée, mais pas une faction entière). Vous bénéficiez d'un bonus de +2 sur vos tests d'attaque, de *Duperie*, d'*Observation*, de *Psychologie*, d'*Interrogatoire* et de *Survie* contre ces individus, mais vous recevez un désavantage pour toutes les interactions sociales non-hostiles à leur rencontre. Vous ne pouvez avoir qu'un seul ennemi juré.

FIABLE

Condition : aucune

Description : vous avez suffisamment prouvé à votre hiérarchie qu'ils peuvent vous faire confiance lorsque vous leur demandez une assistance.

Effet : Tous vos sacrifices de rang de Commandement coûtent un rang de moins. Le MJ peut vous retirer ce talent si vous transgressez trop votre Commandement.

FORTERESSE MENTALE

Condition : Volonté 15

Description : Par l'expérience, l'entraînement ou en vous accrochant à quelque chose d'important à vos yeux, vous avez développé une résistance exceptionnelle aux influences extérieures qui voudraient que vous abandonniez.

Effet : Tant que vous n'êtes pas *Effrayé* ou *Fatigué*, vous n'avez jamais de malus ou de désavantage sur vos tests de Volonté pour résister à la peur, l'intimidation, les interrogatoires, l'ennui ou le désespoir.

FRAPPES PRÉCISES

Condition : Agilité 15 ou Force 15

Description : Vous apprenez à mieux orienter vos frappes de manière à cibler des zones précises de vos adversaires.

Effet : Lorsque vous devez effectuer un jet de localisation aléatoire après une attaque au corps à corps, vous pouvez lancer deux dés au lieu d'un seul et choisir celui qui vous convient.

FRÉNÉSIE

Condition : Volonté 13

Description : Par un entraînement physique ou mental vous êtes capable, lorsque la situation l'exige, à entrer dans une rage terrible qui vous fait dépasser les limites imposées à votre corps par votre conscience.

Effet : Vous dépensez votre action majeure pour vous préparer (en hurlant votre cri de guerre, en vous frappant pour éveiller l'animal en vous ou en vous injectant des drogues psychotiques), puis vous gagnez les effets suivants :

- Au corps à corps, vous n'avez plus de malus pour utiliser des actions offensives en tant que défenseur, mais l'adversaire possède un bonus de +2 sur toutes ses valeurs de pénétration.
- Vous avez un **AVANTAGE** sur vos sauvegardes et tests d'Endurance ou de Force,
- Au début de chaque tour, vous récupérez automatiquement jusqu'à 7 Points de Stamina (vous ne pouvez pas dépasser votre valeur maximale de PS),
- Vous ignorez tout blessure légère et considérez les blessures lourdes comme des blessures légères (ce n'est pas cumulable avec d'autres règles ayant le même effet).

Tant que votre frénésie est maintenue, vous devez toujours charger l'ennemi le plus proche pour l'engager au corps à corps et vous ne pouvez pas fuir ni utiliser vos armes à distance. Votre état de frénésie se poursuit jusqu'à ce que vous soyez Hors de combat ou qu'il n'y ait plus aucun ennemi à votre portée. Vous pouvez également tenter d'interrompre votre frénésie par une sauvegarde de Volonté avec **DESAVANTAGE**.

GRAND ORATEUR

Condition : Charisme 15

Description : Vous avez un don pour parler aux inconnus et aux foules, que ce soit pour leur faire comprendre une certaine vérité ou pour leur mentir et les manipuler.

Effet : Vos tests de *Diplomatie*, de *Duperie* et de *Relationnel* reçoivent un **AVANTAGE** lorsque de votre première interaction avec des personnages non-hostiles.



HAINE DE ...

Condition : aucune

Description : Pour quelque raison que ce soit, le personnage déteste un type d'individu, un peuple ou les membres d'une quelconque entité identifiable. Il faut que sa haine ait une raison valable, d'autant qu'une fois acquise il est très difficile de s'en débarrasser et il ne pourra absolument pas l'ignorer quelle que soit la situation car ce genre de haine est inconditionnelle et totale.

Effet : tant que vous pouvez voir directement un individu issu de la communauté ciblée par votre haine (et non à travers un écran ou une lunette grossissante), vous ignorez les blessures légères et considérez les blessures lourdes comme des blessures légères. Ce talent ne peut être pris que trois fois maximum car focaliser une telle haine sur trop d'entités distinctes est impossible.

HONORABLE

Condition : aucune

Description : vous inspirez la confiance et savez comment encourager vos relations à vous rendre de grands services.

Effet : Tous vos sacrifices de rang d'Honneur coûtent un rang de moins. Le MJ peut vous retirer ce talent si vous transgressez trop votre Code d'Honneur.

LECTURE MENTALE

Condition : Intelligence 13

Description : Votre personnage a une bonne intuition ou est un expert dans l'art de lire les émotions des autres.

Effet : vous recevez la compétence *Psychologie* et recevez un AVANTAGE lorsque vous utilisez cette compétence pour déterminer si un personnage vous ment, dissimule des informations ou possède des intentions cachées.

LUTTEUR DE TITANS

Condition : Agilité 13 ou Force 13

Description : Par entraînement et/ou expérience, le personnage a appris comment prendre avantage d'être plus petit que son adversaire.

Effet : vous ignorez la règle « Différence de Taille » des situations particulières de combat au chapitre 3.2. Vous recevez également un bonus de +2 pour l'action **Prise de judo** contre les cibles dont la Taille est supérieure à la vôtre d'un seul rang.

MANIEMENT DOUBLE

Condition : talent *Ambidextrie*

Description : Vous savez parfaitement vous battre avec une arme de poing dans chaque main.

Effet : Vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous pouvez dégainer ou rengainer deux armes de poing en même temps au travers d'une seule action,
- Lorsque vous tenez une arme de poing dans chaque main, tirer sur deux cibles différentes coûte désormais le même rang d'action que tirer avec une seule arme,
- Si vous tirez avec vos deux armes simultanément sur la même cible, celle-ci subit un DESAVANTAGE pour toute réaction entreprise.

MAÎTRISE D'ARMURE

Condition : aucune

Description : par un peu d'apprentissage et d'entraînement, vous devenez familier avec l'utilisation d'autres types d'armures.

Effet : Vous obtenez la maîtrise d'une catégorie d'armure supplémentaire (léger, moyen ou lourd), et ne recevez donc plus de malus pour l'utiliser (voir chapitre 3.6).

MÉDITATION

Condition : aucune

Description : vous avez appris à maîtriser les techniques mentales pour optimiser votre récupération durant vos pauses.

Effet : Vous pouvez accomplir une séance de méditation en tant qu'action de repos (voir chapitre 3.7) durant un repos court. Si cela dure au moins trente minutes, vous perdez 2 niveaux de Fatigue au lieu d'un seul et vous récupérez automatiquement un nombre de Points de Ténacité égal à votre (Volonté).

MÉMOIRE PHOTOGRAPHIQUE

Condition : Intelligence 13

Description : Vous êtes très doué pour emmagasiner des informations, qu'il s'agisse de sons, d'images ou de toute autre sensation que vous avez éprouvée.

Effet : Vous n'avez jamais à faire de sauvegarde d'Intelligence pour vous rappeler un événement passé dont vous avez été témoin (un code entré sur un panneau de commande, le nom d'une navette qui s'est crashée, ou l'endroit où vous avez laissé les clés de votre warthog), à moins d'être drogué, épuisé ou submergé de douleur.

MOBILE

Condition : Agilité 13

Description : Vous savez comment vous déplacer efficacement même dans les environnements les plus instables ou encombrés.

Effet : Vous n'êtes pas ralenti par les terrains difficiles et les actions d'enjamber ou de sauter sont gratuite si vous courez d'abord sur au moins 3 mètres.

NERFS D'ACIER

Condition : Volonté 13 ; role-play adapté

Description : Votre personnage est extrêmement endurci mentalement et sait garder son calme même dans les pires situations.

Effet : Vos sauvegardes de Volonté pour rester concentré sur une tâche ne peuvent jamais recevoir de DESAVANTAGE.

PRÉMONITION

Condition : Perception 15

Description : Vous possédez une sorte de sixième sens qui vous avertit du danger lorsque celui-ci vient à être véritablement terrifiant. La façon dont s'exprime cet avertissement (mauvais pressentiment, picotement dans les doigts, tremblement de la main, etc.) est laissée à l'imagination du joueur mais doit rester réaliste.

Effet : Chaque fois qu'une des situations ci-dessous vient à apparaître, le MJ doit faire s'exprimer cet avertissement, mais sans préciser aux joueurs pour quelle raison il le fait (ils doivent le deviner tous seuls) :

- Lorsque l'équipe est sur le point de foncer dans un piège ou une embuscade tendue par l'ennemi (cela ne marche pas pour les dangers qui pourraient se trouver par hasard sur leur route comme par exemple des sentinelles en patrouille ou des mines posées là depuis des semaines).
- Lorsque la situation globale d'un conflit auquel participent les personnages ne va pas tarder à s'aggraver (arrivée de renforts ennemis en masse, échec d'un plan apparemment infaillible, trahison inattendue, etc.).
- Lorsqu'un plan que l'équipe a mis en place pour remplir une mission est sur le point de rater complètement (dans ce cas précis, la prémonition doit intervenir au tout dernier moment).

RAGE DE VIVRE

Condition : Endurance 15 ou Volonté 15

Description : La capacité de votre personnage à se relever malgré les blessures reçues est hors du commun.

Effet : Si vous êtes *Mourant* après être tombé à 0PV, vous pouvez dépenser 1 point de Ténacité pour vous relever avec autant de PV que votre (Volonté) mais vous recevez également 1 niveau de fatigue.

RAT DE BIBLIOTHÈQUE

Condition : Intelligence 13

Description : Votre personnage a plongé son nez dans tellement de livres, rapports, fiches techniques ou essais scientifiques, qu'il a acquis une mémoire phénoménale et une large culture générale.

Effet : Vous pouvez toujours effectuer une sauvegarde d'Intelligence pour reconnaître et/ou analyser des éléments associés à des savoirs complexes comme le fonctionnement des réacteurs Shaw-Fujikawa, les stratégies d'engagement terrestre à grande échelle ou les grilles de codage électroniques. Cela ne concerne pas les savoirs interdits qui sont gérés par le Talent du même nom (voir plus bas).

RÉSISTANCE À ...

Condition : Endurance 13

Description : Le corps du personnage est plus endurant contre un type de mal particulier parmi les catégories suivantes : Résistance au froid, au chaud, au poison, aux drogues, à la douleur et à la force G.

Effet : Le personnage a toujours un AVANTAGE sur ses sauvegardes d'Endurance contre un mal pour lequel il est résistant. Ce talent peut être pris un maximum de 3 fois, mais la première résistance supplémentaire nécessite une Endurance de 15 et la seconde Endurance de 17. Lorsque vous recevez ce talent pour un type de mal contre lequel vous possédez le défaut *Vulnérabilité*, celui-ci disparaît.

SAVOIR INTERDIT

Condition : Intelligence 13

Description : Le personnage possède des connaissances sur un unique sujet classé top secret (le programme SPARTAN-II, les forerunners, le Parasite, la section 0 de l'ONI, etc.) mais qui le passionne ou l'obsède au-delà de toute imagination.

Effet : Vous pouvez toujours effectuer une sauvegarde d'Intelligence pour reconnaître et/ou analyser des éléments concernant le sujet en question.

SECONDE PEAU

Condition : Endurance 15

Description : Votre corps s'est tellement habitué au port d'une armure que vous n'en ressentez presque plus aucune gêne.

Effet : Vous pouvez vous reposer normalement tout en portant votre armure, quelle que soit sa catégorie, et les malus de vitesse imposés par le port d'une armure sont réduits de 1m.

SÉDUCTEUR

Condition : Charisme 13

Description : Votre personnage est particulièrement à l'aise lorsqu'il s'agit de flirter ou d'utiliser votre charme pour influencer les gens.

Effet : Vous êtes AVANTAGÉ pour toutes vos interactions sociales avec les individus compatibles avec l'orientation sexuelle de votre personnage.

SENS AIGUISÉ

Condition : Perception 13

Description : Du fait d'un long entraînement ou d'une caractéristique héritée des gènes de votre peuple, l'un des sens du personnage est particulièrement développé.

Effet : Vous pouvez prendre ce Talent plusieurs fois, mais à chaque fois précisez le sens qui est concerné. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 sur votre Degré de Vigilance et vos tests ou sauvegardes de Perception qui utilisent un sens aiguisé sont AVANTAGÉS. Cette compétence disparaît si l'organe sensoriel concerné a été remplacé par un bionique n'étant pas semi-organique.

SENS DE L'ORIENTATION

Condition : Perception 15

Description : L'expérience de votre personnage lui a appris à se repérer facilement dans son environnement et à analyser une carte avec une aisance déconcertante.

Effet : Vous avez toujours un AVANTAGE sur vos tests d'Observation pour vous repérer dans l'environnement.

SOMMEIL LÉGER

Condition : aucune

Description : Votre personnage s'est entraîné à laisser son esprit être en alerte même pendant que vous dormez, bien que cela réduise l'efficacité de votre sommeil.

Effet : Lors d'un repos long, vous pouvez décider de garder vos sens en alerte pendant que vous dormez, ce fait que vous conservez votre Degré de Vigilance normal. Cependant si vous utilisez cette capacité pendant deux repos longs de suite, le deuxième compte seulement comme un repos court.

SOUFFLE SUPÉRIEUR

Condition : Endurance 13

Description : Grâce à un entraînement intensif, une constitution largement au-dessus de la moyenne et une motivation suffisamment forte, vous êtes devenu capable d'ignorer la douleur bien au-delà de vos anciennes limites.

Effet : Lorsque vous utilisez l'action **Reprendre son souffle**, la quantité de PS récupérés est augmenté de 7pts. Vous pouvez également retenir votre respiration largement plus longtemps dans toutes sortes d'environnements.

TÉNACÉ

Condition : Endurance 15 ou Volonté 15

Description : Que ce soit par une constitution exceptionnelle ou une détermination acharnée à rester en vie, votre personnage peut rester aux portes de la mort plus longtemps.

Effet : Si vous êtes *Mourant* après être tombé à OPV, faites une sauvegarde d'Endurance avec désavantage chaque fois que vous devez perdre un point de Ténacité. En cas de réussite, le point n'est pas perdu.

TÊTE BRÛLÉE

Condition : Volonté 13

Description : Du fait d'un tempérament téméraire, le personnage a du mal à respecter le règlement militaire, mais sa hiérarchie sait qu'il le fait rarement pour de mauvaises raisons.

Effet : Le personnage (et les éventuelles troupes qu'il commande) est plus facilement autorisé à agir contre les ordres qu'il a reçus lors d'une mission, mais suivant le nombre de fois qu'il le fait et la gravité des événements que cela provoque, le MJ peut se réserver le droit de faire rétrograder plus ou moins sévèrement.

TERRAIN FAVORI

Condition : aucun

Description : Vous avez une aisance naturelle pour un type d'environnement naturel, que ce soit pour vous orienter, pour y trouver des ressources ou pour pister quelqu'un.

Effet : Choisissez l'un des environnements suivants : Forêt, Jungle, Désert, Arctique ou Urbain. Vous avez toujours un avantage sur vos tests de Survie lorsque vous êtes dans ce type de terrain.

LES DÉFAUTS

Aucun personnage n'est parfait. Selon votre peuple d'origine, vous pouvez posséder un certain nombre de défauts obligatoires, et vous devrez ensuite en choisir un ou plusieurs autres parmi la liste ci-dessous en respectant les restrictions d'accès.

ADDICTION

Peuples : tous

Modificateur : -1 en Volonté

Description : Le personnage a développé une dépendance à un produit quelconque (cigarette, alcool, café, tranquillisants, chocolat, ...) ou à une activité addictive (jeux de hasard, sexe, achats d'actions en bourse, ...). Si le produit concerné est une drogue dure et/ou un produit illégal, ce défaut compte pour 2.

Effet : Tant que vous êtes en manque, vous ne pouvez pas dépenser de point de Ténacité pour autre chose que rester en vie lorsque vous êtes *Mourant*, ni dépenser vos rangs d'Héroïsme. Le temps de sevrage (durée qui s'écoule avant d'être en manque et d'avoir besoin d'une autre dose) est déterminé par le MJ selon le tableau ci-contre en fonction de la qualité et/ou de la quantité de votre dernière dose qui est notée sur un niveau de 1 à 6.

Niveau	Temps de sevrage
1	1 heure
2	6 heures
3	12 heures
4	1 jour
5	3 jours
6	1 semaine

ALERGIE

Peuples : tous

Modificateur : -1 en Endurance

Description : De naissance ou suite à une exposition prolongée, le personnage est allergique à une substance particulière.

Effet : Choisissez un allergène à l'aide des exemples ci-dessous en déterminant sa rareté et un niveau de sévérité, puis calculez le malus total qui s'applique suivant le tableau ci-contre. Si vous choisissez par exemple un allergène saisonnier (-2) avec une sévérité Faible (-1), votre malus total est de -3.

ALLERGÈNE		Malus
Présence	Sévérité	
Commun	Extrême	-4
Saisonnier	Grave	-3
Peu commun	Moyenne	-2
Rare	Faible	-1

Si votre personnage vient à être mis en contact (même léger) avec la substance choisie, ses caractéristiques de Force et d'Endurance sont réduites de la valeur de ce malus pendant une durée de 48h heures ou jusqu'à ce qu'il reçoive une injection d'épinéphrine (adrénaline). En cas de contact massif et selon la sévérité choisie, il peut tomber dans le coma s'il ne reçoit pas d'injection dans la minute. Si le malus cumulé est au moins de -6, ce défaut compte pour 2. S'il est de -8, cela compte pour 3 défauts.

TIRS PRÉCIS

Condition : Perception 15

Description : Même vos tirs au jugé sont inconsciemment orientés de manière à cibler des zones précises de vos adversaires.

Effet : Lorsque vous devez effectuer un jet de localisation aléatoire après une attaque à distance, vous pouvez lancer deux dés au lieu d'un seul et choisir celui qui vous convient.

VIF

Condition : Agilité 13

Description : Le corps de votre personnage est entraîné à réagir au quart de tour dès qu'une menace est détectée afin de ne pas rester longtemps en mauvaise posture.

Effet : Tant que vous n'êtes pas *Fatigué*, *Effrayé* ou *Confus*, vous pouvez une fois par round avancer d'une place le dé d'initiative utilisé par votre personnage pour agir (à effectuer au moment de l'activation de votre personnage).

VIGILANT

Condition : Perception 15

Description : Votre personnage ne laisse jamais son attention se relâcher, ce qui fait qu'il est très difficile de le prendre par surprise.

Effet : Vous ne pouvez pas être surpris tant que vous n'êtes pas *Fatigué*, *Effrayé* ou *Inconscient*.

VOIX TROUBLANTE

Condition : aucune

Description : Votre voix est à la fois sinistre et inquiétante, ce qui perturbe mentalement toute personne à qui vous parlez.

Effet : Vous avez un AVANTAGE sur vos tests d'*Intimidation* et d'*Interrogatoire*. Par contre le MJ peut vous forcer à effectuer un test de Relationnel lorsque vous parlez à des personnages que vous risquez de perturber (enfants, personne nerveuse, paranoïaque, cardiaque etc.).

VOLONTÉ INÉBRANLABLE

Condition : Volonté 17

Description : Certains diront que le personnage est borné, voire psychorigide, mais cela peut s'avérer très utile car cette détermination le rend moins influençable.

Effet : vous n'avez jamais de malus ou de désavantage sur vos tests visant à résister à une affection psychologique ou mentale autre que la peur (persuasion, intimidation, hypnose, stress, surmenage, etc.).

RECEVOIR ET PERDRE DES DÉFAUTS

Durant vos aventures, il est tout à fait possible que votre personnage subisse des blessures, autres traumatismes psychologiques et/ou relations spéciales qui lui infligent des effets particuliers correspondant à l'un ou l'autre des défauts listés dans ce chapitre. Dans ce cas, le MJ vous attribue ce défaut sur votre fiche de personnage et vous en subissez normalement les effets.

Par exemple si vous êtes condamné pour une faute grave et que vous incarnez un personnage covenant, il y a de grande chance pour que vous receviez le défaut *Marque déshonorante*. De même, une sévère blessure au visage peut très bien vous donner le défaut *Défiguré*.

Il est cependant possible de perdre la plupart des défauts de votre personnage à mesure d'efforts divers et à l'aide d'autres personnages à qui vous aurez rendu service. Mais ne vous attendez pas à ce que l'occasion se présente très vite : laissez un peu de temps au MJ pour s'amuser avec ce nouvel aspect de votre personnage pour l'inclure de manière intéressante dans vos aventures.

EXEMPLES D'ALLERGÈNES :

Commun : soleil (UV), eau non traitée, poussière, sucre, herbe, etc.

Saisonnier : pollen, piqûres d'insecte, moisissures saisonnières, spores de champignons, etc.

Peu commun : cuivre, aluminium, laitages, poils d'animaux, etc.

Rare : métaux précieux, parasites, parfum, crustacés, etc.

AMNÉSIE

Peuples : tous

Modificateur : -1 en Intelligence

Description : Suite à une blessure à la tête, un électrochoc, traumatisme ou autre expérience malheureuse, votre personnage a oublié l'intégralité de son passé mais cela n'a pas affecté ses connaissances pratiques ni ses aptitudes.

Effet : Le MJ est libre de tisser une intrigue particulière concernant le passé de votre personnage, cette intrigue étant gardée secrète.

AMPUTÉ

Peuples : tous sauf Iekgolos

Modificateur : -1 en Force ou en Endurance ou en Agilité

Description : Le personnage a subi une amputation d'une partie de son corps (de la taille d'une main ou plus grande).

Effet : Le membre amputé a été remplacé par un bionique (voir chapitre 6.4) qui pour l'instant est d'assez mauvaise qualité : chaque fois que le personnage doit effectuer un geste particulièrement délicat ou demandant de mobiliser toute sa force, il reçoit un désavantage sur son test ou sa sauvegarde. Ce défaut disparaît dès que le bionique est remplacé par un meilleur modèle.

ARROGANT

Peuples : classes combattantes uniquement (fantôme, tireur d'élite, commando, armurier, démolisseur, duelliste, exécuter et chasseur)

Modificateur : -1 en Charisme

Description : Le personnage se considère comme étant le meilleur combattant et souhaite que tout le monde le reconnaisse comme tel, refusant de gâcher son talent contre des menaces mineures.

Effet : Lors d'un combat, un personnage arrogant cherchera toujours à éliminer la menace la plus importante et acceptera difficilement qu'on l'aide dans cette tâche.

BALISE NEURALE

Peuples : tous

Modificateur : -1 en Technique

Description : Quand les gens parlent d'individus ayant une « âme radiuse », ils pensent que c'est une bonne chose. Mais ceux ayant eu affaire à des télépathes ou à certaines technologies forerunners hostiles ne sont certainement pas de cet avis : car pour ceux capables d'utiliser les étranges capacités de la physique neurale, votre aura éclatante est aussi visible que le nez au milieu de la figure.

Effet : Les tests de *Physique neural* (+) visant à détecter votre présence ou à connaître votre emplacement reçoivent toujours un avantage. Les individus qui vous détectent de cette manière se souviendront de votre « signature neurale » si caractéristique et seront ensuite capables de la reconnaître à chaque autre fois qu'ils la percevront.

BRISE-COEUR

Peuples : tous sauf spartans-II, spartans-III et Iekgolos

Modificateur : -1 en Charisme

Description : que ce soit par peur de l'attachement, par besoin de solitude ou désir de liberté, vous n'arrivez jamais à maintenir une relation amoureuse très longtemps.

Effet : Lorsque vous engagez une relation amoureuse avec un autre personnage, le MJ peut vous imposer des sauvegardes de Volonté lors de vos interactions avec ce personnage pour déterminer si vous commencez à faire échouer cette relation. Ces sauvegardes reçoivent un malus qui grandit avec le temps.

BUREAUCRATIQUE

Peuples : tous

Modificateur : -1 sur une caractéristique au choix

Description : Le personnage met un point d'honneur à tout noter pour faire des rapports détaillés à sa hiérarchie, par obligation protocolaire ou par choix personnelle.

Effet : Vous passez toujours une partie de vos repos courts ou repos longs à rédiger un rapport que vous donnerez à vos supérieurs à la fin de votre mission. Cela vous demande encore plus de temps et risque de vous fatiguer si vous n'avez pas l'aide d'enregistrements par une caméra miniature ou appareil similaire.



COEUR NAÏF

Peuples : tous sauf spartans et Iekgolos

Modificateur : -1 en Volonté

Description : Le personnage perd facilement ses moyens lorsqu'il se retrouve face à une personne suffisamment séduisante pour provoquer en lui des troubles émotionnels, et le pire c'est que ça se voit, ce qui fait qu'il a tendance à se laisser embobiner facilement par ce genre de personne.

Effet : Les personnages suffisamment beaux et partageant votre orientation sexuelle ont automatiquement un AVANTAGE sur leurs tests de Charismes et de Psychologie contre vous.

CORRUPTIBLE

Peuples : tous sauf spartans-II et spartans-III

Modificateur : -1 en Volonté

Description : Le personnage a un sens du profit très développé qui peut parfois l'encourager à aller contre ses principes et ceux de son équipe.

Effet : Vous avez un désavantage sur vos sauvegardes de Volonté lorsqu'un autre personnage cherche à vous corrompre ou simplement à vous convaincre de lui rendre un service du moment qu'il vous fait une proposition suffisamment avantageuse, à moins que le service en question n'implique des risques disproportionnés.

CLEPTOMANIE

Peuples : humains, kig-yars et unggoy uniquement

Modificateur : -1 en Volonté

Description : Le personnage ne peut pas s'empêcher de voler des objets à la moindre occasion, même s'il n'en a pas forcément besoin et que ça ne vaut rien.

Effet : Vous gagnez la compétence *Escamotage +1*, mais si votre personnage ne vole rien pendant un long moment, le MJ peut vous demander de réussir une sauvegarde de Volonté. En cas d'échec, il vous oblige à essayer de voler un objet de son choix à un personnage qui peut très bien être un autre personnage de joueur si aucune autre « victime » n'est disponible.

CRÉDULE

Peuples : tous sauf spartans

Modificateur : -1 en Intelligence

Description : La naïveté du personnage est parfois consternante et il a donc tendance à croire tout ce qu'on lui dit.

Effet : Vous avez toujours un DÉSAVANTAGE sur vos tests visant à résister à la duperie ou la séduction venant d'un personnage n'étant pas clairement un ennemi.

CRISE DE CONFIANCE

Peuples : tous sauf spartans

Modificateur : -1 en Volonté

Description : à cause d'un syndrome de l'imposteur, d'un échec traumatisant ou tout simplement de trop de rejets et de petits échecs au cours de votre vie, vous doutez constamment de vos capacités.

Effet : Chaque fois que vous dépensez un point de Ténacité, effectuez une sauvegarde de Volonté. En cas d'échec, vous en dépensez deux.

CROISSANCE FAIBLE

Condition : personnages de taille Grande ou Moyenne uniquement.

Modificateur : -1 en Force ou en Endurance

Description : Par l'effet d'une alimentation pauvre, d'une génétique défavorable ou d'effets secondaires plus ou moins inconnus, vous avez atteint une taille adulte nettement plus petite que la moyenne de vos semblables.

Effet : La Taille de votre personnage est diminuée d'un rang mais sa Défense naturelle est augmentée de 1 point.

CRUEL

Peuples : tous

Modificateur : -1 en Charisme

Description : Le personnage aime voir ses ennemis souffrir et n'hésite pas à profiter des occasions qui se présentent lors de ses missions, même si cela doit horrifier ceux qui combattent à ses côtés.

Effet : La cruauté de votre personnage peut s'exprimer de nombreuses manières : lorsque vous infligez une très grande quantité de dégâts lors d'une même attaque, lorsque vous faites usage de torture, que vous exécutez un personnage *Sans défense*, etc. A chaque fois que cette cruauté s'exprime, tous les personnages alliés qui assistent à la scène perdent immédiatement 1 point de Ténacité.

Si vous êtes dans une situation où vous pouvez vous permettre sans grands risques d'infliger une grande souffrance à un personnage ennemi mais que vous ne voulez pas le faire, vous devrez sans doute réussir une sauvegarde de Volonté pour éviter que votre personnage ne fasse usage de sa cruauté.

CUPIDE

Peuples : tous sauf spartans

Modificateur : -1 en Charisme

Description : Le personnage est ultra-matérialiste et n'est pas particulièrement enclin à aider ses amis dans le besoin lorsque cela implique pour lui de se séparer de son propre bien.

Effet : Vous devez effectuer une sauvegarde de Volonté avec DÉSAVANTAGE pour accepter de donner ou même de prêter quelque chose qui vous appartient.

CURIEUX

Peuples : tous

Modificateur : -1 en Volonté

Description : Vous êtes attiré par les mystères, choses étranges et bruits bizarres.

Effet : Le MJ peut vous imposer une sauvegarde de Volonté pour éviter de succomber à votre curiosité lorsque vous êtes témoin de certains événements.



DALTONIEN

Peuples : tous sauf spartans

Modificateur : -1 en Perception

Description : Le personnage est né avec une déficience des cônes de ses rétines oculaires, ce qui perturbe sa perception des couleurs. Bien que défaut puisse être guéri par l'implantation d'yeux bioniques, le personnage n'a pour l'instant pas pu ou pas voulu effectuer cette opération.

Effet : Choisissez une déficience parmi les suivantes :

- *Achromatopsie* : vous ne voyez qu'en nuances de gris.
- *Deutéranopie* : vous ne distinguez pas le rouge du vert.
- *Protanopie* : vous ne détectez pas le rouge.
- *Tritanopie* : vous ne détectez pas le bleu.

DÉFIGURÉ(E)

Peuples : tous sauf Iekgolos

Modificateur : -1 en Charisme

Description : Le personnage a été gravement blessé au visage et en a conservé des traces visibles.

Effet : Vous avez un DÉSAVANTAGE lorsque vous tentez de séduire quelqu'un, et vous avez l'attribut *Peur (1)* lors de vos premières interactions avec des personnages non-combattants.

DETTE

Condition : interdit aux spartans-II et spartans-III

Modificateur : -1 sur une caractéristique au choix

Description : Vous vous êtes endetté auprès d'une organisation (légitime ou illégale) pour une très grosse somme d'argent, et vos créanciers s'attendent bien à ce que vous les remboursiez tôt ou tard avec des intérêts. Les raisons et la nature exacte de cette dette sont à déterminer avec le MJ (investissement douteux, faillite d'entreprise, destruction de ressources, condamnation judiciaire, etc.), mais doivent être suffisantes pour mettre votre personnage dans une situation assez dangereuse.

Effet : En se basant sur la classe de votre personnage et/ou les origines de votre dette, le MJ détermine un montant situé entre 50 et 100 REQ². Chaque fois que vous recevez vos REQ de mission, vous pouvez choisir d'en dépenser une partie dans le remboursement de votre dette. Si vos versements sont trop rares et/ou trop petits, vos créanciers peuvent lancer divers agents à votre recherche à la discrétion du MJ.

DOGME PERSONNEL

Peuples : tous

Modificateur : -1 en Intelligence

Description : Pour une raison laissée à l'imagination du joueur ou du MJ, le personnage croit aveuglément quelque chose de **FAUX**. La nature de ce dogme doit être clairement définie et doit avoir un impact majeur sur sa façon de penser, sa vision du monde et/ou son rapport avec les individus qui l'entourent.

Effet : Tout personnage qui essaye de vous faire réaliser votre erreur doit effectuer un test de Charisme opposé à votre Volonté, et vous avez toujours un **AVANTAGE** pour ce test. La destruction de ce Dogme ampute de façon permanente la Volonté du personnage d'une valeur de 2 points.

ENNEMI(S) INTIME(S)

Peuples : tous

Modificateur : -1 sur une caractéristique au choix

Description : Comme si les extraterrestres ne suffisaient pas, un ou plusieurs individus de la même faction que le personnage sont prêts à tout pour lui faire du tort, si ce n'est avoir sa tête. Les raisons de cette haine peuvent être multiples : une vengeance, une histoire de dette aux jeux ou une affaire amoureuse ayant mal tourné... Les ennemis peuvent aussi être également d'anciens compagnons d'arme s'estimant trahis, sanctionnés ou blessés par la faute du personnage.

Effet : Le fait que vous ayez des ennemis si particuliers peut servir de source à l'inspiration du MJ pour créer une intrigue qui les impliquerait directement.

FAIBLE ENDURANCE

Peuples : tous

Modificateur : -1 en Endurance

Description : Le personnage a été moins gâté que la moyenne des individus de son espèce et son corps réagit moins bien aux maladies et menaces biologiques.

Effet : Chaque fois que votre personnage perd des points de vie à cause de dégâts N.B.C., il perd 1 PV supplémentaire.

FLEUR BLEUE

Peuples : humains, unggos et kig-yars uniquement

Modificateur : -1 en Volonté

Condition : Les odeurs et visions repoussantes ont facilement tendance à remuer les tripes du personnage, gênant sa concentration et mettant son corps à rude épreuve.

Effet : Lorsque vous subissez une forte agression visuelle, odorante ou psychologique (par exemple une mare de sang, un cadavre en décomposition ou le corps sans vie d'une petite enfant innocente serrant encore sa peluche entre ses bras), vous devez immédiatement effectuer une sauvegarde de Volonté. En cas d'échec, vous êtes pris de nausée et vomissez le contenu de votre dernier repas (si vous étiez sous l'effet d'une drogue de combat, celui-ci s'arrête). Cela ne peut vous affecter en combat que si vous n'êtes pas en danger immédiat.

FRAGILE

Peuples : tous sauf spartans

Modificateur : -1 en Endurance

Description : Le corps du personnage est particulièrement sensible aux blessures et autres désagréments de nature physique, ce qui en fait quelqu'un de fragile dont les aptitudes chutent rapidement avec son état.

Effet : Vous subissez plus facilement des *Fractures*.

FUMEUR

Peuples : tous sauf Iekgolo

Modificateur : -1 en Endurance

Description : Le personnage a pris l'habitude de fumer du tabac ou une autre substance (légitime ou non) sans se soucier de l'impact sur ses poumons.

Effet : Vous toussiez régulièrement. Lorsque vous cherchez à être silencieux pendant plus d'un round, vous devez réussir une sauvegarde d'Endurance pour éviter de tousser. Le port d'un casque intégral ne fait qu'affaiblir légèrement le bruit de votre toux.



GÂCHETTE FACILE

Peuples : tous sauf spartans II

Modificateur : -1 en Volonté

Description : Le personnage a tendance à tirer d'abord et poser les questions ensuite, surtout lorsqu'il est pris par surprise ou qu'il a les nerfs bien tendus.

Effet : Dans les situations raisonnablement stressantes, le MJ peut vous demander de réussir une sauvegarde de Volonté pour éviter de tirer sur quelque chose qui n'est pas un ennemi mais qui apparaît brusquement dans votre champ de tir ou que vous pouvez prendre par erreur pour une menace.



GLACIAL

Peuples : tous

Modificateur : -1 en Charisme

Description : Le personnage possède un cœur de pierre qui ne laisse place à aucune émotion. Ce tempérament lui permet de garder plus facilement son calme, mais le rend assez peu sympathique.

Effet : Vous avez toujours un **DESAVANTAGE** sur vos tests de Charisme. Il est cependant possible que le MJ fasse disparaître ce malus pour les relations avec des alliés ayant côtoyé longtemps le personnage et ayant vu en lui des côtés agréables derrière ce cœur de pierre. Ce défaut est incompatible avec l'antécédent *Charismatique*.

GLOUTON

Peuples : tous sauf IA

Modificateur : -1 en Volonté ou en Agilité

Description : En raison d'une forte constitution ou d'une gourmandise incontrôlée, le personnage mange bien plus que la normale de ses semblables.

Effet : Vous consommez toujours le double de ration ou repas. De plus, lorsque vous sentez une odeur de nourriture alléchante, vous devez réussir une sauvegarde de Volonté ou subir un niveau de Fatigue jusqu'à avoir suffisamment mangé.

GREMLIN

Peuples : tous

Modificateur : -1 en Technique

Description : Vous n'avez vraiment pas la main verte et avez le chic pour attirer les bugs informatiques et dysfonctionnements inopinés.

Effet : Chaque fois que vous utilisez un appareil électronique pour une action raisonnablement complexe, lancez 2D8. Si vous obtenez un seul résultat de 1, l'appareil ne fonctionne pas correctement mais peut être réparé rapidement par une action mineure. Si vous obtenez deux 1, l'appareil subit une panne sérieuse et votre action est considérée comme un échec critique.

HYPERSENSIBILITÉ

Peuples : tous

Modificateur : -1 en Volonté

Description : L'un des sens principaux du personnage (vue, ouïe, odorat ou touché uniquement) est si sensible qu'il peut facilement en être incommodé si des signaux trop nombreux et/ou intenses lui parviennent. Il doit donc utiliser des objets adaptés pour en réduire l'intensité (lunettes teintées, casque assourdisseur, gants, etc.).

Effet : Vous recevez un **DESAVANTAGE** sur tous vos tests de Perception lorsque votre hypersensibilité est submergée par un signal trop fort ou par trop de signaux différents. D'autres actions peuvent être gênées de la même manière par votre hypersensibilité selon la situation. Cependant, si vous recevez très peu de signaux (obscurité, endroit très silencieux, etc.) ou que vous portez des protections adaptées, vous êtes considéré comme possédant le talent *Sens Aiguisé* pour le sens concerné.

ILLÉTRÉ

Peuples : tous sauf spartans et IA

Modificateur : -1 en Intelligence

Description : Pour des raisons d'environnement défavorable, de choix culturels ou de tragédies, le personnage n'a jamais appris les bases de son propre langage.

Effet : Vous ne savez ni lire ni écrire et toutes vos compétences de *Dialecte* ne peuvent pas dépasser +2 à la création de votre personnage. Lorsque vous souhaitez exprimer des idées complexes, le MJ peut vous demander un test sur cette compétence.

ILLUSIONS

Peuples : tous

Modificateur : -1 en Perception

Description : Suite à un traumatisme dont la nature est à déterminer avec le MJ, le personnage s'est mis à voir et/ou entendre des choses qui ne sont pas réellement présentes. Mais qui sait ? Peut-être est-ce l'univers qui essaye de lui parler...

Effet : À tout moment, le MJ peut vous décrire quelque chose qui n'existe pas mais sans vous dire directement qu'il s'agit d'une illusion. Votre hallucination peut être plus ou moins longues ou complexe, mais sera toujours liée au traumatisme qui l'a engendré.

IMMUNIDÉFICIENT

Peuples : tous sauf spartans toutes générations

Modificateur : -1 en Endurance

Description : Votre système immunitaire est plus faible que la moyenne, vous rendant plus vulnérable aux maladies.

Effet : Vous avez toujours un désavantage sur vos sauvegardes d'Endurance pour résister à des infections bactériennes, virales ou fongiques (champignons). De plus, lorsque vous êtes malade les effets sont beaucoup plus sévères et décidés par le MJ.

IMPÉTUEUX

Peuples : tous

Modificateur : -1 en Volonté

Description : Le personnage a du mal à rester calme lorsqu'on le provoque ou même lorsqu'il a le sentiment qu'on lui cherche des ennuis.

Effet : Lorsqu'un personnage vous provoque (ou que le MJ considère que votre personnage peut croire qu'on le provoque), vous devez réussir une sauvegarde de Volonté pour ne pas agresser physiquement ou verbalement le provocateur sans se soucier des conséquences. Vous recevez un DESAVANTAGE si le personnage qui vous provoque fait partie d'un peuple pour lequel vous possédez le talent *Haine de...*

INCAPABLE DE MENTIR

Peuples : tous sauf spartans

Modificateur : -1 en Volonté

Description : Tout est dans le titre. Que ce soit par un code moral profondément ancré ou simplement parce qu'il n'est pas très fort pour dissimuler ses émotions, le personnage ne sait pas mentir ou est incapable d'inventer un mensonge convaincant quel que soit le sujet.

Effet : Vous avez toujours un DESAVANTAGE sur vos tests de *Duperie* lorsque vous mentez délibérément, mais pas lorsque vous dissimulez une information.

INCOMPÉTENT

Peuples : tous sauf spartans toutes générations

Modificateur : -1 en Intelligence

Description : Peu importe les efforts que vous mettez pour essayer d'apprendre, certaines choses vous restent incompréhensibles ou impossibles à retenir.

Effet : Choisissez une caractéristique autre que l'Endurance. Vous ne pouvez pas gagner de compétences liées à cette caractéristique en-dehors de celles obtenues à la création de votre personnage (ces compétences ne peuvent pas être améliorées).

INSOMNIAQUE

Peuples : tous

Modificateur : -1 sur une caractéristique au choix

Description : Vous avez énormément de mal à dormir, même dans les situations les plus favorables, ce qui peut vous épuiser petit à petit lors d'opérations longues.

Effet : Chaque fois que vous effectuez un repos long, vous devez réussir une sauvegarde de Volonté avec un maximum de trois tentatives sinon cela est considéré comme un repos court. L'usage de somnifères permet d'obtenir une réussite automatique mais ne peut pas fonctionner deux fois de suite.

IRRITABLE

Peuples : tous sauf spartans

Modificateur : -1 en Charisme

Description : Le personnage supporte mal qu'on lui résiste ou qu'on lui donne des ordres qui ne lui conviennent pas, et il insiste pour qu'on le sache.

Effet : Vous avez toujours un DESAVANTAGE sur vos tests de *Diplomatie*, *d'Investigation* et de *Relationnel*. Ce trait est incompatible avec l'antécédent Charismatique.

LANGUE FACILE

Peuples : tous sauf spartans

Modificateur : -1 en Charisme ou en Volonté

Description : Le personnage a généralement du mal à tenir sa langue et parle donc assez facilement de choses qu'il ne devrait pas révéler, surtout lorsqu'il est interrogé par un professionnel ou qu'il est sous la torture.

Effet : Vous êtes toujours DESAVANTAGÉ pour les tests d'*Interrogatoire* lorsque vous devez résister à un interrogatoire.

MALCHANCEUX

Peuples : tous

Modificateur : -1 sur une caractéristique au choix

Description : Le destin ne vous aime pas, et vous en avez eu suffisamment de preuve tout au long de votre existence sans pour autant choisir d'abandonner.

Effet : Tous vos sacrifices d'Héroïsmes coûtent un rang supplémentaire (avec un maximum de 10).

MARQUE DÉSHONORANTE

Peuples : personnages covenants

Modificateur : -1 sur une caractéristique au choix

Description : Que ce soit à tort ou à raison, votre personnage a été désigné coupable d'une faute grave qui peut être purement légale ou avoir un aspect culturel, voir religieux. Il porte désormais une marque indiquant la nature de son crime, apposée au fer rouge en un endroit visible de son corps choisi en accord avec le Maître de Jeu.

Effet : Votre valeur de Commandement est réduite de 10 points et vous avez un DESAVANTAGE pour toutes vos interactions sociales avec les personnages covenants qui voient cette marque, jusqu'à ce que vous ayez fait vos preuves à leurs yeux.

MANQUE DE CONFIANCE

Peuples : tous

Modificateur : -1 en Volonté

Description : Quelque chose dans l'apparence, l'attitude ou le passé de votre personnage le rend peu digne de confiance aux yeux de ceux à qui il souhaiterait demander de lourds services.

Effet : Tous vos sacrifices d'Honneur coûtent un rang supplémentaire (avec un maximum de 10).

MENTEUR COMPULSIF

Peuples : tous sauf IA et spartans-II

Modificateur : -1 en Charisme

Description : Le personnage a pris l'habitude de mentir pour se protéger et a souvent du mal à dire la vérité lorsqu'il est sous pression.

Effet : Lorsque quelqu'un pose une question à votre personnage et que le MJ estime que vous avez de bonnes raisons d'être gêné d'y répondre, il peut vous imposer d'effectuer une sauvegarde de Volonté. En cas d'échec, vous devez rapidement donner un mensonge convainquant ou perdre 1 point de Ténacité.

OBÉISSANCE AVEUGLE

Peuples : tous

Modificateur : -1 en Volonté

Description : Le crâne du personnage est rempli des pages du règlement militaire de sa faction. Les ordres sont les ordres et ne se discutent pas. De ce fait, sa réaction naturelle est de tout faire pour les suivre, même au péril de sa vie.

Effet : si vous souhaitez contester ou désobéir à un ordre, vous devez d'abord réussir une sauvegarde de Volonté qui peut recevoir un DESAVANTAGE selon la nature de l'ordre contesté.

PERSONNE À CHARGE

Condition : interdit aux spartans-II et spartans-III

Modificateur : -1 sur une caractéristique au choix

Description : Une ou plusieurs personnes dépendent financièrement de vous. Il peut s'agir d'enfants, d'ex-conjoint, de personnes âgées ou handicapées, etc.

Effet : Selon la nature de la personne à charge et de ses besoins (pension alimentaire, retraite, études universitaires, etc.), le MJ détermine un montant en REQ qui sera retiré de votre paye normale.

PHOBIE

Peuples : tous sauf spartans

Modificateur : -1 en Volonté

Description : Il s'agit d'une peur totalement incontrôlée envers quelque chose de clairement défini (araignée, hauteur, mais aussi combattant legkolo ou épée plasma de sangheili...).

Effet : La source de votre Phobie possède l'attribut *Peur (3)* contre vous. Lorsque vous êtes en présence de cette phobie, vous devez donc effectuer une sauvegarde de Volonté pour garder votre sang-froid et agir normalement. Ce paramètre sera assurément utilisé par le MJ, même si la phobie en question semble peu commune.

RECHERCHÉ

Peuples : tous

Modificateur : -1 sur une caractéristique au choix

Description : À cause de crimes que vous auriez commis ou parce que vous posez problème aux mauvaises personnes, quelqu'un a mis une grosse prime sur votre tête, mort ou vif. Cela peut être un individu en particulier ou les dirigeants d'une faction rivale selon vos antécédents.

Effet : Des chasseurs de primes, assassins et escadrons de la mort peuvent être envoyés contre vous si votre présence en un endroit vient à se faire connaître, et ils ne doivent pas être sous-estimés.

RIVAL

Peuples : tous

Modificateur : -1 sur une caractéristique au choix

Description : Pour une raison à définir avec le MJ, le personnage s'est attiré les foudres d'un individu très puissant et/ou compétent, et cet individu fera donc de son mieux pour pourrir la vie du personnage (et accessoirement celle de ses coéquipiers).

Effet : Un PNJ doit être créé par concertation entre le joueur et le MJ. Il doit avoir des moyens de causer de sérieux ennuis à votre personnage par divers moyens (influence politique, manipulations économiques, décisions stratégiques en haut lieu, recrutement d'agents ou de mercenaire pour accomplir de basses besognes, etc.) mais sans enfreindre la loi ou sans laisser de preuves permettant de l'accuser directement.

SOMBRE RENOMMÉE

Peuples : tous sauf spartans

Modificateur : -1 sur une caractéristique au choix

Description : Le personnage est connu des membres de sa faction pour des actes qui entachent sa réputation et l'obligeront à faire ses preuves plus durement que les autres s'il souhaite se faire reconnaître.

Effet : Vous ne pouvez pas monter en grade (et ne pouvez donc pas augmenter votre valeur de Commandement) tant que vous n'avez pas lavé votre réputation et regagné la confiance de votre faction. Ce défaut est incompatible avec le talent *Célébrité*.



SOUFFLE COURT

Peuples : tous sauf spartans

Modificateur : -1 en Endurance

Description : Le personnage s'essouffle assez facilement et n'arrive donc pas à courir très longtemps ou à effectuer des efforts prolongés.

Effet : Chaque fois que vous vous déplacez d'une distance supérieure à votre Vitesse, vous devez réussir une sauvegarde d'Endurance ou gagner un niveau de Fatigue. Les mouvements conférés par l'utilisation de technologies telles que les propulseurs ou réacteurs dorsaux ne sont pas comptabilisés.

SOUS SURVEILLANCE

Peuples : tous

Modificateur : -1 sur une caractéristique au choix

Description : Pour une raison à définir avec votre MJ, les services de renseignement de votre propre faction vous ont placé sur une liste d'individus à surveiller constamment.

Effet : Vos moindres faits et gestes peuvent être rapportés à ces autorités, vos communications sont certainement écoutées autant que possible. Notez cependant qu'en raison de l'absence de certaines technologies d'information, la surveillance chez les covenants est beaucoup moins efficace que chez les humains...

SOUVENIR TRAUMATISANT

Peuples : tous

Modificateur : -1 en Volonté

Description : Le personnage a vécu un évènement si horrible et si marquant qu'il peut se retrouver en état de choc face à une situation qui lui rappelle ce moment de son passé.

Effet : L'évènement traumatisant est à définir avec le MJ et vous n'êtes pas obligé de le partager avec les autres joueurs. Lorsqu'une situation pouvant rappeler cet évènement survient, vous devez effectuer une sauvegarde Volonté avec DESAVANTAGE pour garder vos moyens. En cas d'échec, les conséquences sont décidées directement par le MJ.

STYLE DISTINCTIF

Peuples : tous sauf Iekgolos

Modificateur : -1 sur une caractéristique au choix

Description : Vous ne passez pas inaperçu et les gens se souviennent facilement de vous en raison de votre apparence ou de votre attitude si particulière.

Effet : La description de votre personnage doit comporter un ou plusieurs éléments plus ou moins uniques et qui ne peuvent pas lui être retirés (donc pas un vêtement ou un piercing par exemple) mais qui peuvent éventuellement être dissimulés avec un peu d'ingéniosité si nécessaire (tatouage, accent dans la voix, yeux vairons, etc.). Ces éléments rendent votre personnage très facile à identifier et à reconnaître.

SUSPECT IDÉAL

Peuples : tous sauf spartans

Modificateur : -1 sur une caractéristique au choix

Description : Le personnage a tendance à être rapidement suspecté pour tout et n'importe quoi qui pourrait survenir dans l'endroit où il se trouve même s'il est parfaitement innocent. Il a donc tendance, par exemple, à attirer rapidement l'attention d'agents enquêtant sur une affaire criminelle, ou il peut être la première personne interpellée par le sergent instructeur qui cherche à savoir qui a lâché un vent pendant son discours du matin.

Effet : Les possibilités offertes par ce défaut sont multiples et peuvent donc amener à de nombreux dénouements scénaristiques intéressants que le MJ ne manquera pas d'exploiter pour pimenter une aventure même si vous n'accomplissez aucun acte répréhensible. Et soyez bien conscient que ce Défaut peut devenir votre pire ennemi si vous venez à enfreindre vous-même la loi.

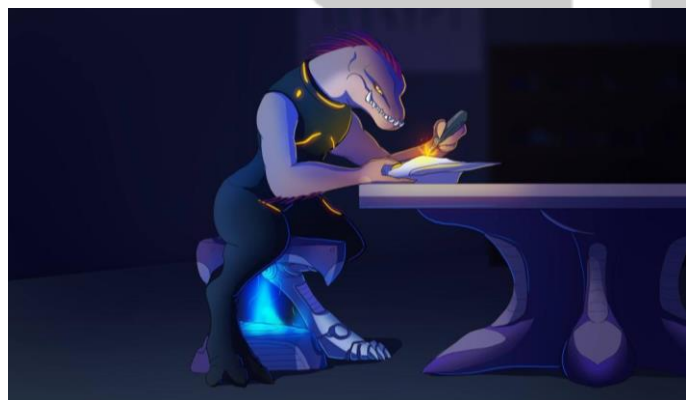
TECHNO-DÉPENDANT

Peuples : tous sauf Iekgolos

Modificateur : -1 sur une caractéristique au choix

Description : vous êtes obsédé par la technologie au point de ne pas être capable de vivre sans une énorme quantité d'appareils divers, et cherchez également à améliorer votre propre corps avec des augmentations bioniques de toutes sortes qu'importe le prix.

Effet : Si vous vous retrouvez dans une situation avec peu ou pas d'équipement informatique à votre disposition, vous devez réussir une sauvegarde de Volonté ou subir un niveau de Fatigue.



TECHNO-SCEPTIQUE

Peuples : tous sauf unggoyos

Modificateur : -1 en Technique

Description : pour une raison à définir avec le MJ, vous n'êtes pas du tout à l'aise avec les armements issus de peuples différents du votre, ce qui vous gêne grandement lorsque vous n'avez pas d'autre option.

Effet : vous avez un DESAVANTAGE pour tous les tests visant à manier une arme dont le profil indique un fabricant différent de votre peuple d'origine. Le MJ peut néanmoins vous permettre d'ignorer cette règle pour une arme particulière si vous prenez le temps et les ressources nécessaires afin de « l'adapter » à vos préférences (ergonomie de la poignée, changement de revêtement, de viseur, etc.).

TENDANCES SUICIDAIRES

Peuples : tous sauf spartans-II

Modificateur : -1 en Volonté

Description : ce défaut ne signifie pas que votre personnage cherche plus ou moins fréquemment à se suicider dès que les choses ne vont pas bien pour lui, mais qu'il est prêt à mourir si cela lui permet d'accomplir quelque chose d'important à ses yeux. Cela peut être parce qu'il souhaite venger la mort d'un proche, parce qu'il a été endoctriné dans ce but depuis un très jeune âge, ou encore parce qu'il est atteint d'une maladie incurable et ne veut pas mourir sans gloire dans un lit d'hôpital. Il ne se sacrifiera pas sans une bonne raison, mais par contre s'il a un objectif qui compte profondément pour lui il sera prêt à prendre tous les risques pour l'atteindre.

Effet : ce défaut est assez complexe à définir en termes de règles, aussi nous recommandons qu'il soit pris uniquement sur accord entre joueur et MJ pour définir le comportement du personnage, les raisons de ces tendances suicidaires et leurs limites raisonnables.

TÊTE BRÛLÉE

Peuples : tous

Modificateur : -1 sur une caractéristique au choix

Description : En raison de désobéissances répétées, d'insubordination, de dossier judiciaire et/ou de rivalité avec une personne bien placée, vous êtes fiché comme « instable » et avez donc du mal à obtenir le soutien de votre faction.

Effet : Tous vos sacrifices de Commandement coûtent un rang supplémentaire (avec un maximum de 10).

T.O.C (TROUBLE OBSESSIONNEL COMPULSIF)

Peuples : tous sauf spartans

Modificateur : -1 sur une caractéristique au choix

Description : Le personnage présente une obsession dont il est parfaitement conscient mais qu'il ne peut pas contrôler.

Effet : Vous devez définir la nature de cette obsession en accord avec le MJ en choisissant parmi les catégories suivantes :

- Peur de la contamination : vous ressentez constamment le besoin d'être parfaitement propre et protégé de toute forme d'infection extérieure.
- Besoin de symétrie et/ou d'exactitude : vous avez horreur de tout ce qui n'est pas droit et/ou symétrique et/ou précis.
- Rituel de vérification : lorsque vous effectuez une action particulière (à définir avec le MJ), vous devez systématiquement sacrifier une action mineure ou une réaction pour vérifier que vous l'avez bien réussie.
- Comptage compulsif : vous vous mettez à compter tout et n'importe quoi lorsque vous êtes dans une situation de stress.
- Rituel de répétition : lorsque vous êtes placé dans une situation de stress intense, vous ressentez le besoin urgent d'effectuer une action rapide un nombre de fois précis. L'action à effectuer doit être définie avec le MJ.

Note : certains autres T.O.C connus ont été volontairement ignorés pour la composition de cette liste car ils ne sont pas compatibles avec une image de personnage héroïque.

1.6 CHOISIR VOTRE CODE D'HONNEUR

« Ne pas faire de promesse à une femme... si on n'est pas sûr de pouvoir la tenir »
(Cortana)

Dans *Halo : Héros & Hérétiques*, les personnages de joueurs sont des individus exceptionnels à plus d'un titre, dotés d'une détermination plus forte que le reste des mortels. Et la source principale de cette détermination se trouve dans les valeurs morales qu'ils ont choisies de défendre ou de suivre, quelle qu'en soit la raison. Cela prend la forme d'un **code d'honneur** qui possède un ensemble de règles plus ou moins précises et que les personnages ne doivent pas enfreindre sous peine de perdre la confiance de leurs semblables. Car comment croire la promesse de quelqu'un qui ne respecte pas ses propres principes moraux ?

Certains peuples de personnages tels que les sangheils, spartans-II et spartans-III possèdent un code d'honneur obligatoire qui est lié à leur culture et/ou à leur entraînement (voir chapitre 1.2). Pour d'autres, un code d'honneur en particulier est simplement recommandé, ce qui veut dire qu'il est assez commun chez les membres de ce peuple mais qu'il n'est pas obligatoire pour autant. Le reste des peuples est totalement libre de choisir le code d'honneur qui lui correspond du moment que cela est logique avec son histoire et son profil. Le MJ pourra émettre certaines restrictions si un ou plusieurs codes lui semblent être un risque pour le fonctionnement du groupe. Notez également que certains codes d'honneurs sont conçus pour des personnages covenant ou pour des humains qui partagent leur culture.

Ne faites pas ce choix à la légère, car cela déterminera comment vous pouvez gagner et perdre des points d'**Honneur** (voir chapitre 3.2).

BUSHIDO

La voie des guerriers samourais repose sur sept valeurs morales qui lui servent de piliers : **Droiture, Courage, Compassion, Respect, Honnêteté, Honneur et Loyauté**. Vous devez faire en sorte de les respecter le mieux possible dans la limite du raisonnable et sans que cela ne torture votre conscience.

- **Accessibilité** : humains
- **Transgression mineure** : être impoli avec un supérieur, mentir à un ami sur un sujet important, manquer de respect à un individu non-hostile, etc.
- **Transgression majeure** : refuser d'exécuter l'ordre d'un supérieur, violer la loi, fuir devant une menace non démesurée, etc.
- **Transgression extrême** : trahir votre faction ou vos amis, désertir, refuser d'assumer ses fautes.

CODE DES PIRATES

La piraterie existe aussi bien chez les humains que chez les covenant, car l'espace est un nouvel horizon de liberté où il est facile de disparaître loin de la surveillance des autorités. Les personnages pirates ne sont pas forcément incompatibles avec ceux ayant choisi d'autres codes d'honneur, cependant ils sont bien mieux efficaces lorsque toute l'équipe répond au code des pirates.

Ce code n'est pas exactement le même d'un équipage à l'autre, ni même d'un peuple à l'autre, cependant certaines règles sont plutôt universelles parmi les pirates de l'espace : tous les membres d'une même équipe ont une voix égale et reçoivent la même part, aucun vol ni malhonnêteté n'est toléré entre ces mêmes membres, et il est interdit d'abandonner le navire (ou plutôt d'abandonner l'équipe lorsque le navire est perdu). Le **capitaine** est le maître à bord afin de prendre toutes les décisions importantes concernant le vaisseau et pour éviter que ce soit l'anarchie, mais toutes les décisions peuvent être soumises à un vote démocratique. L'un des membres d'équipage peut être désigné pour être le **second** afin de les représenter auprès du capitaine à qui il peut parler librement sans craindre sa fureur.

- **Accessibilité** : tous
- **Transgression mineure** : voler à un autre membre d'équipage, refuser une opportunité de richesse, déshonorer le nom du vaisseau ou de l'équipage, etc.
- **Transgression majeure** : ne pas respecter un vote de l'équipage, dissimuler un butin au reste de l'équipe, etc.
- **Transgression extrême** : trahir votre équipage, désertir, détruire un butin, etc.

CODE DUELLO

La croyance au cœur de ce code consiste à dire que tous les conflits interpersonnels qui atteignent un certain niveau d'intensité doivent se régler à un contre un dans le cadre d'un duel d'honneur. On parle alors de **disputes** qui entraînent la déclaration d'un **duel**, toutefois celui-ci n'est pas forcément un combat, bien que ce soit celle la plus populaire surtout chez les covenant. Selon les raisons de la dispute, le duel peut prendre la forme d'une compétition entre les deux opposants (une course, un débat philosophique, un concours de tir, etc.). Parfois aussi il peut également être préférable de régler la question à travers une unique partie de jeu (typiquement le poker chez les humains, le seikan chez les sangheils et le jeu des anneaux pour les autres peuples covenant). Lorsqu'un duel prend la forme d'un combat, c'est l'individu qui reçoit le défi qui détermine si c'est un combat à mort ou non (afin d'éviter que les lanceurs de défi n'abusent de ce pouvoir pour tuer tous ceux qui leurs déplaisent).

Le code duello exige un certain discernement et de self-contrôle afin de ne pas provoquer des duels pour n'importe quoi contre n'importe qui. Votre adversaire doit vous avoir sérieusement offensé par une action délibérée qu'il ne regrette pas ou pour laquelle il refuse de s'excuser. Il doit également représenter un défi à la hauteur de votre force, sinon c'est soit de la tyrannie soit du suicide. Les duels doivent toujours être accomplis de manière civilisée, honnête et équilibrée, ce qui nécessite assez souvent la désignation d'un **arbitre de duel** parmi les témoins ayant une position neutre dans la dispute.

- **Accessibilité** : tous
- **Transgression mineure** : manquer de respect à un adversaire, provoquer un duel pour une raison futile, etc.
- **Transgression majeure** : défier un individu clairement inférieur à soi, chercher à influencer un arbitre de duel, etc.
- **Transgression extrême** : refuser un duel, tricher, refuser d'admettre sa défaite, etc.

PERSONNAGE SANS HONNEUR

Si aucun code d'honneur ne vous convient ou que vous ne souhaitez en suivre aucun et que le peuple que vous avez choisi le permet, vous pouvez envisager l'idée d'incarner un personnage sans honneur. Néanmoins il faut être bien conscient de ce que cela implique.

N'avoir aucun honneur signifie que vos paroles n'ont aucun poids, aucune crédibilité, car votre personnage n'a aucune valeur morale l'obligeant à tenir ses engagements ou à dire la vérité. Les gens n'auront pas confiance en vous et n'auront aucune raison de vous traiter avec respect ou compassion, qu'ils soient alliés ou ennemis. Votre hiérarchie non plus n'aura pas confiance en vous et vous mettra sans doute sous surveillance à la première occasion.

Voilà ce que cela signifie de n'avoir aucun honneur.

CREDO DES ASSASSINS

Même si leurs méthodes ont grandement évolué avec le temps, les assassins sont toujours autant demandés pour éliminer des individus gênants. Ceux qui vivent par ce code mettent leurs talents de tueurs au service de la société en remplissant des contrats définissant la ou les cibles ainsi que les conditions à respecter s'ils veulent être payés. Ils ont interdiction d'éliminer quelqu'un pour leurs seuls intérêts personnels ou de se livrer à des tueries aveugles, ce qui implique qu'ils ne peuvent pas non plus s'en prendre à d'éventuels témoins de leurs actions : s'ils ont échoué à ne pas être vus, ils doivent l'assumer.

- **Accessibilité** : tous
- **Transgression mineure** : renoncer à un contrat d'élimination, capturer la cible plutôt que de la tuer, etc.
- **Transgression majeure** : assassiner quelqu'un pour des intérêts personnels ou ceux d'un proche, ne pas respecter les conditions d'un contrat, etc.
- **Transgression extrême** : laisser une cible s'échapper, briser un contrat, mentir sur la réussite d'un contrat, tuer un innocent, etc.



CULTE DE LA LOGIQUE

À la base, ce code d'honneur ne possède pas de but en soi car c'est davantage une manière d'être et de pensée plutôt qu'un objectif moral ou un ensemble de principes vertueux. Cela consiste à toujours choisir la solution la plus logique ou celle avec les plus fortes probabilités de réussite pour ce qu'on cherche à accomplir. Ce culte est apparu au sein de l'humanité avec l'avènement des intelligences artificielles, et les covenant ont depuis longtemps développé un culte de la raison par nécessité pour prendre des décisions logiques tout en s'affranchissant de ces mêmes IA autant que possible.

Bien entendu, les solutions envisagées pour résoudre un problème doivent respecter autant que possible les lois de la société, le protocole militaire et tout autre forme de règlement qui s'applique dans la situation.

- **Accessibilité** : tous
- **Transgression mineure** : prendre une décision motivée par ses émotions ou celles des autres plutôt que par la logique, laisser ses émotions éclater en public, etc.
- **Transgression majeure** : ignorer volontairement une information, dissimuler une preuve, etc.
- **Transgression extrême** : altérer la vérité officielle ou le protocole, détruire une preuve, etc.

LOI DU SANG

Le peuple sangheili possède une culture profondément traditionnelle qui ne tolère que très peu l'échec et la faiblesse, de corps comme d'esprit. Cette tradition impose un certain nombre de règles importantes dont certaines sont déjà déterminées dans le choix de votre clan d'origine (voir chapitre 1.3), tandis que celle-ci-dessous sont partagées par tous les sangheilis.

Ce code d'honneur tourne autour de deux valeurs principales : le **sang** et les **armes**. Le sang est l'honneur même d'un individu, ce qui veut dire que toute perte de sang est aussi une perte de sa valeur profonde, mais les blessures au combat restent acceptables tandis que toute autre forme de saignement est très mal vu. De leur côté, les armes sont considérées comme des entités presque vivantes qui possèdent leur volonté propre et qui doivent donc être respectées, surtout celles de très grande qualité. Les plus puissantes armes créées à l'unité par des maîtres forgerons doivent chacune recevoir un nom à la hauteur de leur valeur.

- **Accessibilité** : sangheilis ou demi-frères
- **Transgression mineure** : perdre son sang hors de toute forme de combat, se retrouver totalement désarmé (même si le personnage est en permission), ne pas respecter le nom d'une arme.
- **Transgression majeure** : Dégainer une arme sans avoir l'intention de s'en servir, la rengainer sans avoir faire couler le sang avec.
- **Transgression extrême** : Être capturé sans combattre, faire un choix motivé par la peur.



MEMENTO MORI

Cette locution latine signifie littéralement « *garde à l'esprit que tu es en train de mourir* », c'est-à-dire que tu es mortel et que ta vie s'écoule un peu plus à chaque instant avec la possibilité de s'arrêter à tout moment. Par extension, cette philosophie de vie s'applique à tous les individus et à toutes les autres formes de vie, et elle a donc donné naissance à un code d'honneur qui se base sur trois choses essentielles : essayer d'accomplir le plus de choses que possible durant son existence, ne jamais remettre à demain ce que l'on peut faire aujourd'hui, et toujours être en paix avec soi-même.

Le but ultime de ce code d'honneur est que l'individu n'exprime aucun regret lorsque la mort viendra pour lui. Cela ne veut pas dire qu'il doit se laisser mourir à la première occasion, car la première injonction reste d'avoir autant d'expériences et d'accomplissements que possible. C'est simplement que, comme la mort peut le frapper à tout moment, il doit profiter du temps dont il dispose pour agir selon ses convictions et mettre son énergie à tenter de régler les problèmes qu'il considère importants.

- **Accessibilité** : tous
- **Transgression mineure** : laisser passer l'opportunité de résoudre un problème grave,
- **Transgression majeure** : agir d'une manière suicidaire inutilement, mettre inutilement en péril la vie d'un allié ou d'un innocent.
- **Transgression extrême** : apprendre qu'un proche de sa famille, un ami ou un ancien ami est mort alors que cette relation était restée en mauvais termes, renoncer à avouer ses sentiments amoureux à quelqu'un, accomplir un acte irréversible qui est contraire à ses convictions.

MONSTRE NÉCESSAIRE

Les personnages qui suivent ce code d'honneur sont des individus extrêmement doués et dangereux qui ont pris conscience que, parfois, il faut savoir accomplir des choses horribles pour stopper une menace ou pour sauver le plus grand nombre d'individus. C'est pourquoi ils acceptent de se salir les mains pour que leurs amis gardent la conscience propre. Ils ne le font pas parce qu'ils aiment commettre des atrocités, mais parce qu'ils considèrent que c'est nécessaire. Ils n'agissent pas non plus sans prendre en compte l'avis du groupe et proposent d'abord leur solution pour savoir si tout le monde est d'accord. Ces personnages sont des monstres, certes, mais contrôlés par un code d'honneur pour justement ne pas accomplir de brutalités aveuglément comme le feraient leurs adversaires.

Pour ce code d'honneur, on utilise le terme d'**acte de monstrosité** pour indiquer toute action qui serait moralement injuste si elle n'était pas nécessaire. Cela peut être par exemple tuer un civil innocent parce qu'il est devenu un témoin gênant dans une enquête, torturer physiquement un prisonnier avec des méthodes extrêmes ou encore utiliser une puissance de feu qui garantit d'éliminer une cible prioritaire mais fera aussi d'énormes pertes civiles.

- **Accessibilité** : tous
- **Transgression mineure** : dépasser les limites de ce qui était convenu lors d'un acte de monstrosité, se montrer faible devant un ennemi.
- **Transgression majeure** : ne pas respecter la décision du groupe sur l'usage ou non d'un acte de monstrosité ou prendre seul la décision.
- **Transgression extrême** : commettre un acte de monstrosité de manière totalement gratuite.

OBJECTEUR DE CONSCIENCE

Les personnes se désignant ainsi refusent de tuer qui que ce soit ou d'accomplir des actions qui les rendraient directement responsables de la mort de quelqu'un. Cela n'interdit cependant pas d'assommer, de paralyser, ou d'utiliser toute autre méthode alternative pour neutraliser les menaces qui se présentent à eux. Vous n'êtes pas non plus responsable des actions de vos alliés.

- **Accessibilité** : tous
- **Transgression mineure** : participer à une action qui cause la mort de quelqu'un, directement ou indirectement.
- **Transgression majeure** : accomplir seul une action qui a indirectement causé la mort de quelqu'un.
- **Transgression extrême** : tuer quelqu'un directement soi-même.

OPTIMISME

Certains individus choisissent d'être des porteurs d'espoir pour tous ceux qui les suivent, peu importe les échecs subis et les épreuves qu'il reste à surmonter. Même dans les moments les plus sombres, ils cherchent une issue victorieuse et savent trouver les mots pour maintenir le moral de leurs proches. C'est un état d'esprit plus difficile à suivre qu'il n'y paraît, surtout lorsque le sort s'acharne sur vous, mais qui peut forger des héros exceptionnels.

- **Accessibilité** : tous
- **Transgression mineure** : refuser à quelqu'un une chance de racheter ses erreurs, être incapable de proposer une solution à un problème grave (même si cette solution est peu probable), etc.
- **Transgression majeure** : perdre confiance en quelqu'un, être certain que ses actions ou celles d'un allié sont déjà vouées à l'échec, etc.
- **Transgression extrême** : perdre espoir en soi, accepter un échec sans en tirer quelque chose de positif, etc.

PAX MILITARI

Ce code consiste en la recherche de la paix par la force militaire, que ce soit en protégeant la population contre les menaces extérieures ou en la purgeant de ses menaces intérieures. Car la liberté n'a de valeur que si on a la force nécessaire pour la défendre, et la société ne peut pas prospérer non plus si elle est sans cesse en proie au chaos et luttes internes. Mais ne pouvant pas rendre le juste fort, il faut tâcher de rendre le fort juste.

Ce code est donc en quelques sortes une extension non officielle du règlement interne de l'armée. Elle demande bien sûr de respecter le règlement, mais aussi de se mettre au service des citoyens de manière exemplaire, de toujours se tenir prêt au combat et de maintenir son hygiène de vie physique et mentale au maximum.

- **Accessibilité** : humains
- **Transgression mineure** : se retrouver totalement désarmé (même si le personnage est en permission), ne pas respecter le protocole militaire, agir de manière déshonorante devant des civils, etc.
- **Transgression majeure** : désobéir à un ordre direct, abandonner un soldat allié sur le terrain, dissimuler un crime, etc.
- **Transgression extrême** : trahir sa faction, désertre, tuer un soldat allié, être complice d'un crime, etc.



PESSIMISME

Contrairement à ce qu'on pourrait penser, le pessimisme n'est pas ici le culte du désespoir et du fatalisme d'un destin sombre déjà écrit à l'avance. C'est au contraire la certitude qu'il est possible de surmonter les épreuves qui se présentent mais à condition de toujours se tenir prêt à les affronter, de se préparer au pire pour ne pas se trouver pris au dépourvu. Les individus qui choisissent cette voie de pensée sont vigilants, prudents, méfiants et pleins de ressources lorsqu'il s'agit d'éviter les ennuis.

- **Accessibilité** : tous
- **Transgression mineure** : faire confiance trop facilement, se lancer dans une affaire dangereuse sans plan de secours, oublier de verrouiller un accès derrière soi ou de chiffrer une communication, etc.
- **Transgression majeure** : se retrouver totalement désarmé (même si le personnage est en permission), accepter un plan à faible chances de succès, etc.
- **Transgression extrême** : confier sa vie à un inconnu, laisser le hasard décider d'une chose importante, transmettre des informations secrètes à une personne non-autorisée, etc.

SERMENT ALTRUISTE

Ce type de code d'honneur peut prendre des formes et des noms très variés selon les peuples et les cultures, mais possède toujours les mêmes grands principes : se mettre avant tout au service des autres plutôt que de chercher la gloire et le profit personnel. Contrairement au code de l'objecteur de conscience, celui-ci n'empêche pas de tuer et recommande même de pouvoir sacrifier son innocence et jusqu'à sa vie afin de protéger celles des autres, sans aller néanmoins jusqu'aux actes d'atrocité des monstres nécessaires. Cela ne veut pas dire risquer sa vie à la première occasion noble, car il vaut toujours mieux survivre pour accomplir davantage de bien plus tard.

- **Accessibilité** : tous
- **Transgression mineure** : refuser une opportunité d'aider quelqu'un dans le besoin, humilier quelqu'un de faible, faire un choix privilégiant ses intérêts, etc.

- **Transgression majeure** : risquer sa vie inutilement ou pour un bénéfice trop faible, feindre la générosité pour attendre quelque chose en retour, etc.
- **Transgression extrême** : tuer un innocent, sacrifier quelqu'un pour sauver sa propre vie, etc.

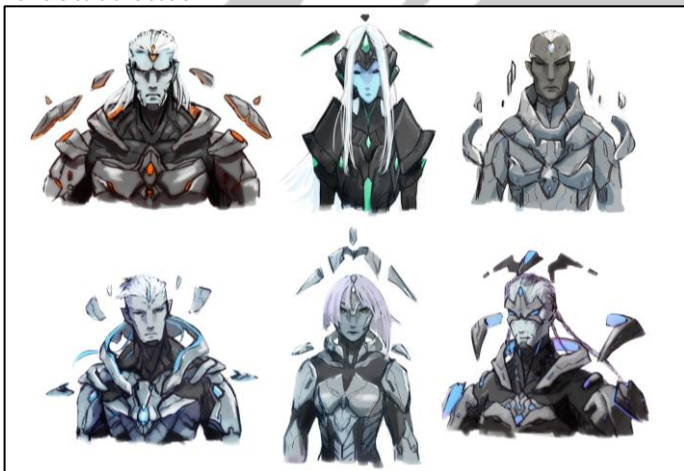
TALLA MANTRA

Ce code d'honneur originaire de certaines communautés lekgolo s'est répandu chez les autres peuples covenants à travers l'enseignement de la physique neurale. Il exige de chercher à tisser une « toile de vie » aussi large et solide que possible à travers l'espace, ce qui se consiste à se créer des amitiés sincères et fortes avec autant de personnes que possibles sur de nombreuses planètes. Mais il demande de reconnaître également les relations antipathiques fortes que l'on peut avoir créé avec ses adversaires et de chercher à préserver ces liens plutôt que de les détruire. Ce

LES ICÔNES DU PANTHÉON

Chaque divinité du Panthéon forerunner est un idéal de vie que les mortels covenants se doivent d'essayer de suivre autant que possible. Les codes d'honneur qui cherchent à suivre l'un d'eux en particulier sont nommés les **icônes**, ce qui renvoie d'abord aux petites statuettes que portent les croyants mais aussi aux individus si pieux et fidèles aux enseignements de leurs divinités qu'ils finissent par être considérés comme des icônes vivantes.

Ces codes d'honneur sont donc, bien évidemment, accessibles uniquement à des croyants covenants ou éventuellement à des humains qui auraient été convertis d'une manière ou d'une autre.



ICÔNE DE L'ARCHIVISTE

La déesse du savoir, de la procréation et de la famille est une personne de **sagesse** et de **compassion** qui utilise ses vastes connaissances pour le bien du plus grand nombre. Ses plans nécessitent parfois d'être appliqués en secret pour ne pas fausser leurs résultats, et peuvent aller jusqu'à exiger un sacrifice personnel immense. Son existence donc est marquée de tristesse pour toutes les choses qu'elle ne peut pas partager avec ceux qu'elle aime, mais elle est aussi pleine de joie en observant le bonheur que ses actions ont créé ou protégé.

- **Transgression mineure** : refuser une opportunité d'aider quelqu'un, dire une vérité blessante sans nécessité, etc.
- **Transgression majeure** : refuser une opportunité de fonder une famille, être responsable d'une grande tragédie touchant des innocents, etc.
- **Transgression extrême** : trahir un membre de sa propre famille, utiliser des connaissances secrètes avec de mauvaises intentions, etc.

ICÔNE DU BÂTISSEUR

Le dieu des architectes, des forgerons et des artisans n'est pas seulement quelqu'un d'extrêmement **intelligent** et **doué de ses mains**. C'est aussi un **artiste** à l'inspiration si grande qu'il est considéré comme étant en communion avec le cosmos lui-même. C'est un esthète habitué à la solitude car bien peu comprennent le flot riche et incessant de ses pensées tournées qui mêlent science et beauté.

- **Transgression mineure** : renoncer à une opportunité de faire progresser la science, être incapable d'émettre une critique constructive sur une œuvre d'art, etc.
- **Transgression majeure** : faire preuve de stupidité, détruire une œuvre artistique ou technologique unique, etc.
- **Transgression extrême** : être responsable de la destruction d'une relique forerunner ou d'une construction de taille colossale (ville ou station spatiale), être incapable de la moindre création artistique, etc.

ICÔNE DU DIDACTE

Le dieu de la guerre, des conquêtes et de la destruction est un individu au **courage exemplaire** qui mène ses troupes au combat même dans les moments les plus désespérés. Mais ce courage ne s'exprime pas uniquement dans ses actions : c'est également un individu d'une **franchise totale** qui n'a pas peur de dire ce qu'il pense de ses alliés comme de ces ennemis, ni d'énoncer les vérités cruelles ou dérangeantes lorsqu'elles sont nécessaires à la victoire.

- **Transgression mineure** : mentir à ses alliés, ne pas respecter la hiérarchie ou le protocole militaire, faire preuve de doute ou de crainte face à la défaite, etc.
- **Transgression majeure** : désobéir à un ordre direct, privilégier une tactique de fuite, refuser d'affronter un accusateur, etc.

code encourage donc à privilégier les solutions diplomatiques et non-léthales plutôt que la violence pour résoudre ses problèmes, sans pour autant aller jusqu'au pacifisme total. Pour ne pas entrer en contradiction directe avec la croisade d'éradication de l'Alliance, les humains étaient considérés comme exclus du fonctionnement de ce code, mais après le Grand Schisme une large partie des communautés du Talla Mantra décida de supprimer cette exception.

- **Accessibilité** : personnages covenants
- **Transgression mineure** : refuser une offre d'amitié sincère, briser une amitié même récente, construire une relation sur un mensonge, etc.
- **Transgression majeure** : être le premier à utiliser la force dans une négociation, encourager la solution qui cause le plus de morts, etc.
- **Transgression extrême** : tuer un individu avec qui vous avez tissé une relation forte (même si c'est un ennemi), être responsable de la mort d'un très grand nombre d'individus, etc.
- **Transgression extrême** : prendre une décision motivée par la peur, trahir sa faction, désertir, etc.

ICÔNE DU JUSTICAR

Le dieu de la justice, de l'honneur et du châtement est un observateur attentif de tout ce qui se déroule dans la galaxie, ce qui agit que lorsque cela est absolument nécessaire, ce qui nécessite une grande **patience**. Mais lorsqu'il choisit d'intervenir, il doit savoir utiliser sa maîtrise du langage pour expliquer ses choix de manière **sincère** et **limpide** pour comprendre le monde, comprendre les autres et se comprendre lui-même.

- **Transgression mineure** : refuser d'expliquer ses choix ou d'entendre les arguments d'un autre, ne pas comprendre les origines de ses sentiments, etc.
- **Transgression majeure** : agir dans la précipitation, perdre son calme dans une discussion, forcer quelqu'un à vous céder sa place, etc.
- **Transgression extrême** : condamner à tort un innocent, prendre une décision incontestablement injuste, nier la réalité, etc.

ICÔNE DU PRIMORDIAL

Le dieu de la vie, de la mort, de l'éternité et de la décadence est peut-être le membre du Panthéon le plus difficile à comprendre et donc à imiter car sa nature même est d'être incompréhensible. N'étant pas de nature forerunner et ayant gagné son statut divin par ses propres actions dans la physique neurale plutôt que par la technologie sacrée des Halos, il est assez détaché du reste de l'univers. C'est une entité unique qui est consciente de sa nature spéciale qui la sépare de toutes les autres formes de vie, mais qui reste **confiante** dans son destin et qui trouve sa force dans sa **liberté**, personne ne pouvant lui imposer quoi que ce soit car au contraire c'est lui qui cherche à imposer sa volonté sur l'univers.

- **Transgression mineure** : faire preuve d'incertitude ou de doute, agir de manière incohérente, se laisser convaincre par des arguments assez faibles.
- **Transgression majeure** : perdre confiance en les dieux, ne pas défendre son point de vue lors d'un désaccord, agir contrairement à ses opinions.
- **Transgression extrême** : perdre confiance en soi-même, se soumettre à une autorité injuste ou à une idéologie contraire à la sienne.

ICÔNE DU PROTECTEUR

Le dieu des remparts, des forteresses et des armadas est un individu aussi **stoïque** et **imperturbable** que la pierre des donjons ou que la coque blindée des vaisseaux de guerre. Il est un roc inébranlable sur lequel toutes les menaces s'écrasent sans le faire céder, et rien ni personne ne peut le faire dévier de sa mission car sa **loyauté** est absolue. Peu importe les pertes, les dommages collatéraux ou les sacrifices nécessaires si cela lui donne les chances suffisantes pour la victoire.

- **Transgression mineure** : faire des choix guidés par ses émotions ou son intuition plutôt que par la logique pure, laisser l'ennemi trouver une faiblesse émotionnelle exploitable chez vous, etc.
- **Transgression majeure** : désobéir à un ordre direct, parler ouvertement d'une faiblesse émotionnelle à un ennemi ou à un personnage neutre, etc.
- **Transgression extrême** : trahir sa faction, laisser ses émotions éclater en public, etc.

ICÔNE DU VENGEUR

Le dieu des orphelins, des bannis et des assassins est un dieu torturé par la **fureur** qu'il ressent contre les criminels, ainsi que par la **culpabilité** de ses propres actions. Car lorsque sa colère est hors de contrôle, il peut s'égarer facilement sur le mauvais chemin et accomplir des choses profondément atroces, et c'est pourquoi il doit continuellement faire preuve d'**humilité** en jugeant continuellement les conséquences de ses choix.

- **Transgression mineure** : refuser une opportunité de venger quelqu'un, s'emporter contre une personne non-hostile, etc.
- **Transgression majeure** : se comporter de manière excessivement cruelle ou orgueilleuse, humilier une personne non-hostile, etc.
- **Transgression extrême** : causer la mort d'un innocent, tuer par plaisir ou par intérêt purement personnel, refuser d'admettre sa responsabilité dans un événement tragique, etc.

1.7 DÉFINIR VOTRE PERSONNALITÉ

« Ce type me fait froid dans le dos. Non seulement il est diablement efficace avec un fusil, mais en plus il est capable de massacrer n'importe quel ennemi avec un sourire de dément. Je ne sais pas par quoi il est passé pour devenir une telle machine à tuer mais, quoi que ce soit, je ne le souhaite à personne. »

(Sergent O'Brian à propos d'un de ses hommes)

C'est cette partie de la création de votre personnage qui va réellement vous permettre de le personnaliser pour en faire votre véritable avatar dans l'univers de Halo. Il y a beaucoup de choses dans l'identité de votre personnage qui ne dépendent pas de son plan de carrière ou de la faction à laquelle il appartient, comme par exemple son passé, sa personnalité et ses aptitudes spéciales héritées de ses gènes ou de ses antécédents. Nous vous donnons donc ici tout ce qu'il vous faut pour perfectionner le profil de votre héros.

MASCULIN OU FÉMININ ?

L'armée de l'UNSC, que ce soit sur la terre ferme ou dans l'espace, a toujours été une armée mixte qui recrute aussi bien des femmes que des hommes. Les femmes se sont révélées être des combattantes aussi efficaces que leurs homologues masculins et affrontent les mêmes dangers avec un égal courage. Leur emploi sur tous les fronts de toutes les guerres a prouvé de nombreuses fois qu'elles étaient une valeur sûre pour l'UNSC, quel que soit le domaine de compétence considéré.

De l'autre côté du front, par contre, les diverses factions extraterrestres sont loin d'être des armées mixtes, les femelles étant généralement écartées des affaires guerrières pour des raisons essentiellement culturelles. Les kig-yars et les unggoy sont les seuls peuples qui, à l'opposé de tous les autres, possèdent une société à domination matriarcale. Nous avons cependant jugé qu'il serait extrêmement injuste de ne pas autoriser les joueurs à incarner un membre du beau sexe parmi les divers peuples covenants. De plus, cela peut amener à créer des relations très particulières, soit entre les joueurs, soit entre les personnages féminins et les PNJ.

Le choix de l'un ou l'autre des deux sexes n'implique aucun handicap ou avantage particulier en termes de règles pures. Cependant, ce paramètre peut donner lieu à des événements spéciaux selon la volonté du MJ, les personnages féminins ayant tendance à vite attirer l'attention de certains individus, particulièrement dans les factions covenants où les convictions misogynes sont profondément ancrées.

VOTRE ÂGE

L'ancienneté de votre personnage peut sembler un paramètre anodin, toutefois il faut noter qu'un jeune de 17 ans sera considéré différemment d'un adulte d'une bonne trentaine d'années. Selon le rôle que vous souhaitez jouer et le tempérament que vous souhaitez donner à votre personnage, vous serez probablement attiré par une tranche d'âge bien particulière. Concernant les peuples covenants, la seule différence notable avec les humains est que la limite entre l'adolescence et l'âge adulte se situe plutôt vers les 14 ans chez toutes ces espèces, sauf les unggoy pour lesquels cette limite est de 7 ans.

VOTRE NOM

Cette partie peut sembler anodine, mais le nom d'un personnage est une chose toute aussi importante que le reste de son profil. Il est important que ce nom soit réaliste et original (il est interdit de prendre des noms de personnages existants de Halo car les MJ pourraient utiliser ces mêmes personnages dans le cadre de certains scénarios). Ces noms doivent correspondre un tant soit peu au personnage afin d'être une extension de son caractère. Pour les peuples extraterrestres, des exemples et règles de nommage sont indiquées dans le chapitre 1.1.

VOTRE PASSÉ

Un personnage sans histoire n'est qu'une coquille vide, sans substance, qui remplit peut-être son rôle mais ne possède aucune profondeur qui le rend différent d'une autre coquille vide, ce qui fait que vous aurez moins tendance à vous attacher à ce personnage. Plus vous détaillerez son histoire et plus vous vous impliquerez dans cet individu que vous aurez créé avec attention et précision. Voici quelques-unes des questions habituelles que vous pouvez vous poser pour construire vos antécédents :

Quelle fut votre éducation de jeunesse ? Où êtes-vous né(e) ? Quels étaient les métiers de vos parents ? Avez-vous des amis d'enfance ? Quel fut votre parcours éducatif ?

Avez-vous eu un(e) petit(e) ami(e) ou un compagnon/une compagne ? Si oui, pouvez-vous en faire la description ? Êtes-vous toujours lié avec ? Dans quelles conditions ?

Comment avez-vous rejoint votre faction ? Pourquoi vous êtes-vous engagé(e) ? Quelles ont été les circonstances de votre enrôlement ?

Quelle est votre niveau d'expérience militaire ? Êtes-vous une jeune recrue prodigieusement douée ou un vétéran qui a acquis une large expérience du combat sur le terrain ? Vous considérez-vous comme polyvalent ou ultraspécialisé ?

Avez-vous été le sujet d'anecdotes intrigantes, tristes ou drôles ? Vous est-il arrivé de vous retrouver dans une situation embarrassante ou dont vous n'avez toujours pas compris le sens ? Avez-vous été le témoin d'une énigme que vous cherchez désespérément à résoudre ? Avez-vous connu un drame marquant dans votre entourage ?



VOTRE PERSONNALITÉ

Ce n'est qu'en connaissant le caractère de votre héros que vous saurez exactement comment il réagira sur le champ de bataille, comment il se comportera, la façon dont il parlera avec ses coéquipiers ou ses ennemis, ce qui l'émerveillera et ce qui le mettra hors de lui. Il est totalement possible de simplement calquer votre propre personnalité sur celui de votre héros, ou alors créer une mentalité tout à fait différente de la vôtre. Voici quelques-unes des questions habituelles que vous pouvez vous poser pour construire votre personnalité :

Quel est votre tempérament habituel ? Êtes-vous plutôt calme ou bien colérique ? Amical(e) ou froid(e) ?

Quelles sont vos peurs ? Vos rêves ? Avez-vous une phobie particulière ? Une ambition pour vous-même ou pour votre peuple ?

Quelles sont vos préférences personnelles ? Qu'est-ce que vous adorez et qu'est-ce que vous haïssez par-dessus tout ? Quel est votre plus grand souhait et votre plus grande peur ?

Quels sont vos appuis ? Avez-vous une famille ? Des amis ? Des collègues proches ? Quelles sont leurs occupations ? Seraient-ils capables de vous aider en cas de besoin ?

Quel est votre objectif ultime ? Avez-vous un(e) ennemi(e) juré(e) ou une promesse à tenir ? A quoi rêvez-vous entre vos missions ? Qu'est-ce qui vous pousse à continuer le combat ?

1.8. ÉVOLUTION DE VOTRE PERSONNAGE

« A partir de maintenant, vous êtes des ODST, ce qui signifie que vous êtes la crème de la crème de l'armée sans même avoir combattu une seule fois en situation réelle. D'ici la fin de votre période d'engagement, plus de la moitié d'entre vous auront donné leur vie pour la Terre et ses colonies, mais ceux qui auront survécu seront devenus des êtres exceptionnels. »
(Dave Summerset, instructeur des ODST de Mars)

Le principe du jeu de rôle est non seulement de créer un personnage original et personnel à travers lequel s'immerger dans un univers, mais aussi de faire évoluer ce même personnage en le rendant progressivement de plus en plus puissant pour affronter des menaces de plus en plus terribles et avoir un meilleur impact sur son univers. Ici vous trouverez toutes les règles vous permettant d'améliorer votre avatar au fil de vos missions.



MONTÉE EN NIVEAU

Généralement, un personnage débute au niveau 1 puis gagne en expérience au fur de ses aventures, devenant ainsi plus fort et plus doué dans les activités qu'il aura choisi de maîtriser. Chaque personnage de joueur a choisi une classe de personnage lors de sa création, chaque classe possédant des aptitudes uniques et récompenses diverses qui sont débloquées en montant de niveau. Vous gagnez également des améliorations de caractéristiques lors de certaines montées en niveau comme l'indique le tableau ci-dessous. Par exemple dès que vous atteignez le niveau 2, vous pouvez augmenter de 1 point une de vos caractéristiques fortes au choix.

Il existe deux manières de gérer la progression des personnages de joueur, et le MJ doit en choisir une au début de la carrière de votre personnage en se mettant d'accord avec le reste du groupe :

XP	Niv
0	1
7	2
17	3
28	4
40	5
53	6
67	7
82	8
98	9
115	10
133	11
152	12
172	13
193	14
215	15
238	16
262	17
287	18
313	19
343	20

MÉTHODE 1 : CALCULS D'XP

Avec cette méthode, vous gagnez des points d'expérience (ou XP) en accomplissant des objectifs et des actes héroïques. Le nombre d'XP gagné à chaque objectif varie de 1 à 7 en fonction de sa difficulté et de la manière dont vous l'avez accompli. Sauver une poignée de civils peut facilement donner 1 XP tandis que désamorcer une tête nucléaire gardée par un bataillon de soldats en vaut largement 7. Gardez donc toujours marqué quelque part le nombre total d'XP que votre personnage a gagné sur toute sa carrière. Vous montez de niveau lorsque vous atteignez les seuils indiqués ci-contre.

Cette méthode est à privilégier si vous enchaînez différentes missions n'ayant pas forcément de lien les unes avec les autres ou si le MJ n'a pas un scénario de campagne préétabli de A à Z.

Définition d'un objectif : La plupart du temps, les missions que vos personnages accomplissent sont définies par le MJ avec des objectifs très clairs car ils proviennent généralement de vos supérieurs hiérarchiques, quelle que soit la faction que vous ayez choisie de rejoindre. Toutefois, le MJ peut éventuellement accepter que les joueurs lui proposent un objectif qu'ils se fixent d'eux-mêmes et qui n'a rien à voir avec les intérêts de leur faction, voir même qui s'y oppose plus ou moins directement. Il peut s'agir d'obtenir vengeance contre un personnage qui les a trahis, de sauver des alliés proches capturés par l'ennemi, de voler des dossiers secrets pour apprendre la vérité sur un sujet précis, de détruire des preuves pouvant les incriminer à tort ou à raison, et encore bien d'autres choses. Quoi qu'il en soit, qu'un objectif soit décidé par le MJ ou proposé par les joueurs, le fait de l'accomplir permet à tous les membres de l'équipe de choisir une amélioration parmi celles proposées ci-dessous. Notez qu'il est parfaitement possible de suivre plusieurs objectifs en même temps si la situation le permet (exemple : l'UNSC vous ordonne de neutraliser une base adverse et vous souhaitez en profiter pour capturer un PNJ particulier qui s'y trouve car il a des infos sur votre ennemi juré).

MÉTHODE 2 : MONTÉE PAR ÉTAPES

Cette seconde méthode s'affranchit totalement du calcul des XP pour donner plus de liberté au MJ qui choisit lui-même à quelles étapes de l'aventure vos personnages sont considérés comme ayant traversé suffisamment d'épreuves pour monter en niveau. En théorie, avec cette méthode tous les personnages de joueurs devraient monter de niveau en même temps, cependant il peut y avoir des exceptions qui doivent être justifiées par le MJ.

Cette méthode est à privilégier lorsque vous jouez un scénario entièrement préparé et que le MJ doit pouvoir envoyer les joueurs contre des menaces de plus en plus grandes au fil de l'intrigue.

DÉPENSER VOS POINTS DE COMPÉTENCES

À chaque montée de niveau, vous gagnez un nombre de points de compétences qui dépend à la fois de votre classe et de votre bonus d'Intelligence comme indiqué dans le tableau ci-contre. Ces points peuvent être dépensés pour acquérir de nouvelles compétences ou pour améliorer celles que vous possédez déjà afin d'augmenter le bonus que vous recevez sur les tests qui y font appel.

Voici les règles à suivre pour utiliser vos points de compétence :

- Vous pouvez acquérir seule nouvelle compétence par montée de niveau (au niveau +1),
- Chaque compétence déjà acquise ne peut être améliorée qu'une seule fois par montée de niveau,
- Les améliorations de compétences liées à une **caractéristique faible** coûtent 2 points de plus,
- Les améliorations de compétences liées à une **caractéristique forte** coûtent 2 points de moins (avec un minimum de 1).

Bonus	+1 : novice	+2 : initié	+3 : confirmé	+4 : expert	+5 : maître
Prix	1 pts	2 pts	4 pts	6 pts	7 pts
Requis	aucun	Caractéristique liée ≥ 10	Caractéristique liée ≥ 12	Caractéristique liée ≥ 14	Caractéristique liée ≥ 16
Niveau minimum de personnage	Niveaux 1 à 4		Niveaux 5 à 10	Niveaux 11 à 14	Niveaux 15 à 20

Bien évidemment, vous pouvez choisir de ne pas dépenser tous vos points de compétence lors de votre montée de niveau et de les garder pour la prochaine, voir de les dépenser en cours d'aventure à condition de trouver une explication logique sur comment votre personnage acquiert ce nouveau savoir : en lisant une documentation technique avancée, en s'entraînant pendant la durée d'un voyage, en demandant conseil à un autre personnage beaucoup plus expérimenté, etc.

Classe	Points de compétence par niveau
Armurier	4 + mod. d'Intelligence
Capitaine	8 + mod. d'Intelligence
Commando	4 + mod. d'Intelligence
Commissaire/Inquisiteur	6 + mod. d'Intelligence
Démolisseur	6 + mod. d'Intelligence
Docteur	8 + mod. d'Intelligence
Duelliste	4 + mod. d'Intelligence
Enquêteur	8 + mod. d'Intelligence
Exécuteur	4 + mod. d'Intelligence
Fantôme	6 + mod. d'Intelligence
Hackeur	8 + mod. d'Intelligence
Major	6 + mod. d'Intelligence
Opérateur	8 + mod. d'Intelligence
Polymorphe legolo	4 + mod. d'Intelligence
Saboteur	6 + mod. d'Intelligence
Télépathe Iekgolo	6 + mod. d'Intelligence
Tireur d'élite	6 + mod. d'Intelligence

MULTICLASSAGE

A partir du niveau 7 de votre personnage, vous avez la possibilité de lui choisir une seconde classe afin de le rendre plus polyvalent en associant les capacités de deux spécialisations différentes. Cette classe secondaire commence obligatoirement au niveau 1, puis à chaque nouvelle montée de niveau vous avez l'option d'ajouter un niveau dans cette classe secondaire au lieu de gagner un niveau dans votre classe de départ. Au fur et à mesure que vous montez de niveau, vous pouvez rester un membre de votre classe originale qui possède juste quelques niveaux dans une autre classe, ou vous pouvez changer complètement de carrière en laissant la première classe de côté. Mais en comparaison à une classe unique de niveau équivalent, vous sacrifiez une partie de votre spécialité en échange de plus de versatilité.

NIVEAU DE CLASSE ET DE PERSONNAGE

Les niveaux de vos deux classes sont additionnés ensemble pour déterminer le niveau de votre personnage. Par exemple, si vous avez trois niveaux de fantôme et deux niveaux d'enquêteur, vous êtes un personnage de niveau 5. Le coût en points d'expérience (PX) pour monter de niveau est donc toujours basé sur la somme de vos niveaux de personnage, et non pas en fonction de votre niveau dans une classe spécifique. Donc, en reprenant l'exemple précédent, vous devez gagner assez d'XP pour atteindre le niveau 6 avant de pouvoir prendre votre quatrième niveau de fantôme ou votre troisième niveau d'enquêteur.

CONDITIONS

Pour avoir accès à une nouvelle classe, vous devez posséder les valeurs de caractéristiques requises suivant le tableau de multi-classage ci-dessous. En effet, comme vous n'avez pas suivi la formation complète que reçoit normalement un personnage débutant, vous devez assimiler rapidement les capacités de votre nouvelle classe, et ceci demande des aptitudes naturelles qui sont reflétées par des valeurs de caractéristiques au-dessus de la moyenne.

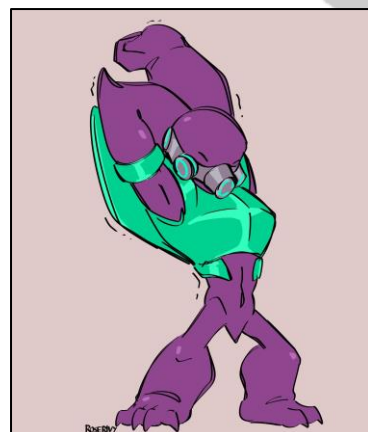
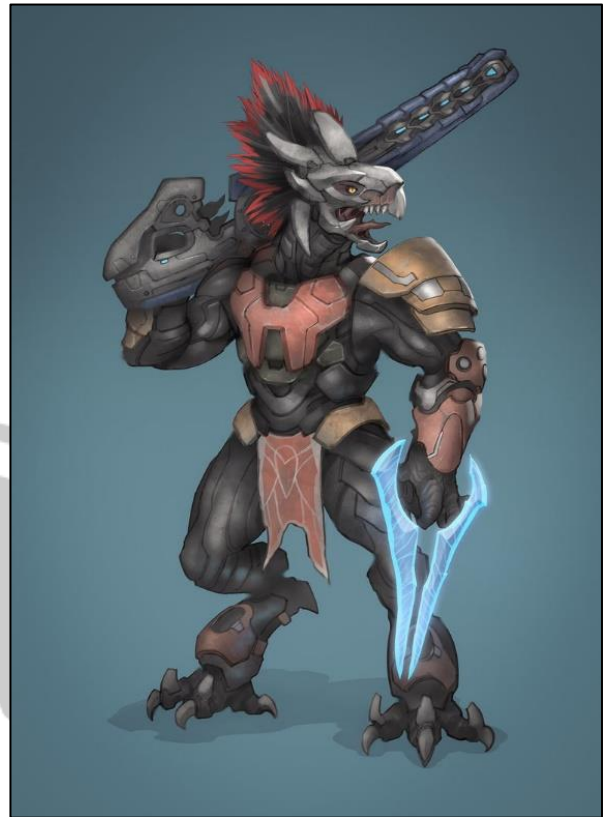
EQUIPEMENT STANDARD DE CLASSE

Lorsque vous prenez une classe secondaire, vous obtenez seulement une partie de l'équipement standard associé à cette classe pour le peuple qui vous correspond (humain ou covenant). Cela doit être vu avec le Maître de Jeu en fonction de la situation, de l'historique de votre personnage et de la raison du multiclassage.

COMPÉTENCES

Vous ne recevez qu'une partie des compétences de départ de votre classe secondaire, car vous n'avez pas le temps de suivre l'intégralité de sa longue formation. Reportez-vous au tableau de multi-classage ci-dessous pour déterminer lesquelles.

Classe	Valeur minimum de caractéristique	Compétence gagnée
Armurier	Endurance 15	1 catégorie d'armure au choix, <i>Réparation</i>
Capitaine	Charisme 13, Intelligence 13	<i>Commandement de vaisseau</i> , <i>Protocole</i>
Commando	Force 13, Agilité 13	<i>Athlétisme</i> , <i>Discrétion</i> OU <i>Observation</i>
Commissaire/Inquisiteur	Charisme 13, Volonté 13	<i>Commandement de troupe</i> , <i>Protocole</i>
Démolisseur	Intelligence 13, Endurance 13	<i>Explosifs</i> , <i>Techno-maîtrise</i> OU <i>Réparation</i>
Docteur	Intelligence 15	<i>Médecine</i> , <i>Xénologie</i> OU <i>Forerunner</i>
Duelliste	Force 13, Endurance 13	<i>Armes fines</i> OU <i>armes brutales</i> , <i>Bouclier</i>
Enquêteur	Charisme 15	<i>Investigation</i> , <i>Interrogatoire</i> OU <i>Observation</i>
Exécuteur	Agilité 13, Force 13	<i>Discrétion</i> , <i>Armes fines</i> OU <i>Armes brutales</i>
Fantôme	Agilité 15	<i>Discrétion</i> , <i>Intimidation</i> OU <i>Observation</i>
Hackeur	Intelligence 15	<i>Piratage</i> , <i>Intrusion</i> OU <i>Programmation</i>
Major	Charisme 13, Endurance 13	<i>Commandement de troupe</i> , <i>Protocole</i>
Opérateur	Agilité 13, Endurance 13	1 catégorie de véhicules au choix, <i>Réparation</i>
Polymorphe legolo	Force 13, Endurance 13, Iekgolo	<i>Athlétisme</i> , <i>Armes lourdes</i>
Saboteur	Intelligence 15	<i>Techno-maîtrise</i> , <i>Piratage</i> OU <i>Explosifs</i>
Télépathe Iekgolo	Intelligence 13, Volonté 13, Iekgolo	<i>Diplomatie</i> , <i>Intimidation</i> OU <i>Psychologie</i>
Tireur d'élite	Perception 15	<i>Armes de précision</i> , <i>Discrétion</i> OU <i>Observation</i>



AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Aux niveaux 5, 9, 13, 17 et 20 de chaque classe, vous pouvez augmenter une valeur de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux valeurs de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20. Il existe potentiellement d'autres moyens d'augmenter les compétences de votre personnage durant vos aventures, mais la plupart seront temporaires comme par exemple certaines drogues de combat ou exo-squelettes.

RÉCOMPENSES DE RENOMMÉE

Certaines récompenses ne peuvent pas s'obtenir simplement en accumulant des points d'expérience en raison de leur valeur morale et/ou de leur impact sur certaines mécaniques de jeu. C'est pourquoi nous préférons laisser au MJ le contrôle de ces éléments afin qu'il puisse les distribuer lorsqu'il estime qu'ils sont pleinement mérités. De plus, nous rattachons ces récompenses à une notion non pas individuelle mais collective, la **Renommée**, afin d'encourager la coopération entre les joueurs.

Au fur et à mesure de vos exploits, votre équipe deviendra de plus en plus populaire auprès de votre faction (et peut-être aussi auprès de vos ennemis). Nous vous encourageons d'ailleurs à donner un nom à votre groupe de héros afin que sa réputation puisse grandir plus facilement en fonction de vos actions.

Chaque fois que le MJ considère que la renommée de votre équipe a suffisamment grandi, chacun des membres de votre groupe de joueur peut choisir une des récompenses suivantes :

Acquérir un nouvel équipement standard : désigner un équipement comme standard pour votre personnage vous évitera d'avoir à le payer avec des points de REQ à chaque mission si vous en appréciez l'usage. Cet équipement doit être un minimum cohérent avec la classe de votre personnage : ne demandez pas un lance-roquette si vous êtes un tireur d'élite. Notez également que les équipements de l'arsenal portant la règle *Accès restreint* ne peuvent jamais être pris en équipement standard.

Remplacer un bionique basique par une version avancée : si vous avez l'infortune d'être gravement blessé au point que l'on soit forcé de remplacer une partie de votre corps par un équivalent mécanique, nommé bionique, vous recevez par défaut un modèle de base qui assure au moins de maintenir vos aptitudes telles qu'elles étaient avant votre « accident ». Il existe cependant des versions avancées qui donnent des effets spéciaux dépendant de la nature de l'organe remplacée (voir chapitre 6.4), cependant ces modèles sont nettement plus coûteux et demandent beaucoup plus de travail pour s'adapter au patient. Vous pouvez utiliser une récompense de renommée pour obtenir un bionique avancé de votre choix, même si vous n'en avez pas médicalement besoin...



OBTENIR DES CONTACTS

Souvent, les missions que vous accomplirez vous donneront directement la possibilité de créer des relations professionnelles, amicales ou même amoureuses avec divers PNJ se trouvant plus ou moins par hasard sur votre chemin. Cependant leurs domaines de compétences seront limités et vous aurez probablement l'envie d'obtenir le soutien d'autres PNJ ayant des spécialités et/ou avantages différents dont ils pourront vous faire bénéficier. Pour cela, vous devez faire en sorte de conserver une valeur d'Honneur suffisamment élevée car c'est cet attribut qui déterminera vos options pour obtenir puis améliorer ce genre de PNJ, dont les relations sont basées avant tout sur la confiance.

TYPES DE CONTACTS

Le chapitre 5.9 donne une liste détaillée d'un assez grand nombre de contacts possibles avec les avantages qu'ils peuvent vous apporter. Cette liste n'est absolument pas exhaustive : vous êtes libres d'inventer d'autres types de contact en vous mettant d'accord avec le MJ sur la nature de l'aide qu'ils peuvent vous apporter. Certains contacts ne sont cependant valables que pour des personnages covenants ou ayant de bonnes relations avec au moins une faction covenante, car ils occupent des postes qui n'ont pas d'équivalent dans la civilisation humaine.



COMMENT GAGNER UN CONTACT

Après chaque mission terminée avec succès, le MJ peut autoriser un ou plusieurs personnages de joueur à gagner un contact. Cela n'est pas ni systématique ni obligatoire, et doit être progressif avec la montée en niveau de vos personnages pour représenter le fait que plus ils progressent, plus il leur est facile de tisser des liens avec des individus intéressants. Durant vos premières missions il sera préférable de ne donner cette possibilité qu'à un joueur à la fois, puis d'augmenter peu à peu la fréquence selon le niveau de réussite et de renommée du groupe.

Chaque contact possède deux caractéristiques échelonnée de 1 à 7 : l'**expertise** qui indique son niveau de compétence dans la profession qu'il exerce, et la **relation** qui indique le niveau d'attachement entre ce PNJ et votre personnage de joueur. Les rangs d'expertise et de relation n'ont pas de conséquences chiffrées, car le PNJ contact n'est pas sensé avoir de profil détaillé. A la place, ces valeurs servent à le décrire très grossièrement en suivant le tableau ci-dessous.

EXPERTISE	DESCRIPTION
1	Novice prometteur
2	Professionnel confirmé
3	Vétéran adroit
4	Spécialiste reconnu
5	Expert hors-norme
6	Maître incontesté
7	Légende du milieu

RELATION	DESCRIPTION
1	Simple connaissance
2	Contact régulier
3	Personne de confiance
4	Soutien fiable
5	Partenaire confirmé
6	Fidélité à toute épreuve
7	A la vie à la mort

Lorsque vous gagnez un nouveau contact, celui-ci possède par défaut 1 point dans chacune de ces caractéristiques, puis vous disposez d'un nombre de points égal à votre (Honneur) que vous pouvez répartir entre elles. Par exemple si vous avez un rang d'Honneur de 3, vous pouvez choisir de gagner un contact qui sera de rang 4 en expertise et de rang 1 en relation, ou alors rang 3 en expertise et 2 en relation, et ainsi de suite.

Note : Précisons qu'il est fortement déconseiller d'utiliser le système de contact pour créer une relation entre votre personnage de joueur et un personnage connu de l'univers de Halo (comme le docteur Halsey, l'Arbitre Thel Vadam ou Tartarus) ou certains PNJ rares tels que les spartans-II ou les Silent Shadows. Déjà parce la plupart sont des individus beaucoup trop puissants et influents qui risquent de perturber le bon déroulement de vos aventures, et ensuite parce que le concept des contacts est de faire progresser ces PNJ aux côtés de vos propres personnages. Il n'est pas interdit de cotéger des personnages connus, mais ces derniers seront gérés de manière scénaristique par le MJ plutôt que par ce genre de règles.

AMÉLIORER LES CONTACTS

Lorsque, à la fin d'une mission, le MJ vous autorise à gagner un nouveau contact, vous pouvez choisir à la place d'améliorer un ou plusieurs contact existant. Vous pouvez faire progresser chacun de vos contacts d'un seul rang à la fois sur ses deux caractéristiques, à condition que vous ayez un rang d'Honneur suffisamment.

Toujours dans le cas où vous avez un rang d'Honneur de 3, vous pouvez améliorer de 1 l'expertise et la relation d'un de vos contact, puis utiliser le point restant pour améliorer un autre contact sur l'une de ses caractéristiques.

MÉDAILLES, SANCTIONS, MARQUES HONORIFIQUES ET PUNITIVES

Il est peu probable qu'une équipe de personnages aux calibres héroïques accomplisse des aventures sans que tôt ou tard leurs actes soient considérés dignes de décorations militaires ou, selon la situation, de sanctions plus ou moins lourdes. L'humanité et les peuples covenants possèdent chacun de leur côté diverses formes de récompenses et punitions, et nous allons nous concentrer uniquement sur celles qui peuvent être appliquées à vos personnages sans handicaper sérieusement le déroulement de vos aventures. Nous ne parlerons donc pas des emprisonnements sur des vaisseaux ou colonies pénitenciaires, ni des exécutions, mais cela ne veut pas dire que vos personnages y sont totalement immunisés : même un spartan-II peut être accidentellement « perdu en mission » s'il devient un trop gros problème pour sa hiérarchie.

MÉDAILLES HUMAINES

Légion d'honneur : parfois appelée aussi la Médaille de l'Honneur, cette décoration sert à reconnaître un sens du sacrifice, un acte de bravoure ou d'héroïsme ayant servi l'intérêt général. L'acte récompensé doit être tel qu'il serait impossible de reprocher le fait de ne pas l'avoir accompli.

Croix des colonies : il s'agit de la plus haute décoration de l'UNSC qui existe à ce jour, et n'est donnée que pour des actes héroïques ayant offert une victoire de grande importance. Depuis sa création après la fin des Guerres Interplanétaires en 2170, seule une vingtaine de personnes l'ont reçue, tous à la suite d'actions ayant protégé les populations de plusieurs planètes entières.

Étoile de bronze : bien qu'il s'agisse de la plus faible distinction que peut recevoir un soldat pour ses actions au combat, l'étoile de bronze reste une médaille de valeur qui reconnaît un acte de bravoure indiscutable.

Étoile d'argent : modèle plus prestigieux de l'étoile de bronze, cette médaille sert à récompenser un acte d'héroïsme dont l'importance mérite une décoration plus importante.

Médaille des prisonniers de guerres : comme son nom l'indique, cette décoration est donnée aux personnes qui ont été capturés et retenus prisonniers par une faction adverse. Cette condition doit avoir été vécue pendant une durée suffisamment longue, au moins une semaine si l'individu a subi la torture, mais souvent plus long si les conditions étaient plus « clémentes ».

Purple Heart : contrairement à la plupart des autres médailles, les individus qui la reçoivent ne sont pas « recommandés » pour cette décoration et sont simplement désignés lorsqu'ils reçoivent de graves blessures au combat dans le cadre d'une mission de guerre officielle. La survivabilité des soldats sur le terrain ayant été grandement améliorée avec la technologie, les conditions d'attribution de cette médaille ont été revues à la hausse pour éviter le trop grand nombre de décorations.

MARQUES HONORIFIQUES COVENANTES

Marque de la Fortune : issue du symbole d'union des sept clans ancestraux de Sanghelios, ceci est la plus grande distinction qui existe dans l'Alliance et fut récupérée par les Lames de Sanghelios pour en faire leur emblème et lui redonner son sens d'origine. Elle est donnée pour avoir personnellement offert une grande et glorieuse victoire, par ses actions ou son commandement.

Marque de la Destinée : deuxième plus importante distinction, celle-ci indique que son porteur a personnellement permis la récupération ou la protection d'une relique forerunner et qu'il a donc été touché par la grâce des dieux.

Marque de la Bravoure : cette distinction est donnée pour avoir vaincu un ennemi malgré des conditions stratégiques désespérées. Ceux qui la reçoivent sont généralement les derniers survivants d'un large groupe qui a été presque entièrement anéanti par l'ennemi.

Marque de la Ferveur : récompense ceux qui ont personnellement vaincu d'importants chefs hérétiques en combat singulier.

Marque de la Persévérance : cette distinction ne peut être portée que par ceux qui ont continué de servir dans l'armée pendant au moins trois ans après avoir atteint l'âge normal de la retraite.

Marque de la Fraternité : indique qu'en une occasion particulière, le porteur a sauvé un grand nombre d'autres soldats ou de civils.

Marque de la Ténacité : cette marque indique qu'au cours d'une bataille, le porteur a remporté une victoire contre ses ennemis en continuant à se battre malgré de graves blessures.



SANCTIONS HUMAINES

Surveillance renforcée : bien que les services de renseignement humains aient l'habitude de travailler dans l'ombre et que, en théorie, tout le monde est susceptible d'être surveillé en permanence, il peut être décidé de mettre en place une surveillance renforcée. Celle-ci est le plus souvent officielle avec des contrôles aléatoires et parfois même l'affectation d'un commissaire politique pour rester constamment aux côtés de la personne surveillée.

Gel des avoirs : souvent utilisée par avant même toute condamnation dans le cadre d'enquêtes majeures, cela consiste à confisquer l'argent sur les comptes bancaires d'une personne et parfois même diverses possessions matérielles. Cette confiscation peut aussi bien être temporaire que permanente selon les circonstances.

Légion pénale : l'une des sentences les plus craintes est d'être forcé de se battre non pas en tant que soldat mais en tant que prisonnier dont la survie n'a donc pas autant d'importance. Le plus souvent, ces individus sont assignés à un commissaire politique ou à un officier superviseur qui a droit de vie ou de mort sur lui, cependant il n'est pas impossible de purger cette peine en accomplissant un exploit à la hauteur de ses crimes.

MARQUES PUNITIVES COVENANTES

Marque de la Jalousie : indique un individu coupable de vol ou de viol, les deux crimes renvoyant à un désir de s'approprier illégalement quelque chose qui ne lui appartient pas. La seule différence est qu'en cas de vol, la marque est faite sur les mains ou les bras puis le condamné reçoit un nom de coups de fouets variable, tandis que pour un viol elle est faite au plus près du sexe qui subit systématiquement une castration adaptée. Une même personne peut recevoir jusqu'à trois marques de la Jalousie, puis s'il récidive une fois de plus, il est exécuté.

Marque de la Désobéissance : créée initialement pour désigner les pirates et autres contrebandiers vivant hors des lois sans forcément être des hérétiques, cette marque est également utilisée sur des guerriers qui ont fait preuve d'un manque de respect flagrant envers un haut supérieur, ou qui sont responsables de graves incidents parce qu'ils ont désobéi à un ordre direct. Notons que dans la culture sangheili, le fait de désobéir à l'ordre d'un supérieur n'est pas un crime si l'ordre en question est stupide ou même dangereux, mais chacun doit assumer les conséquences de ses décisions.

Marque de la Honte : cette marque est, après celle de l'Hérésie, la plus terrible qui puisse être reçue. Elle indique que l'individu a commis une faute si grave et dont les conséquences ont été si catastrophiques qu'il ne peut recevoir le pardon qu'en mourant au combat pour le Grand Voyage. Peu importe qu'il ait commis cette faute involontairement.

Marque de l'Hérésie : comme son nom l'indique, cette marque indique une personne qui a été reconnue coupable d'avoir agi volontairement contre le Grand Voyage.

Marque du Déclin : l'existence et la nature de cette marque est gardée secrète par les san'shyuums car elle concerne uniquement leur propre peuple. La liste des individus qui l'ont reçue est donc soigneusement gardée à l'écart des autres registres du Ministère de la Pénitence. Apposée au plus près du sexe de l'individu afin de ne pouvoir être vue que par son partenaire amoureux, elle indique que son patrimoine génétique est trop dégradé pour avoir le droit d'avoir une descendance, et que tous ceux qui se reproduiraient avec lui malgré cette interdiction seraient châtiés avec la plus grande sévérité.





DEVENIR UN DEMI-FRÈRE

Les lois des clans sangheilis et de l'immense majorité des factions covenantes placent les sangheilis (et éventuellement les san'shyuums) comme races seigneuriales possédant un statut nettement supérieur à celui des autres peuples, qui sont eux considérés comme des vassaux. Pour ces peuples « inférieurs », l'idée de devenir l'égal des sangheilis est pratiquement impossible à moins de parvenir à se révolter ou de devenir hors-la-loi, pourtant il existe un moyen légal d'accéder à un statut de seigneur : devenir un « demi-frère ». Ce terme désigne un membre d'un peuple vassal qui s'est particulièrement distingué à la fois par ses actions et par son comportement en adoptant les règles de vie traditionnelles des sangheilis. Beaucoup disent que cette loi n'a été créée que comme instrument de manipulation par un faux espoir encourageant les esclaves à imiter leurs maîtres, ce qui n'est pas totalement faux si l'on considère le très faible nombre d'individus qui ont reçu ce statut depuis la création de cette loi. Cela peut néanmoins devenir une réalité pour un individu suffisamment exceptionnel ou qui a la chance d'être soutenu par les bonnes personnes au sein de la hiérarchie sangheili.

Conditions :

- Être membre d'un peuple covenant vassal ou un humain allié à une faction covenante,
- Respecter la Loi du Sang (voir création de personnage sangheili) pendant un temps suffisamment long devant des témoins sangheilis. Les ellipses temporaires ne permettent pas de remplir cette condition,
- Posséder des valeurs d'Héroïsme et d'Honneur d'au moins 75,
- Passer une semaine au sein d'un clan sangheili pour y apprendre les préceptes de vie fondamentaux des sangheilis et préparer la cérémonie d'initiation,
- Faire vos preuves devant le kaïdon et/ou le conseil des anciens du clan qui vous accueille.

Effets : Tant que vous êtes capable de prouver votre statut de Demi-frère (par témoignage d'un sangheili ou par la présentation d'un disque d'authentification), tout personnage covenant doit vous considérer comme si vous étiez un sangheili. Toutefois cela ne veut pas dire qu'ils le feront automatiquement, ni qu'ils se comporteront forcément amicalement car les sangheilis sont loins d'être appréciés par tous les autres covenants.

DEVENIR UN MAÎTRE-LAME

Les maîtres-lames forment la noblesse du peuple sangheili, une élite à la fois martiale et culturelle immensément respectée à travers tous les clans, peu importe leurs origines. Mais il ne suffit pas de savoir utiliser une arme énergétique pour en faire partie : cela demande un long et difficile entraînement au sein de l'un des nombreux s d'Armes sangheilis, dont l'entrée n'est autorisée qu'à ceux qui ont prouvé qu'ils avaient le potentiel pour devenir des maîtres. Selon l'état de vos aventures au moment où votre personnage débute son entraînement, le MJ peut soit effectuer une ellipse temporelle pour tout le groupe soit vous demander d'incarner un autre personnage entretemps.

Conditions :

- Être un sangheili ou un demi-frère,
- Posséder des valeurs d'Héroïsme et d'Honneur d'au moins 75,
- L'arme énergétique du Temple que vous souhaitez rejoindre doit être un équipement standard pour votre personnage,
- Avoir vaincu en duel plusieurs autres sangheilis porteurs de lames énergétiques, qu'ils soient maîtres-lames ou non,
- Demander à rejoindre le Temple correspondant à votre arme sur Sanghelios ou sur une autre colonie covenante,
- Passer un an à apprendre les techniques du temple et prouver votre valeur jusqu'à recevoir le titre de maître.

Effets : Votre Commandement augmente de 15 points et pouvez porter fièrement l'emblème de votre Temple pour afficher votre appartenance à la noblesse sangheili, ce qui vous donne accès à divers traitements de faveur (ressources, logements, relations, etc.). Les autres sangheilis qui sont conscients de votre titre ou qui voient cette emblème doit vous traiter avec respect, mais cela ne garantit pas qu'ils le feront surtout si vous en abusez. Ce statut possède également d'autres impacts sur votre personnage en fonction de la culture de son clan, que vous avez normalement déterminé avec les règles du chapitre 1.2.



DEVENIR UN SPARTAN-IV

Contrairement aux programmes spartans-II et spartans-III qui nécessitaient de recruter leurs candidats entre six et huit ans pour des raisons physiologiques, le programme spartan-IV lancé en 2553 a bénéficié de meilleures technologies médicales qui permettent de transformer à peu près n'importe quel humain adulte en supersoldat, bien qu'en réduisant sensiblement l'intensité des augmentations pour garantir la survie du sujet. De ce fait, si vos aventures se déroulent après cette date, il est possible pour un personnage humain de devenir un combattant spartan-IV, mais pour cela il faut remplir les conditions suivantes :

Conditions :

- Être membre de l'UNSC,
- Être un personnage de niveau 7 minimum,
- Posséder des valeurs d'Héroïsme et d'Honneur d'au moins 75,
- Avoir une carrière militaire exemplaire,
- Avoir l'autorisation de votre MJ,

- Faire une demande d'intégrer le programme SPARTAN-IV auprès de votre hiérarchie en suivant le protocole,
- Être transféré jusqu'à une installation top-secrète sur Mars pour y subir des examens médicaux, puis les opérations chirurgicales d'augmentation corporelles, suivies d'une période de réhabilitation de deux semaines,
- Une fois votre réhabilitation terminée, vous serez transféré sur une autre installation top-secrète (nom et localisation inconnue) pour recevoir quatre semaines d'entraînement intensif avant de passer vos examens finaux qui feront officiellement de vous un spartan-IV.

Effets : Une fois le processus terminé, les effets suivants s'appliquent :

- Vous gagnez les règles spéciales *Démon* et *Soldat de l'impossible* (voir les divers peuples des spartans dans le chapitre 1.1).
- Toutes vos caractéristiques augmentent de +1, puis vous pouvez augmenter deux caractéristiques différentes de +2.
- La combinaison MJOLNIR et les différents modèles d'armures MJOLNIR (variante standard) deviennent des équipements standards pour votre personnage.

Mais devenir spartan implique des responsabilités : à partir de ce moment, votre personnage devient membre de la plus prestigieuse unité d'élite de l'UNSC et sera donc considéré comme un investissement très coûteux qui ne doit pas avoir été fait en vain. Cela signifie non seulement des missions plus dangereuses (si elles ne l'étaient pas déjà), mais aussi un code de conduite plus exigeant car il ne faudrait pas que la prestigieuse unité des spartans perde bêtement le soutien de la population civile, n'est-ce pas ?

DEVENIR UN CROISÉ

La tradition des croisades intérieures remonte à l'antiquité sangheili, il y a de cela plus de quatre millénaires. Plusieurs légendes de cet Âge racontent comment des individus ayant choisi une existence de sacrifice furent « bénis » par les dieux en découvrant des artefacts ou en parvenant à les activer, ne serait-ce que partiellement. Aujourd'hui, ces sacrifices sont accomplis aussi bien par des croyants à la recherche du Grand Voyage que par des pénitents souhaitant se racheter de graves fautes, ou encore des guerriers souhaitant prouver leur dévotion envers les dieux.

Il existe sept croisades « sanctifiées », c'est-à-dire qui ont été reconnues par le clergé covenant comme ayant permis à une ou plusieurs personnes à travers l'histoire de recevoir une bénédiction quelconque. Ces croisades sont assez courantes parmi les fidèles de l'Eglise du Raah Chiwei, le Chemin Intérieur, qui pensent pouvoir ainsi obtenir le pouvoir de Réclamation ou même atteindre la Transcendance du Physique.

Conditions :

- Être un personnage croyant (religion du Panthéon forerunner)
- Posséder les compétences *Forerunner* +2 et *Religion* +2
- Choisir une des sept croisades sanctifiées décrites aux pages suivantes,
- Adopter le Code d'honneur de l'**icône** associée à votre divinité tutélaire (voir chapitre 1.6).

Effet : Vous devenez un Croisé de niveau 1 tel que défini dans les pages suivantes, et la divinité correspondant à votre croisade devient votre **divinité tutélaire**. Cette classe supplémentaire ne compte pas pour les questions de multiclassage et ne progresse pas avec des XP (voir règles spéciales ci-dessous).

Niv.	Gains de niveau	Actes de foi	Assistance divine
1	Puissance honorable Maîtrise tous les actes de foi (voir plus loin)	2	3D6
2	Vision		4D6
3	-		
4	1^{ère} Aptitude tutélaire	3	5D6
5	Vision		6D6
6	-		
7	Vision	4	7D6
8	2^{ème} Aptitude tutélaire		8D6
9	Vision		
10	-	5	9D6
11	Vision		
12	3^{ème} Aptitude tutélaire		10D6
13	Vision	11D6	
14	-		12D6
15	Vision	7	
16	4^{ème} Aptitude tutélaire		13D6
17	Vision		
18	-	8	14D6
19	Vision		
20	Croisé légendaire		

ASSISTANCE DIVINE

Entre chaque repos court, vous disposez d'une réserve de D6 dont le nombre dépend de votre niveau de personnage et qui peuvent être utilisés comme des dés bonus selon des règles précises : selon la divinité tutélaire que vous choisissez, vous pouvez accomplir une assistance divine sur certains types de jets de dés. Cela consiste à ajouter un unique D6 bonus qui doit être jeté en même temps que tous les autres dés du jet : vous ne pouvez pas attendre d'obtenir un premier résultat puis annoncer utiliser un dé bonus. Ces dés bonus ne peuvent pas être cummulés avec d'autres dés bonus comme par exemple ceux conférés par la règle d'*Attaque sournoise* de la classe d'Exécuteur.

VISIONS

Lors de plusieurs montées en niveau de la classe de Croisé, vous recevrez une vision accordée par l'esprit immortel de votre divinité tutélaire au travers de la physique neurale (probablement par une brève connexion inconsciente au Domaine). La nature exacte de cette vision ainsi que le moment où elle survient est laissée à la discrétion du MJ, cependant il peut éventuellement vous laisser choisir le type de vision parmi la liste ci-dessous :

- **Vision de mort** : vous voyez le lieu où une mort très importante pour votre personnage a de grandes chances de se produire. Il peut s'agir de sa propre mort, de celle d'un autre personnage important pour lui ou d'un ennemi juré.
- **Vision de puissance** : vous voyez un objet de grande importance pour vous, pour votre faction ou pour un ennemi, que vous ayez connaissance de son existence ou non. Cela vous donne également un indice sur comment le récupérer ou le détruire.
- **Vision de synchron** : vous voyez l'apparence d'un individu que vous ne connaissez pas encore, mais qui est destiné à avoir un rôle très important dans votre vie, en bien ou en mal...
- **Vision du paradis** : vous voyez une scène issue de l'époque où les forerunners régnaient sur la galaxie, et qui vous apporte une information plus ou moins utile par rapport à votre croisade et/ou votre divinité tutélaire.
- **Vision du passé** : vous voyez une scène d'un événement s'étant déjà déroulé et qui vous apporte une information plus ou moins utile par rapport à l'un de vos objectifs actuels. Cet événement peut s'être déroulé il y a seulement quelques jours, quelques années ou des siècles, mais après le départ des forerunners.



PUissance HONORABLE

La montée en niveau d'un personnage croisé ne se fait pas en cumulant des points d'expérience mais des **points de dévotion**, qui s'obtiennent en accomplissant des **défis** dont la nature est différente pour chaque croisade.

Les seuils à atteindre pour passer d'un niveau à l'autre restent ceux du tableau de progression donné au chapitre 2.8. En revanche, toute perte de points d'Honneur causée par une transgression du code d'honneur de votre icône provoque également le double de pertes sur le total de points de dévotion au cours de votre carrière pour la calcul de votre niveau de croisé. Cela vous permet de faire facilement évoluer cette classe avec une autre en parallèle, mais vous pouvez donc perdre des niveaux de croisé en cas de transgressions répétées.

IMPORTANT : Si vous vous détournez de votre divinité trop souvent et/ou trop sévèrement, en particulier en commettant l'un des interdits de votre croisade, le MJ peut vous retirer toutes vos aptitudes de classe peu importe votre niveau. Vous ne pourrez plus faire appel à des actes de foi jusqu'à ce que vous ayez accompli une **croisade de Rédemption** (indiquée à la fin de ce chapitre) pendant une durée déterminée secrètement par le MJ.

CROISADE DU COURAGE (LE DIDACTE)

« Celui qui s'expose au danger remet son destin entre les mains des dieux. »

Le dieu de la guerre, des conquêtes et de la destruction exige que ses fidèles accomplissent de glorieux exploits guerriers et écrasent les incroyants. Probablement la croisade la plus dangereuse, elle demande d'être un modèle de vaillance pour avancer bravement vers le danger afin d'affronter ses ennemis au corps à corps. La grande majorité des guerriers qui la choisissent sont déjà des experts du combat de proximité, et déclarent ainsi se consacrer purement et uniquement à cet art martial.

ASSISTANCES DIVINES : tests de Volonté

SERMENTS :

- Vous ne pouvez jamais utiliser d'armes de tir, excepté pour frapper avec au corps à corps, ni de grenade ou d'engins explosifs. Cela inclue les armes télécommandées ou installées sur des drones que vous pourriez contrôler. Les armes de jet non explosives sont tolérées.

- Si un combat s'achève sans que vous ayez affronté un adversaire au corps à corps, vous perdez des points sur vos valeurs d'Héroïsme et d'Honneur.

DÉFIS : vous devez vaincre des adversaires puissants, œuvrer pour la gloire de votre faction et faire preuve de courage face aux dangers les plus terrifiants de l'univers.

INTERDITS : faire des choix guidés par la peur, être responsable d'une défaite écrasante ou d'une catastrophe pour votre communauté.

APTITUDES TUTELAIRES :

- Forteresse mentale :** au niveau 4, vous pouvez puiser dans votre force de détermination pour ignorer les inconveniences mineures. Tant que vous n'êtes pas Inconscient, vous pouvez dépenser 1 point de Ténacité pour perdre un des états suivants : Confus, Contrôlé, Effrayé, Fasciné, Sonné.

- Aura de menace :** au niveau 8, votre bravoure intimide vos adversaires. Tout personnage ennemi doit réussir une sauvegarde de Volonté pour vous charger ou pour entrer dans votre zone d'engagement.

- Mener par l'exemple :** au niveau 12, tant que vous êtes le membre de votre groupe qui se trouve le plus proche d'un ennemi (ou à égalité), les membres de votre groupe ignorent tous les malus ou DESAVANTAGES sur leurs sauvegardes de Volonté, y compris ceux imposés par la règle Peur (X).

- Avatar de Victoire :** au niveau 16, vos actes de bravoure inspirent vos alliés pour qu'ils n'abandonnent pas le combat. Chaque fois que vous éliminez au corps à corps un adversaire qui n'est pas un Troufon, tous vos alliés ayant une ligne de vue directe sur vous regagnent immédiatement 1 point de Ténacité.

CROISADE D'HUMILITÉ (LE BÂTISSEUR)

« Celui qui met sa vie au service des autres se met au service du destin. »

Le maître des architectes, des forgerons et des artisans demande à ce que les civilisations grandissent, croissent et progressent. Cette croisade demande à l'individu de ne pas se considérer plus important que quiconque, de se considérer uniquement comme un élément parmi d'autres dans un plan qui le dépasse et dont il ne verra peut-être même pas l'aboutissement. Elle exige un sens du devoir et du sacrifice bien au-delà de ce qui est demandé dans l'armée sans pour autant aller jusqu'au comportement suicidaire.

ASSISTANCES DIVINES : tests de Technique

SERMENTS :

- Vos attributs de Commandement et d'Héroïsme ne peuvent pas dépasser une valeur de 30. Tout gain supplémentaire sur ces deux attributs doit être redistribué à l'un des autres personnages de joueur de votre groupe.

- Chaque fois que vous recevez des REQ ou REQ², vous devez en distribuer la moitié à vos alliés ou à un PNJ de votre choix (sous acceptation du MJ).

DÉFIS : vous devez créer ou découvrir de nouvelles technologies, protéger les secrets de fabrication de votre faction et construire l'avenir de vos semblables.

INTERDITS : détruire des merveilles de technologie ou des œuvres d'art.

APTITUDES TUTELAIRES :

- Esprit de métal :** au niveau 4, votre capacité à vous focaliser sur les choses technologiques vous permet d'entrer dans un état de concentration si intense que presque rien ne peut vous en sortir. Vous pouvez réussir automatiquement une sauvegarde de Volonté ou d'Endurance pour garder votre Concentration à condition de l'annoncer AVANT de faire le jet. Le nombre d'utilisation entre chaque repos long est égal à votre (Intelligence).

- Aura de compétence :** au niveau 8, l'étendue de votre savoir-faire est tel qu'il devient facilement visible par les experts et maîtres des métiers protégés par le Bâtisseur. Les personnages neutres, amicaux et alliés possédant un savoir-faire technologique avancé peuvent spontanément vous demander de les aider sur des projets de grande importance et acceptent toujours de vous apprendre toute technique et/ou connaissance avancée qu'ils pourraient détenir.

- Maître forgeron :** au niveau 12, vous pouvez demander à votre faction de vous fournir des pièces détachées et/ou matériaux de base nécessaires pour construire vous-même certains objets qui autrement coûteraient beaucoup plus cher. Chaque fois que vous réquisitionnez de l'équipement (voir chapitre 5.3), vous pouvez choisir un nombre d'objets égal à votre (Intelligence) et diviser leur coût en REQ par 2 à condition d'avoir le temps et les outils pour les fabriquer. Les objets portant l'attribut Adamantium ou Spartan ne peuvent pas bénéficier de cette règle.

- Emissaire du Bâtisseur :** au niveau 16, vous avez acquis une maîtrise des sciences et technologies au point de pouvoir instinctivement comprendre le rôle et/ou le fonctionnement de n'importe quel machine, même forerunner, comme si le Bâtisseur vous confiait librement ses secrets au fur et à mesure de vos besoins.

CROISADE DE SIMPLICITÉ (L'ARCHIVISTE)

« Celui qui voyage avec peu montre sa vraie force à chacun de ses pas. »

La déesse du savoir, de la procréation et de la famille demande à ce que l'ignorance soit combattue mais en protégeant les savoirs dangereux plutôt que de laisser leur poids peser sur les consciences des simples mortels, afin que la communauté vive dans la joie du moment présent plutôt que dans la crainte ou le désespoir. La Croisade de Simplicité demande donc à l'individu de redécouvrir sa nature profonde et de faire confiance en ses propres capacités plutôt que de se reposer sur la technologie. C'est une dévotion très respectée par les mouvements traditionalistes mais peu appréciée par certains officiers militaires qui voient cela comme un sérieux handicap pour la bonne tenue de leurs missions.

ASSISTANCES DIVINES : tests d'Intelligence

SERMENTS :

- Vous perdez tous vos équipements standards n'étant pas une arme ou une armure,
- Vous devez toujours prendre la valeur la plus faible de vos trois attributs sociaux pour calculer vos points de REQ par mission (voir chapitre 5.3),
- Vous ne pouvez pas recevoir d'équipement supplémentaire de la part des autres membres de votre équipe par mission.

DÉFIS : vous devez collecter des informations importantes, préserver le savoir et juger si une vérité est bonne à transmettre ou doit rester secrète pour protéger la population. Fonder une famille est également un acte important pour cette déesse.

INTERDITS : détruire un savoir, provoquer une crise en répandant une information dangereuse.

APTITUDES TUTELAIRES :

- Déduction linguistique :** au niveau 4, vous n'avez jamais de malus ou de DESAVANTAGE sur vos tests de Dialecte, même ceux sur le Jaggon forerunner, et le MJ peut vous donner des informations supplémentaires pour expliquer des phrases énigmatiques dont vous déduisez le sens caché grâce à votre vaste culture.

- Aura de sagesse :** au niveau 8, l'étendue de vos connaissances se lit clairement dans votre regard ainsi que dans vos paroles, attirant des intentions bénéfiques comme malveillantes. Les personnages neutres, amicaux et alliés peuvent accepter de troquer certaines de leurs ressources contre des informations utiles pour leur quotidien (méthode d'entretien d'équipement, économies d'énergie, réduction de taxes, etc.). En revanche, vos ennemis et divers individus malintentionnés auront tendance à vouloir vous capturer par l'utilisation de méthodes non-léthales pour vous interroger. Vous pouvez faire temporairement disparaître cet effet par un test de Dégagement réussi pour feindre l'ignorance.

- Echos du passé :** au niveau 12, vous avez accumulé tellement de récits, d'anecdotes, de rumeurs et de légendes pour trouver à presque chaque situation une histoire similaire qui s'est produite auparavant. Vous pouvez choisir d'utiliser votre compétence Culture générale ou Religion à la place de n'importe quelle autre compétence à condition de l'annoncer AVANT de faire le jet. Le nombre d'utilisation entre chaque repos long est égal à votre (Intelligence).

- Maître archiviste :** au niveau 16, votre érudition est si grande et légendaire que cela apporte à vos alliés la certitude que vous trouverez toujours une solution à chaque problème qui se présentera. Tant que vous n'êtes pas Mourant, Confus, Effrayé, Fasciné, Inconscient, Sonné ou Terrorisé, vos alliés ayant une ligne de vue directe sur vous sont immunisés à la Peur et ignorent toujours un niveau de Fatigue. Cette capacité ne vous affecte pas.

CROISADE DE SINCÉRITÉ (LE JUSTICAR)

« Celui qui défend la Vérité défend la volonté divine. »

Le dieu de la justice, de l'honneur et du châtiement a besoin d'agents dévoués pour traquer ceux qui menacent la société de l'intérieur par des actes dangereux, abjects ou dégradants. Cette croisade semble assez simple à comprendre et à respecter, pourtant elle n'est pas parmi les plus courantes car elle peut facilement compromettre une mission ou une situation professionnelle. Elle permet cependant de découvrir combien le monde s'est éloigné de la Vérité par ignorance, par peur, par déni ou par intérêts.

ASSISTANCES DIVINES : tests de Charisme

SERMENTS :

- Vous ne devez jamais mentir, y compris à vos ennemis, cependant vous pouvez toujours refuser de répondre.

- Agir contrairement à vos paroles ou manquer à une promesse vous fait automatiquement perdre des points sur vos valeurs d'Héroïsme et d'Honneur.

DÉFIS : vous devez chercher à résoudre les conflits pacifiquement, défendre la vérité et protéger les gens de bonnes intentions.

INTERDITS : commettre vous-même une injustice au yeux des dieux, provoquer un conflit entraînant de grandes pertes.

APTITUDES TUTELAIRES :

- Parole d'or :** au niveau 4, l'engagement dans votre croisade assure les gens de votre sincérité à leur encontre. Les personnages neutres, amicaux ou alliés vous croient toujours sur parole tant qu'ils n'ont pas la preuve concrète du contraire et que vous ne vous contredisez pas vous-même.

- Aura de confiance :** au niveau 8, lorsque vous n'êtes pas déguisé, votre sincérité et votre détermination dans la traque des injustices se lit si clairement sur votre visage qu'elle encourage les personnages de bonne volonté à se confier à vous. Elles pourront donc vous révéler volontairement ce qu'elles savent sur des activités illégales à proximité, à condition que cela met clairement leur vie en péril.

- Troisième œil :** au niveau 12, vous êtes devenu un expert dans l'art de lire l'âme des gens à travers leur regard, leurs paroles ou leurs comportements. Lorsque vous êtes face à face avec un personnage, vous pouvez relancer un test raté de Psychologie ou d'Interrogatoire en dépensant point de Ténacité.

- Avatar de Justice :** au niveau 16, vous devenez l'incarnation du Justicar et les nouvelles de vos aventures se transmettent comme autant de légendes fantastiques à travers les communautés, ce qui profite également à vos compagnons. Une fois par repos court, vous pouvez décider de doubler un gain en Commandement, Héroïsme ou Honneur, pour vous ou pour un de vos compagnons. S'il s'agit d'un gain bénéficiant à plusieurs personnages (parce qu'il est donné suite à une action de groupe), le gain est doublé pour tous les personnages concernés.

CROISADE DE SOLITUDE (LE PRIMORDIAL)

« Celui qui avance seul n'a nul besoin de parole pour attirer les regards sur lui »

Le dieu de la vie, de la mort, de l'éternité et de la décadence est le plus mystérieux de tous. Muet mais observateur, il n'exige rien et attend simplement que ses fidèles comprennent par eux-même quel est leur place dans l'univers. Sans doute la Croisade sanctifiée la plus difficile et la plus respectée parmi les sangheils, la Croisade de Solitude impose de se couper totalement de ses origines. Durant les temps anciens sur Sanghelios, elle imposait un exil total pour survivre seul dans les étendues sauvages de la planète, mais avec le passage des Ages ses conditions ont été adaptées pour représenter symboliquement cet exil tout en permettant à l'individu de servir la société en le privant de parole pour créer un isolement par le langage.

ASSISTANCES DIVINES : choisissez une de vos caractéristiques fortes. Tous les tests de cette caractéristique peuvent faire appel à des assistances divines.

SERMENTS :

- Vous devez renier votre appartenance à votre clan d'origine et à votre famille. Vous ne pouvez donc plus porter leur nom mais vous ne pouvez pas non plus le remplacer par un nouveau nom de clan ou de famille.

- Vous ne pouvez pas avoir de relation amoureuse ou sexuelle d'aucune sorte.
- Vous ne pouvez pas parler de vive voix, et devez communiquer uniquement par écrit ou avec le langage des mains. Tout manquement réduit de 2 points votre limite maximale de Ténacité jusqu'à la fin de votre mission actuelle.

DÉFIS : il n'y a pas d'obligation particulière. Les croisés du Primordial finiront tous par jouer leur rôle dans la grande destinée commune des peuples, que cette destinée soit petite ou grande. Il faut simplement garder la foi en les dieux mais surtout en soit-même et compter avant tout sur ses propres capacités.

INTERDITS : le culte du Primordial n'impose pas vraiment d'interdit, excepté celui de se trahir soit-même, c'est-à-dire d'agir contrairement à ses valeurs et motivations.

APTITUDES TUTELAIRES :

- **Marcher seul :** au niveau 4, vous avez pris l'habitude de ne compter que sur vous-mêmes y compris dans les pires situations. Vous pouvez relancer une sauvegarde de Volonté ratée pour résister à la peur en dépensant un point de Ténacité, et vous pouvez vous stabiliser en dépensant seulement 3 points de Ténacité au lieu de 5.
- **Sans maîtres :** au niveau 8, vous êtes devenu capable de tenir tête à l'autorité des mortels en appelant aux décisions supérieures des dieux. Vous n'avez jamais à obéir à des ordres qui ne sont pas directement liés à une affaire religieuse et votre valeur de Commandement ne peut jamais descendre en-dessous de 50.
- **Volonté divine :** au niveau 12, votre esprit s'est tellement endurci qu'il devient presque impossible de vous faire dévier de votre route. Vous ne pouvez jamais recevoir de DESAVANTAGE ou de malus sur vos sauvegardes de Volonté quelle qu'en soit la cause.
- **Main du destin :** au niveau 16, vous êtes réellement devenu maître de votre propres destinée. Une fois par repos long, vous pouvez considérer qu'un jet de 1D20 a fait un 20 naturel ou un 1 naturel à condition de l'annoncer AVANT de faire le jet.

CROISADE DE FOI (LE VENGEUR)

« Celui qui marche dans les ténèbres laisse la parole divine le guider. »

Le dieu des orphelins, des bannis et des assassins demande à ce que ceux qui ont été spoliés soient secourus et que ceux qui leur ont injustement causé du tort reçoivent un juste châtiment. Sa sainte tâche demande de faire confiance à la volonté des dieux, mais la connaissance y est souvent un obstacle en créant une réflexion aussi inutile que contre-productive. C'est pourquoi la Croisade de Foi demande d'oublier toutes les formes de savoir trop avancés et d'abandonner la poursuite du savoir en-dehors des écritures saintes.

ASSISTANCES DIVINES : jets de touche et valeurs de dégâts

SERMENTS :

- Votre valeur d'Intelligence retombe à 12 si elle était supérieure et elle devient une caractéristique Faible pour votre personnage.
- Vous ne pouvez plus améliorer votre Intelligence et perdez également toutes les compétences qui y sont liées, qu'elles soient avancées ou naturelles, à la seule exception de Religion.

DÉFIS : vous devez purger la société de ses individus les plus dangereux, venger les victimes de crimes impunis et aider ceux qui ont souffert à retrouver une vie normale.

INTERDITS : tuer volontairement une personne innocente par intérêt personnel, participer à un complot qui va contre les intérêts de la population civile.

APTITUDES TUTELAIRES :

- **Délivrance divine :** au niveau 4, vous savez trouver les mots pour rassurer les gens peu importe l'ampleur du mal auquel il doivent faire face. Les personnages neutres, amicaux et alliés qui peuvent vous entendre directement sont immunisés aux états *Fascinés*, *Confus* ou *Effrayés* tant que la source de ces effets est uniquement psychologique.
- **Manteau des ombres :** au niveau 8, vous ne faites plus qu'un avec les ténèbres pour approcher vos cibles et disparaître sitôt votre tâche accomplie. Vous n'avez jamais de malus dû à une faible luminosité et votre sauvegarde de couvert reçoit un bonus égal à la moitié de votre rang d'Honneur tant que vous êtes dans l'ombre, même si aucun couvert physique n'est disponible.
- **Châtiment divin :** au niveau 12, vos attaques sont chargées de la fureur du Vengeur envers vos proies. Lorsque vous effectuez une action offensive contre un adversaire sur lequel vous avez déclaré un serment de vengeance (acte de foi), tous les dés bonus que vous obtenez par une assistance divine sont surclassés.
- **Avatar de Vengeance :** au niveau 16, vous devenez l'incarnation même du Vengeur et votre seule présence suffit à destabiliser les individus qui pourraient craindre votre courroux. Vous causez la *Peur (X)* contre tout personnage de votre faction coupable d'un crime, avec X égal à votre la moitié de votre rang d'Honneur.

CROISÉ LÉGENDAIRE

Au niveau 20, si vous avez tenu l'engagement de votre croisade intérieur ou avez terminé une croisade de rédemption, vous êtes devenu un paragon de foi et de détermination. Vous pouvez choisir une seule des trois légendes suivantes :

- **Pouvoir intérieur :** Votre dévouement à la cause divine vous a ouvert la connaissance des énergies de la physique neurale et de votre connexion avec toutes les autres formes de vie. Vous pouvez utiliser vos ressources d'actes de foi pour accomplir des pouvoirs de niveau 1 de la classe de télépathe Iekgolos en suivant les mêmes règles.
- **Souffle de Volonté :** Chaque fois que vous réussissez un jet grâce à une assistance divine (c'est-à-dire que vous auriez échoué sans l'utilisation de ce dé bonus), vous regagnez autant de points de Ténacité que le résultat du dé bonus.
- **Maître des litanies :** Vous gagnez deux actes de fois supplémentaires qui doivent être des litanies d'autres divinités tutélaires et vous pouvez les réciter au prix d'une action mineure désormais. De plus, lorsque vous interrompez l'acte de foi de la litanie correspondant à votre divinité tutélaire ou que vous perdez votre concentration, l'effet dure encore jusqu'au début de votre prochain tour. Si vous reprenez cette litanie à votre tour suivant, cela ne vous coûte pas d'acte de foi.

CROISADE DE PURETÉ (LE PROTECTEUR)

« Celui qui protège son corps protège son essence divine »

Le maître des remparts, des forteresses et des armadas a besoin que les fidèles se sentent en sécurité malgré les nombreux et terribles dangers de toutes sortes qui habitent notre univers. Profondément liée aux traditions sangheils, la Croisade de Pureté pousse à l'extrême le protectionnisme corporel de leur culture en exigeant de refuser bon nombre de substances et comportements considérés comme décadents ou corrupteurs.

ASSISTANCES DIVINES : sauvegardes de caractéristiques

SERMENTS :

- Vous ne pouvez pas boire d'alcool, fumer, consommer des substances psychotropes, utiliser des drogues de combat, recevoir de bionique mécanique ou avoir de rapport sexuelles en dehors d'une relation amoureuse (qui doit être unique et à vie).

- **Chaque soin intensif que vous recevez réduit de 2 points votre limite maximale de Ténacité jusqu'à la fin de votre mission actuelle.**

DÉFIS : vous devez protéger les faibles, déjouer les complots et instaurer un climat de confiance parmi la population.

INTERDITS : se ranger du côté des forts par intérêt personnel plutôt que par devoir.

APTITUDES TUTELAIRES :

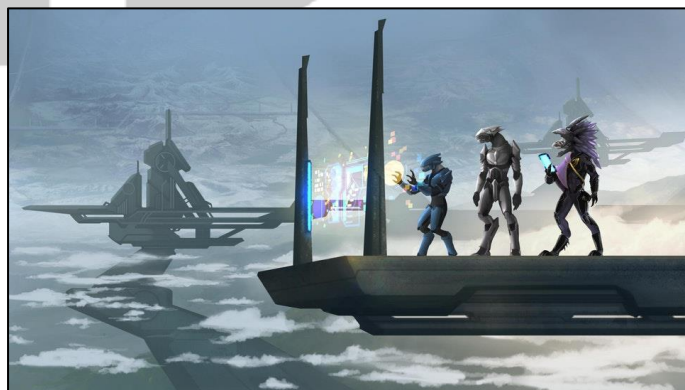
- **Main rassurante :** au niveau 4, le simple fait de toucher quelqu'un suffit à le calmer, lui redonner confiance en lui ou l'assurer de vos bonnes intentions. Tant que vous êtes conscient, les personnages neutres, amicaux ou alliés que vous pouvez toucher sont immunisés à la Peur ou à la Frénésie et vous avez un AVANTAGE sur vos tests de Charisme (*Diplomatie*) pour changer leur attitude envers vous.
- **Aura de sérénité :** au niveau 8, vous rayonnez d'une confiance si forte qu'elle affecte vos compagnons proches. Vous et tout personnage allié à 7 mètres ou moins de vous ne pouvez être *Fascinés* ou *Confus* tant que vous êtes conscient.
- **Sentinelle immortelle :** au niveau 12, lorsque vous êtes réduit à 0 PV et que vous ne subissez pas de *Mort Instantanée*, vous pouvez décider de repasser immédiatement à 1 PV sans dépenser de Ténacité. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par repos long.
- **Vigueur spirituelle :** au niveau 16, votre seule présence suffit à convaincre vos alliés qu'ils survivront même aux pires menaces de l'univers. Tous les personnages alliés à 10 mètres ou moins de vous regagnent 7 points de Stamina lorsqu'ils éliminent un adversaire n'étant pas un Trouffion, avec une limite de une fois par round. Cette capacité ne vous affecte pas.

CROISADE DE RÉDEMPTION

« Si tu viens à chuter sur le Chemin, relèves-toi. Fais face à tes erreurs avec honnêteté, apprends d'elles sans les laisser devenir tes maîtres, et corrige tes manquements sans autre ambition que le pardon. Ainsi lorsque tu retrouveras le Chemin, souviens-toi de tes propres errances avant de juger les autres car ils sont tous tes compagnons de route. »

Contrairement aux précédentes, cette croisade n'est pas sanctifiée et n'est pas considérée comme permettant d'obtenir une quelconque bénédiction. Elle est proposée uniquement aux individus ayant échoué à respecter les engagements d'une croisade intérieure, pour leur donner la possibilité de se racheter et de revenir sur le Chemin Intérieur. Mais tous ceux qui se voient offrir cette chance ne la saisissent pas en raison des épreuves que cela implique pour leur honneur et des risques qu'ils doivent prendre pour le réparer.

- Votre valeur de Commandement tombe à 0 et ne peut plus être améliorée. Notez néanmoins sa précédente valeur qui reviendra si vous parvenez à obtenir la Rédemption.
- Vous ne possédez plus aucune autorité et votre opinion n'a aucune valeur pour les autres personnages, ce qui fait que vous n'êtes même plus autorisé à donner votre avis lors d'un débat. Vous gardez cependant votre libre-arbitre et pouvez décider d'obéir ou non aux ordres qui vous sont donnés en suivant votre propre conscience.
- Vous pouvez théoriquement atteindre la Rédemption et recevoir ainsi le pardon pour vos fautes, mais cela est extrêmement difficile. Pour cela, vous devez accomplir des exploits et surtout des sacrifices qui seront reconnus comme suffisants. Si vous atteignez le niveau 20 sur la classe principale de votre personnage et si vous avez racheté votre honneur, vous pouvez soit reprendre votre ancienne croisade soit rester sur la croisade de la rédemption et obtenir ainsi le statut de **Rédempteur**.
- Un Rédempteur ne possède théoriquement aucune autorité spéciale d'un point de vue militaire, mais il peut agir en tant que conseiller politique et religieux dans certaines affaires délicates ainsi que pour la formation spirituelle de jeunes recrues. On attend donc de lui qu'il fasse preuve de patience et de tolérance.



ACTES DE FOI

Les actions listées ci-dessous sont toutes connues par un personnage Croisé dès le niveau 1 mais nécessitent une ressource spécifique à cette classe, les Actes de foi, qui représentent sa capacité à utiliser sa détermination, ses relations ou simplement la confiance en ses dieux. Cette ressource se recharge de 3 points par repos court et intégralement à chaque repos long. Chacune des actions ci-dessous coûte 1 Acte de foi à l'utilisation, cependant certains actes de foi ne peuvent être accomplis que si vous êtes affilié à une divinité tutélaire précise, auquel cas cela est indiqué entre parenthèses.



BENEDICTION DE LA MACHINE (Bâtisseur) : vous bénissez un objet n'étant pas un outil de destruction (arme, explosif, etc.). Toute personne partageant votre foi qui doit effectuer test pour utiliser l'objet reçoit un bonus égal à votre (Intelligence) jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant une heure en temps détaillé.



BOULCIER SPIRITUEL : pour une durée d'une heure en temps narratif ou pour la durée d'une rencontre en temps détaillé, vous pouvez accomplir une assistance divine sur vos tests de Volonté pour résister à des pouvoirs de télépathe Iekgolo ou toute autre influence de la physique neurale.



CHÂTIMENT DIVIN : désignez un ennemi sur lequel vous avez une ligne de vue directe. Il est *Marqué* pour vous et tous les alliés partageant votre foi jusqu'à la fin du prochain round.



DECRET DIVIN (Justicar) : vos paroles peuvent porter une autorité si forte qu'elles forcent les faibles d'esprit à vous obéir sur-le-champ. Vous donnez un ordre simple (2-3 mots maximum) et tous les personnages neutres, amicaux ou alliés qui vous entendent doivent réussir une sauvegarde de Volonté ou obéir immédiatement, à moins que cet ordre soit clairement contre leur intérêt ou qu'il menace leur survie.



EMPATHIE SAUVAGE : vous pouvez utiliser cet acte de foi contre une créature animale (domestiquée ou sauvage) se trouvant dans votre zone d'engagement. Vous changez d'un rang son attitude envers vous et vos alliés proches (voir les options de la compétence Diplomatie au chapitre 2.3).



FERVANTE DESTINEE (Primordial) : Vous tombez à 1 point de Ténacité et gagnez un nombre de rang d'Héroïsme dépendant du nombre de PT sacrifiés comme indiqué sur le tableau ci-contre. Ces rangs sont temporaires et seront perdus s'ils ne sont pas sacrifiés avant votre prochain repos long. Vous ne pouvez pas utiliser cet acte de foi hors-combat et le MJ peut vous l'interdire si vous n'êtes pas en grave danger afin d'éviter les abus.

<7PT	<14PT	<21PT	≥21PT
1	2	3	4



FORCE DES JUSTES : vous pouvez utiliser cet acte de foi avant d'effectuer une action nécessitant un test d'une de vos caractéristiques fortes, afin d'ignorer un seul DESAVANTAGE.



FOI INNEBRANABLE : vous pouvez utiliser cet acte de foi au début d'une rencontre contre un ennemi qui possède l'attribut *Peur (X)* ou contre lequel vous pouvez avoir une crainte particulière. Vous pouvez relancer toutes vos sauvegardes de Volonté causées par cet ennemi (et uniquement cet ennemi) jusqu'à la fin de la rencontre.



GUIDE DIVIN : lorsque vous êtes face à une situation ou à un problème qui demande de choisir parmi plusieurs options et que rien ne semble indiquer laquelle est la meilleure, vous pouvez utiliser cet acte de foi pour interroger votre divinité tutélaire. Le MJ lance alors secrètement 1D10. Sur un résultat de 3 ou plus, il vous indique la meilleure démarche à prendre. Sur un résultat de 1 ou 2, il vous donne une mauvaise idée, et peut-être même la pire. Dans un cas comme dans l'autre, vous êtes *obligé* de suivre son conseil, car votre personnage est persuadé d'avoir reçu un signe des dieux pour lui indiquer la bonne solution.



ILLUMINATION DIVINE (Archiviste) : Que ce soit par la force de votre déduction, une intuition ou une vision accordée par les dieux, vous trouvez les mots justes pour convaincre une personne de quelque chose de vrai (ou en tout cas quelque chose que votre personnage considère comme absolument vrai). La personne que vous souhaitez convaincre doit être alliée ou neutre.



LITANIE DE TENACITE (Bâtisseur) : Vous récitez une longue prière appelant à poursuivre le combat malgré tout afin de préserver les vestiges des dieux. Chaque round où vous maintenez cette action sans perdre votre concentration, vous et tous les personnages alliés partageant votre foi regagnent 1 point de Ténacité tant qu'ils peuvent vous entendre.



LITANIE D'ENDURANCE (Justicar) : Vous récitez une longue prière appelant à endurer la souffrance pour que la justice puisse triompher. Chaque tour où vous effectuez cette action sans perdre votre concentration, vous et tous les personnages alliés partageant votre foi regagnent 1D6 point de Stamina tant qu'ils peuvent vous entendre.



LITANIE DE COURAGE (Archiviste) : Vous récitez une longue prière appelant à ne rien craindre, pas même l'inconnu, car rien n'est inexplicable et rien n'est invincible. Chaque tour où vous maintenez cette action sans perdre votre concentration, vous et tous les personnages alliés partageant votre foi sont immunisés à la peur tant qu'ils peuvent vous entendre.



LITANIE DE GLOIRE (Didact) : Vous récitez une longue prière appelant à dépasser ses limites pour accomplir des exploits toujours plus grands. Chaque tour où vous effectuez cette action sans perdre votre concentration, vous et tous les personnages alliés partageant votre foi recevez chacun un bonus égal à votre (Volonté) et qui peut être utilisé sur un seul jet pour s'ajouter au résultat tant qu'ils peuvent vous entendre. Ce bonus ne peut pas être combiné avec une assistance divine et sera perdu s'il n'est pas utilisé avant le début de votre prochain tour.



LITANIE DU DESTIN (Primordial) : Vous récitez intérieurement une longue prière dans laquelle vous jurez de poursuivre votre route quels que soient les obstacles placés devant vous. Chaque round où vous maintenez cette action sans perdre votre concentration, vous pouvez ignorer (sans le supprimer) un seul des éléments suivants affectant votre personnage : blessure légère, niveau de Fatigue, DESAVANTAGE sur un test, état *Confus*, *Effrayé* ou *Fasciné*.



LITANIE DE HAINE (Vengeur) : Vous récitez une longue prière appelant à laisser éclater toute la colère que chacun ressent envers les criminels ou les hérétiques. Chaque tour où vous maintenez cette action sans perdre votre concentration, vous et tous les personnages alliés partageant votre foi sont considérés comme possédant le talent *Haine de...* contre un peuple ou une faction ennemie de votre choix tant qu'ils peuvent vous entendre.



LITANIE D'IMMORTALITE (Protecteur) : Vous récitez une longue prière appelant à protéger vos alliés contre l'étreinte glacée de la Mort. Chaque tour où vous maintenez cette action sans perdre votre concentration, vous et tous les personnages alliés partageant votre foi ne peuvent pas mourir même s'ils tombent à OPV et OPT tant qu'ils peuvent vous entendre. Ils peuvent également devenir immunisés à certaines formes de *Morts Instantanées* mais avec certaines limites décidées par le MJ.



LUMIERE DU SAVOIR (Archiviste) : vous faites appel à l'immense savoir que les dieux vous ont offert pour analyser rapidement un objet ou une créature que vous avez en vue. Le MJ doit vous donner une information utile à votre situation présente (comment utiliser l'objet, ses faiblesses structurelles, une histoire liée à votre situation, les vulnérabilités d'un ennemi, etc.). La quantité et la qualité de ces informations dépendra de votre rang d'Héroïsme.



MAIN DU DESTIN : cet acte de foi consiste à laisser entièrement votre divinité tutélaire vous guider pour accomplir une action lorsque vous n'êtes pas en pleine possession de vos moyens et/ou que vous devez faire un choix avec des probabilités de réussite extrêmement faibles (tirer en aveugle, trouver le code sur un verrou électronique du premier coup, toucher une cible extrêmement petite, etc.). Vous pouvez effectuer votre test en ignorant les états *Aveuglé*, *Assourdi*, *Confus*, *Effrayé* ou *Sonné*. Vous ne pouvez utiliser cet acte de foi qu'une seule fois pour une même action.



REPRESAILLES : vous pouvez utiliser cet acte de foi lorsqu'un ennemi ne partageant pas votre foi vous cause des dégâts au corps à corps. Vous pouvez dépenser une réaction pour effectuer une action offensive sans malus.



SERMENT DE VICTOIRE (Didact) : vous prononcez un serment qui vous engage à vaincre un groupe d'ennemis supérieur en nombre. Pour la durée de la rencontre, tous vos tests reçoivent un bonus temporaire de +1, mais si vous devenez *Mourant* ou *Inconscient* votre Ténacité tombe à 1 point et vous gagnez immédiatement 2 niveaux de Fatigue. Vous ne pouvez pas avoir deux serments actifs simultanément.



SERMENT DE VENGEANCE (Vengeur) : vous prononcez un serment qui vous engage à tuer un personnage que vous voyez et que vous savez coupable d'un crime grave (autre que de simplement être un hérétique). Vous devenez immunisé à la peur et aux influences psychologiques pour la durée de la rencontre ou jusqu'à ce que le personnage ciblé soit tué, mais s'il vous échappe votre Ténacité tombe à 1 point et vous gagnez 1 niveau de Fatigue. Vous ne pouvez pas avoir deux serments actifs simultanément.



SERMENT DE PROTECTION (Protecteur) : vous prononcez un serment qui vous engage à défendre un personnage que vous avez en vue pour la durée du combat en cours. A chaque début de round, lancer un dé dont le rang est égal à la moitié de votre niveau de croisé. Vous et le personnage que vous protégez regagnez autant de point de Stamina que le résultat de ce dé. Mais si le personnage à protéger vient à mourir ou à devenir *Mourant*, votre Ténacité tombe à 1 point et vous gagnez 1 niveau de Fatigue. Vous ne pouvez pas avoir deux serments actifs simultanément.



LES RÈGLES DE BASE

1. LES TESTS
2. CARACTÉRISTIQUES
3. COMPÉTENCES
4. ATTRIBUTS
SOCIAUX
5. ÉTAT PHYSIQUE
D'UN PERSONNAGE
6. ÉTAT MENTAL D'UN
PERSONNAGE
7. DÉFENSE ET
ARMURES

2.1 LES TESTS

« Même avec tous les éléments de votre côté, il existe toujours un moyen pour que ça foire... »
(Sergent-instructeur James Murphy)

Un jeu de rôle est basé sur le fait que la seule chose qu'un joueur maîtrise à peu près, c'est le personnage qu'il a créé. Il n'écrit pas une histoire par lui-même en utilisant sa seule imagination pour modifier les éléments entourant son avatar, car c'est l'histoire qui se forme autour de lui et il doit alors l'affronter du mieux qu'il peut. C'est là que le hasard intervient au travers des tests.

COMMENT EFFECTUER UN TEST ?

Un jeu de rôle est basé sur le fait que la seule chose qu'un joueur maîtrise à peu près, c'est le personnage qu'il a créé. Il n'écrit pas une histoire par lui-même en utilisant sa seule imagination pour modifier les éléments entourant son avatar, car c'est l'histoire qui se forme autour de lui et il doit alors l'affronter du mieux qu'il peut. C'est là que le hasard intervient au travers des tests.

Au cours de vos aventures, vous allez parcourir l'univers de Halo et y accomplir des faits remarquables qui feront de vous un héros ou un hérétique. Mais cela ne se fera pas facilement et vous devrez souvent faire face à des difficultés inattendues, des obstacles impressionnants et des ennemis redoutables. Le jeu *Halo : Héros et Hérétiques* est donc basé sur un système de jets de dés qui permet de déterminer si votre personnage parvient à surmonter ou non ces difficultés pour atteindre son but, les résultats aléatoires des dés servant à représenter le hasard ou la chance qui influent sur le cours des événements.

Du coup, à chaque fois que vous désirez que votre personnage réalise une action n'étant pas forcément gagnée d'avance, le **Maître de Jeu (MJ)** vous demandera d'effectuer ce que nous appelons un **test** pour déterminer si l'action est réussie ou ratée. Il existe différents types de tests que nous allons voir les uns après les autres :

LES RANGS DE DÉS

Les règles de ce livre utilisent plusieurs sortes de dés selon le type d'action désirée et la situation dans laquelle cette action est tentée. Il en existe sept types en tout qui ont chacun un nombre de faces différents et sont généralement nommés **DX** avec **X** un chiffre égal au nombre de faces du dé. Dans *Halo : Héros et Hérétiques*, pour simplifier la lecture de certaines règles spéciales, nous les classons également en **neuf rangs de dés** depuis la plus faible valeur de X à la valeur la plus élevée. Chaque règle précise le rang de dé qui doit être utilisé. Le plus courant est le dé de rang 9 (D20) qui est utilisé pour les tests de caractéristiques que nous décrivons dans ce chapitre, mais d'autres actions utilisent des dés de rangs inférieurs.

Sur n'importe quel dé :
impairs = 1 et
pairs = 2

Utiliser un D6 et diviser le résultat par 2 (arrondi sup.)



D2	D3	D4	D6	D8	D10	D12	D16*	D20
Rang 1	Rang 2	Rang 3	Rang 4	Rang 5	Rang 6	Rang 7	Rang 8	Rang 9

Nota : Les D16 physiques sont plus difficiles à obtenir dans le commerce que les autres rangs décrits ici, et pour en obtenir il vaut mieux se tourner vers des fournisseurs en ligne. Ce type de dé est cependant nécessaire pour les règles de ce jeu afin d'avoir un palier intermédiaire entre le D12 et le D20. Sur une table virtuelle, cela ne pose généralement aucun problème car il est possible de créer des dés de n'importe quel type. Sur une vraie table, si vous n'avez pas moyen d'en récupérer des exemplaires physiques, vous pouvez soit utiliser une application sur smartphone/tablette, soit faire une combinaison de plusieurs dés mais cela n'est pas recommandé car cela a tendance à « aplatis » les statistiques de résultats et à rendre plus rare les réussites critiques / échec critiques (voir plus loin).



TEST DE CARACTÉRISTIQUE

Un test de caractéristique permet de tester le talent inné et l'entraînement d'un personnage qui tente de surmonter un obstacle ou de résoudre un problème. Le MJ demande un test de caractéristique quand un personnage ou une créature tente de réaliser une action qui représente un risque d'échec. Quand l'issue est incertaine, les dés déterminent le résultat d'une action.

Pour chaque test de caractéristique, le MJ décide laquelle des sept caractéristiques est la plus pertinente en fonction de la tâche à accomplir. Il détermine également la difficulté de la tâche à accomplir, représentée par un Degré de Difficulté (DD). Plus une tâche est difficile, plus le DD est élevé. Le tableau ci-contre donne les valeurs des degrés de difficulté types pour avoir une idée de l'échelle des DD les plus courants.

Pour faire un test de caractéristique, lancez un D20 et ajoutez le modificateur de caractéristique approprié (voir le chapitre 2.2 pour plus de détails à ce sujet). Comme pour tous les autres jets de D20, appliquez les bonus ou malus de circonstance déterminés par le MJ et comparez le total au DD. Si le total est supérieur ou égal au DD, le test de caractéristique est un succès et l'action entreprise est alors réussie. Sinon c'est un échec, ce qui signifie que le personnage ou la créature concernée ne réalise aucun progrès dans la poursuite de son objectif, ou alors qu'il réussit mais qu'un effet négatif déterminé par le MJ se produit.

DEGRE DE DIFFICULTE (DD)	
Elémentaire	5 ou moins
Facile	10
Délicate	12
Complexe	14
Difficile	16
Formidable	18
Héroïque	20
Surhumain	22
Impossible (?)	25+

Nous reprenons ici les aventures de **Jenny Sommerset** et **Ryan Starwalker** (illustrations ci-dessus), déjà intervenus dans l'Introduction de ce livre, afin de mettre en scène des situations d'utilisation des différentes règles de jeu. Jenny est une médecin experte du corps des marines (personnage de classe Docteur) tandis que Ryan est un combattant des ODS (classe Commando).

Après avoir survécu au crash de leur navette sur le Halo Delta, ils décident de traverser la forêt en direction d'un site de recherche secret de l'UNSC pour obtenir de l'aide. Sur le chemin, ils doivent traverser un précipice en passant sur un tronc d'arbre qui leur sert de pont improvisé. Pour éviter de tomber, ils doivent chacun réussir un test d'Agilité, une caractéristique pour laquelle ils ont tous les deux une valeur de 12, ce qui leur donne à chacun un modificateur de +1. Le MJ définit secrètement un degré de difficulté de 12, et étant donné il pleut désormais à grosses gouttes, le MJ leur donne un malus de -2.

Ryan obtient 15 sur son jet, soit un total de $(15+1-2=14)$, et réussit donc son test, mais Jenny obtient seulement $(8+1-2=7)$ et échoue. Elle glisse et tombe du tronc mais parvient cependant à se rattraper au dernier moment à une grosse branche. Ryan s'avance alors vers et tente de la remonter jusqu'à lui. Il doit donc effectuer un test de Force contre un degré de difficulté de 10. Sa Force est de 14, ce qui fait que son modificateur sur cette caractéristique est de +2, de plus la pluie n'impacte pas sur ce test et ne lui inflige donc aucun malus. Il obtient 8 sur son test, soit un total de $(8+2=10)$, ce qui fait qu'il parvient à tirer sa coéquipière hors de cette dangereuse position.

COMPÉTENCES ET BONUS DE MAÎTRISE

A chaque caractéristique est associé un large éventail de connaissances et savoir-faires qu'un personnage ou une créature peut maîtriser. Cela est représenté par un ensemble de Compétences, chaque compétence étant limitée à un domaine précis comme par exemple la Diplomatie, la navigation spatiale ou le maniement d'un type d'armes particulier. La liste complète des compétences existantes est disponible au chapitre 2.4.

Mais le chemin est long entre le novice et le maître d'une même discipline. C'est pourquoi chaque fois qu'un personnage acquiert une compétence, il reçoit pour celle-ci un **Bonus de Maîtrise** dont la valeur peut aller de +1 à +5 pour représenter son niveau de connaissance, et qu'il peut améliorer au fil de ses montées en niveau (voir chapitre 1.8). Si un personnage tente une action qui peut raisonnablement faire intervenir une compétence qu'il possède, alors il peut ajouter son bonus de maîtrise au résultat de son test pour augmenter ses chances de réussite.

Parfois lorsque le MJ demande d'effectuer un test, il indiquera directement la compétence dont le bonus de maîtrise peut être utilisé lorsque c'est suffisamment évident. S'il ne le fait pas, c'est au joueur de déclarer au MJ qu'il possède un bonus de maîtrise potentiellement adapté et qu'il souhaite l'utiliser, car le MJ ne peut pas se rappeler de toutes les compétences détenues par chaque héros.

Ryan et Jenny continuent leur chemin vers le site secret de l'UNSC lorsqu'ils tombent sur des traces de bottes laissées dans la boue. Ils essayent de déterminer la nature et le nombre d'individus qui ont laissé ces empreintes, et le MJ leur demande alors d'effectuer un **test de Perception** sur lequel il met un degré de difficulté de 14. Jenny effectue son test avec un modificateur de Perception de +1 et obtient 12, soit un total de 13, ce qui est insuffisant. Ryan, demande au MJ s'il peut utiliser sa compétence **Survie** qui couvre les tentatives de pistage et dans laquelle il possède un bonus de maîtrise de +3. Le MJ accepte, et Ryan obtient 11 sur son jet soit un total de 14. Il réussit donc son test et le MJ lui indique alors que les traces ont été laissées par un groupe d'une demi-douzaine de kig-yars, certains d'entre eux portant probablement des armures lourdes vu la profondeur des empreintes.

TESTS AVANCÉS

TESTS DE COMPÉTENCES AVANCÉES

Certaines compétences font intervenir des notions si complexes qu'il est impossible d'entreprendre certaines actions sans posséder un minimum de connaissances dans cette discipline. Par exemple même si votre caractéristique d'Intelligence crève le plafond, vous ne pouvez pas faire de calcul de navigation dans le sous-espace sans en connaître les principes théoriques fondamentaux. On parle alors de **compétences avancées**, et elles sont signalées par la mention **(+)** dans la liste du chapitre 2.4.

Lorsqu'un personnage tente d'accomplir une action nécessitant une compétence avancée, le MJ ne demandera pas un test de caractéristique mais directement un test de la compétence concernée. Pour ce type de test, vous pouvez uniquement ajouter votre bonus de maîtrise au résultat du D20. Aucun modificateur de caractéristique ne peut être ajouté.

Nos deux héros voient que les traces qu'ils ont trouvées vont dans la direction de la base vers laquelle ils se dirigeaient. En les suivant, ils découvrent que l'endroit a été récemment capturé par un mélange de pirates kig-yars et humains. En sortant leurs jumelles pour observer les activités ennemies, ils voient deux sentinelles humaines se disputer avec un groupe d'une demi-douzaine de kig-yars, probablement ceux qui ont laissé les traces dans la forêt. Une fois la dispute terminée, les humains s'éloignent pour continuer leur ronde tout en discutant entre eux.

Jenny décide d'essayer de lire sur leurs lèvres pour savoir de quoi ils parlent et le MJ lui demande alors de faire un **test de Lecture sur les lèvres (+)** avec un degré de difficulté de 10. Elle possède cette compétence au niveau +2 et obtient 7, soit un total de 9, ce qui est insuffisant. Ryan voudrait bien essayer lui aussi, mais il ne possède pas cette compétence qui est une compétence avancée. Cela lui est donc impossible.



TESTS OPPOSÉS

Parfois, un autre personnage s'opposera à vous ou sera en compétition avec vous pour une raison ou pour une autre. Cela peut être parce que vos intentions ne lui conviennent pas, parce que cela risque de lui nuire, ou simplement parce qu'il veut vous embêter, d'autant qu'un véritable ennemi ne se laisse pas faire comme une simple cible d'entraînement. Pour représenter ce genre de situation, vous et votre adversaire devrez accomplir ce que nous appelons un **test opposé**. Pour ce genre de test, il n'y a pas de degré de difficulté à atteindre. A la place, chaque personnage impliqué lance les dés comme pour un test normal, puis on compare les résultats et celui qui a obtenu le plus haut résultat gagne.

Dans le cas où deux personnages sont à égalité, c'est celui qui a obtenu le meilleur résultat sur son D20 qui l'emporte. Si c'est encore une égalité, alors le personnage qui possède plus haut bonus sur la caractéristique ou la compétence testée. En cas d'égalité parfaite, la décision finale revient au MJ.

Notez cependant que les deux opposants ne testeront pas forcément la même caractéristique et peuvent faire intervenir des bonus de maîtrise différents : par exemple si vous cherchez à baratiner un garde pour le convaincre de vous laisser entrer, non seulement vous effectuerez un test de Charisme contre son Intelligence, mais vous pourrez utiliser un bonus de maîtrise en *Duperie* tandis que lui pourra utiliser celui de la compétence *Psychologie*.

Pour s'infiltrer dans le camp ennemi, Ryan et Jenny décident de prendre les deux humains en embuscade afin de leur dérober leurs tenues et se faire passer pour des pirates. Après s'être faufilés derrière eux, ils essayent de les assommer avec les crosses de leurs armes. Cela nécessite un test de Force opposé à l'Endurance des gardes.

Ryan obtient 15 sur son jet, ce qui fait un total 17 avec son modificateur de Force qui est de +2. Face à lui, le garde obtient 12 avec un bonus d'Endurance de +1, soit 13 au total. Ryan l'assomme donc sans problème.

Jenny obtient 11 sur son jet, ce qui fait un total 12 avec son modificateur de Force qui est seulement de +1. L'autre garde obtient 10 avec un bonus d'Endurance de +2 ce qui fait un total de 12 pour lui aussi. Mais comme Jenny a obtenu un meilleur résultat sur son jet elle réussit à l'assommer.

TESTS ÉTENDUS

Certaines actions vous demanderont d'accomplir plusieurs test d'affilée pour pouvoir être réussies car ces actions sont elles-mêmes constituées d'une succession d'étapes toutes aussi importantes les unes que les autres, chacune pouvant dans le pire des cas vous faire échouer dans votre entreprise, et dans le meilleur simplement vous ralentir. On parle alors de « test étendu à X réussites », en précisant toujours le degré de difficulté ou la valeur opposable et le nombre de réussites à obtenir pour que l'action totale soit accomplie avec succès.

Lorsqu'il entreprend un test étendu, un personnage peut effectuer un seul jet de dés par tour (ou au bout d'un certain temps déterminé par le MJ si vous êtes hors-combat) et s'interrompre dès qu'il le souhaite, son capital de réussite n'étant pas perdu sauf indication contraire du MJ, et chaque nouveau test s'additionnant aux précédents de la manière suivante :

- **Réussite simple** (résultat strictement égal au DD) : +1
- **Réussite critique** (voir plus loin) : l'action est immédiatement terminée avec succès
- **Chaque degré de réussite** (point d'écart entre le résultat du test et le degré de difficulté) donne +1
- **Les échecs** ne diminuent pas votre nombre de réussites, mais un échec critique peut être considéré comme interrompant l'action et vous faire recommencer à zéro.

Grâce aux uniformes récupérées sur les sentinelles, les héros s'approche d'une des portes de sécurité permettant d'accéder à l'intérieur de la base, mais les pirates ont changé les codes d'accès. Pendant que Ryan fait le guet, Jenny tente de pirater le panneau de contrôle de la porte pour l'ouvrir. Etant donné le niveau de sécurité de cette installation, le MJ considère que cela demande un test de Piratage (+) étendu à 7 réussites avec un degré de difficulté de 14, et détermine secrètement que Jenny peut accomplir jusqu'à 5 tests avant que l'alarme ne se déclenche. Les tests de Jenny à chaque tour sont les suivants :

1. Résultat de 18, soit 4 réussites (total : 4)
2. Résultat de 15, soit 1 réussite (total : 5)
3. Résultat de 13, soit 0 réussite (total : 5)
4. Résultat de 19, soit 5 réussites, (total : 10) Jenny ouvre la porte sans déclencher l'alarme.

TESTS DE GROUPE

Quand un groupe d'individus tente d'accomplir quelque chose, le MJ peut leur demander de faire un test de caractéristique de groupe. Dans une telle situation, les personnages compétents dans un domaine donné peuvent compenser les carences de leurs compagnons.

Pour faire un test de caractéristique de groupe, tous les membres du groupe doivent faire un test de caractéristique. Si au moins la moitié des membres du groupe réussit ce test, on considère que l'ensemble des membres du groupe le réussit. Dans le cas contraire, l'ensemble du groupe échoue.

Les tests de groupe ne sont pas fréquents. Ils interviennent quand tous les personnages réussissent ou échouent en groupe. Par exemple, quand les héros tentent de passer un contrôle de sécurité en utilisant de fausses identités, le MJ peut leur demander de réaliser un test de groupe de Charisme (Déguisement) pour voir s'ils arrivent à se faire passer pour quelqu'un d'autre, porter leurs déguisements correctement et raconter une histoire convainquante. Si au moins la moitié du groupe réussit, les personnages qui ont réussi leur test aident les autres à éviter de faire une erreur qui vendrait la mèche. Sinon, le subterfuge échoue et l'ensemble du groupe se fait repérer.

SAUVEGARDES DE CARACTÉRISTIQUE

Un jet de sauvegarde – aussi appelé sauvegarde – représente une tentative de résister à des effets extérieurs qui agissent sur votre personnage : une influence psychologique, un piège, un empoisonnement, et encore bien d'autres choses. En général, vous ne décidez pas de faire un jet de sauvegarde car celui-ci vous est imposé car votre personnage se trouve en danger, cependant vous pouvez tout à fait choisir d'en improviser un pour une décision de role-play afin de « laisser les dés choisir » le comportement de votre personnage.

Pour faire un jet de sauvegarde, lancez 1D20 et ajoutez le modificateur de caractéristique approprié comme pour un test normal. Par exemple, vous devez appliquer votre modificateur de Volonté lorsque vous effectuez un jet de sauvegarde

de Volonté. Ce jet peut être soumis à des bonus ou des malus en fonction de la situation, et il peut également être affecté par un avantage ou désavantage (voir ci-dessous). Ces spécificités sont déterminées par le MJ.

Si vous devez effectuer une sauvegarde sur une caractéristique Forte (voir chapitre 2.2), vous possédez automatiquement un avantage sur ce test.

A l'inverse, **si vous devez effectuer une sauvegarde sur une caractéristique Faible, vous recevez un malus automatique de -2.**

Le degré de difficulté d'un jet de sauvegarde dépend de l'effet qui en est à l'origine. Lorsque c'est suite à l'action d'un autre personnage ou d'une créature, le DD est calculé de la manière suivante :

DD =	10 +	modificateur de caractéristique OU rang du dé bonus	+	bonus de compétence
------	------	--------------------------------------------------------	---	------------------------

Lorsque la cause est un évènement d'autre nature, c'est au MJ de déterminer le DD. Les conséquences d'un jet de sauvegarde réussi ou raté sont le plus souvent indiquées dans la description de l'effet à l'origine du jet de sauvegarde. En général, un jet de sauvegarde réussi signifie que ces conséquences sont annulées ou réduites.

Un garde kig-yar approche alors que Jenny termine son piratage, et Ryan tente de le neutraliser avant qu'il ne donne l'alarme en l'assommant. Il réussit son test d'attaque pour frapper l'ennemi à la tête, et celui-ci doit alors effectuer une sauvegarde d'Endurance pour rester conscient. Ryan possède un modificateur de Force de +2. Comme il frappe à mains nues, il utilise sa compétence de Lutte qui est à +1. Le DD qu'il impose donc à la sauvegarde du kig-yar est donc de 10+2+1=13. Le garde obtient 14 sur son jet, mais comme l'Endurance est une caractéristique Faible pour lui, il reçoit un malus de -2 et son résultat final n'est donc que de 12. Sa sauvegarde échoue et il tombe donc inconscient.



MODIFICATIONS DE TEST

AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES

Parfois, un test de caractéristique reçoit un modificateur issu d'une situation spéciale. Il s'agit d'un AVANTAGE ou d'un DÉSAVANTAGE. Un avantage représente une situation positive concernant un jet de dé, le désavantage représentant donc une situation négative. Quand vous êtes avantagé ou désavantagé, vous lancez un deuxième D20 lors de votre jet. Si vous êtes avantagé, vous conservez le meilleur résultat, si vous êtes désavantagé vous gardez le moins bon. Par exemple, si vous êtes désavantagé et que vous tirez un 17 et un 5, vous utilisez le 5. Si vous étiez avantagé, vous conservez le 17.

EXEMPLES D'AVANTAGES : Frapper un adversaire qui est A terre, se battre à trois contre un, utiliser des stimulants pour résister à la douleur, etc.

EXEMPLES DE DÉSAVANTAGES : Parer une attaque avec un bras cassé, être sous l'effet de la peur ou de la fatigue, réfléchir en étant sous l'effet de psychotropes, etc.

Si plusieurs paramètres affectent le même test en lui donnant plusieurs avantages ou désavantages, vous ne jetez toujours que 2D20. Les avantages et désavantages s'annulent mutuellement s'ils sont de nombres égaux : si par exemple vous êtes dans une situation où vous recevez simultanément un seul avantage et un seul désavantage, vous êtes considéré comme n'étant impacté par aucun des deux et vous pouvez effectuer votre test normalement avec un seul D20.

Si vous avez un avantage ou un désavantage et que vous bénéficiez également d'une règle permettant une relance, vous ne pouvez relancer qu'un seul des deux D20 mais vous pouvez toujours choisir lequel.

Une fois à l'intérieur de la base, Jenny et Ryan décident de questionner discrètement plusieurs personnes afin de collecter des renseignements, ce qui nécessite un test de Charisme (Investigation) contre un Degré de Difficulté de 15.

Tous deux possèdent un bonus de +2 dans cette compétence, mais Jenny possède le défaut de personnage « Glacial » qui lui donne un DÉSAVANTAGE sur ce genre d'interactions sociales. Elle jette donc 2D20 qui donnent 11 et 19, ce qui est un échec car c'est le 11 qui s'applique. Ryan, quant à lui, décide de faire usage de son passé comme mercenaire pour faire semblant de fraterniser avec un groupe de soldats à qui il a demandé une cigarette. Le MJ décide de lui donner un AVANTAGE et il lance donc 2D20 qui donnent 5 et 17, ce qui est une réussite car c'est le 17 qui s'applique.

SURCLASSER OU SOUSCLASSER LES DÉS

Il arrive qu'en raison d'un avantage tactique et/ou matériel, l'un de vos jets ait des chances de réussites supérieures à la normale. Dans ce cas, le MJ peut déclarer que votre jet est **Surclassé**, ce qui signifie que vous l'effectuez en utilisant des dés un rang supérieur à ceux normalement indiqués dans les règles de ce livre (par exemple la pénétration d'un pistolet M6C passe de 1D8 à 1D10). Mais à l'inverse, des circonstances négatives peuvent diminuer vos chances de réussite et donc rendre votre jet **Sousclassé**, vous obligeant à utiliser des dés un rang inférieurs (toujours pour un M6C, la pénétration passe de 1D8 à 1D6). Un test ne peut pas être surclassé au-delà du rang 9, et ne peut pas être sousclassé en-dessous du rang 1.

Pour les tests de caractéristiques, le seul risque est de devoir utiliser un dé plus petit qu'un D20. Mais d'autres types de jets de dés (par exemple les jets de pénétration d'arme) utilisent d'autres types de dés pour lesquels il peut être très utile d'arriver à les surclasser si la situation est favorable. Faites donc bien attention aux facteurs circonstanciels qui peuvent avoir ce genre de modifications.

LES DÉS BONUS

Plusieurs règles spéciales permettent de jeter un dé additionnel lors d'un test ou d'une autre action et d'y ajouter le résultat pour augmenter vos chances de succès ou pour amplifier les effets. Le type de dé qui peut être ajouté au jet est indiqué par son numéro de rang généralement indiqué entre parenthèses : par exemple si une règle dit que vous bénéficiez d'un dé bonus (3), cela signifie que vous avez 1D4 en

dé bonus. L'utilisation de ce type de dé comporte plusieurs limitations qui doivent être respectées de manière absolue afin de préserver l'équilibre du jeu, à savoir :

- **Vous ne pouvez utiliser qu'UN SEUL dé bonus PAR TEST.** Même si vous pouvez potentiellement bénéficier de plusieurs règles de dé bonus (par exemple un dé de caractéristique et celui de la règle spéciale *Assistance divine* des personnages de classe Croisé), vous devez choisir lequel s'applique et l'indiquer clairement au MJ. De préférence, représentez les différents dé bonus auxquels vous avez accès par autant de dés physiques de couleurs différentes, de manière à ce qu'ils soient clairement identifiables lorsque vous les utilisez.

- **Vous ne POUVEZ PAS lancer de dé bonus APRES le dé principal de l'action.** Vous devez obligatoirement le jeter avant ou en même temps que le dé principal, car sinon cela permettrait de voir si l'action peut réussir sans l'aide du dé bonus ou si celui-ci n'a aucune chance de vous aider (par exemple s'il vous manque 5 points sur le résultat et que votre dé bonus n'est qu'un D4).

- **Un dé bonus n'est JAMAIS AFFECTÉ par les AVANTAGES et DÉSAVANTAGES.** Cela signifie qu'en cas d'avantage vous ne lancez pas deux dé bonus en gardant le plus élevé, et de la même manière en cas de désavantage vous n'en lancez pas deux en gardant le plus faible. Les avantages et désavantages impactent uniquement les dé principaux de vos actions.

- **Certaines règles et circonstances spéciales peuvent SURCLASSER ou SOUSCLASSER un dé bonus.** Par exemple, un dé d'Endurance peut être sousclassé si votre personnage est affecté par une maladie ou une blessure suffisamment grave.

INTERPRÉTER LES RÉSULTATS DE TESTS

LES DEGRÉS DE RÉUSSITE ET D'ÉCHEC

Parfois, le résultat d'un test ne dépend pas seulement de si vous avez réussi ou échoué, mais à quel point. Selon que vous ayez juste atteint la valeur du Degré de Difficulté, que vous l'ayez largement dépassé ou manqué de très loin, votre action n'aura pas forcément le même effet. Cela peut impacter par exemple la quantité de dégâts que cause une attaque, la précision des informations que vous rassemblez, la qualité d'une transmission radio, etc.

Pour mesurer la hauteur de votre résultat et donc l'importance des effets de votre action, nous utilisons l'unité des **degrés de réussite** et **degrés d'échec** : il s'agit du nombre de **points d'écart** entre votre résultat de test et le Degré de Difficulté qu'il fallait atteindre. Plusieurs actions et objets de l'arsenal possèdent des règles qui indiquent clairement l'effet des degrés de réussite ou d'échec, mais pour les autres c'est au MJ de déterminer l'effet de ces degrés suivant le type d'action entreprise. Par contre, il ne sera pas toujours justifié ou nécessaire de le faire.

Grâce à son investigation, Ryan a appris que plusieurs des anciens occupants de la base sont retenus prisonniers dans les sous-sols et nos héros décident donc de s'y rendre pour les libérer. Malheureusement, ces prisonniers ont été torturés et mal nourris, ce qui fait qu'ils sont assez faibles et incapables de se battre. Jenny entreprend de les soigner pour essayer de les rendre de nouveau opérationnels. Elle effectue donc un test d'Intelligence (Médecine) et obtient un total de 16 contre un degré de difficulté de 10, donc elle a réussi avec 6 degrés de réussite. Le MJ décide que cela indique le nombre de prisonniers qu'elle parvient à soigner suffisamment pour qu'ils soient en état de combattre. De son côté, Ryan essaye de remettre en état une exo-armure Cyclope qui a été abandonnée dans une pièce voisine après avoir subi d'énormes dégâts. Il effectue un test de Technique (Réparation) et obtient un total de 17 contre un degré de difficulté de 14, donc il réussit son test avec seulement 3 degrés de réussite. Le MJ décide qu'il parvient à redémarrer le Cyclope mais que l'armement reste hors service et qu'il peut utiliser uniquement le poing de combat.

LES ÉCHECS CRITIQUES ET RÉUSSITES CRITIQUES

Si lors d'un test vous obtenez un 1 sur votre dé, votre action échoue peu importe la valeur du bonus dont vous disposez sur le moment. On parle de **1 naturel** sur le jet de dés, ce qui se traduit dans le jeu par un **échec critique** pour votre personnage : non seulement celui-ci échoue dans l'action qu'il voulait entreprendre, mais en plus le MJ est libre de lui infliger un événement gratuit qui va le désavantager. Cet événement peut être très varié et dépend du type d'action tentée. En voici quelques exemples :

- Votre arme s'enraye ou entre en surcharge,
- Vous trébuchez et tombez au sol,
- Votre tir touche accidentellement un allié,
- Vous éternuez alors qu'il fallait être discret,
- Etc.

Mais de la même manière, si votre D20 obtient un **20 naturel**, votre action réussie peu importe la hauteur du Degré de Difficulté qu'il fallait atteindre et cela se traduit par une **réussite critique**. Le MJ peut également vous donner un avantage directement lié à l'action accomplie. Voici quelques exemples :

- En fouillant une pièce, vous trouvez un objet rare ou de grande importance pour votre mission,
- Lors d'un interrogatoire, vous obtenez des renseignements supplémentaires,
- Votre action est accomplie beaucoup plus vite que prévue,
- Vous inspirez vos alliés et augmentez donc leur bonus de Volonté de +1 pendant une heure,
- Etc.

Note : De nombreuses actions, en particulier celles liées aux attaques en combat, possèdent des effets spéciaux qui ne se déclenchent que sur des réussites critiques.

Aidés de leurs nouveaux compagnons d'infortune, Ryan et Jenny organisent une attaque vers le centre de communication afin d'envoyer leur message de détresse, en espérant que les renforts de l'UNSC puissent venir rapidement.

Durant l'affrontement, Ryan utilise le poing de combat de son marcheur Cyclope pour se créer un passage dans un mur et prendre l'ennemi à revers. Il effectue un test de Pilotage de Marcheur (+) obtient un 20 naturel sur son D20, ce qui est une réussite critique. Le MJ décide donc qu'il pulvérise le mur si violemment que plusieurs combattants ennemis sont jetés à terre, sonnés ou assommés par des débris.

De son côté, Jenny tente d'escalader un lot de caisses empilées pour se trouver un poste de tir en hauteur. Elle effectue un test de Force (Athlétisme) et obtient un 1 naturel sur son D20, ce qui est un échec critique. Le MJ décide donc que non seulement elle tombe en recevant 5 points de dégâts contondants, mais en plus elle atterri sur l'un de ses alliés, lui causant également des dégâts et le mettant à terre avec elle.



2.2. CARACTÉRISTIQUES

Qu'ils s'agissent de PJ (Personnages de Joueur) ou de PNJ (Personnages Non-Joueur) gérés par le MJ (Maître de Jeu), tous les protagonistes intervenant dans une aventure possèdent un profil de jeu qui contient avant tout huit valeurs de **Caractéristiques**. Ces caractéristiques représentent différents aspects des aptitudes d'un individu, donc son efficacité à accomplir certaines actions. Ces caractéristiques sont directement liées aux aptitudes physique et mentale du personnage, et peuvent progresser fur et à mesure de sa carrière pour le rendre plus résistant, plus rapide, plus puissant, etc.

DOMAINE DE CHAQUE CARACTÉRISTIQUE

Chaque action qu'un personnage ou d'une créature entreprend dans le jeu fait appel à l'une de ses huit caractéristiques. Cette section sert de base pour vous aider à définir quelle caractéristique est la plus adaptée à tester pour telle ou telle tâche entreprise en utilisant notamment la liste des compétences associées à chaque caractéristique et qui sont décrites plus en détails dans le chapitre suivant.

AGILITÉ (A)

Cette première caractéristique représente l'adresse physique de votre personnage, c'est-à-dire sa souplesse, son équilibre, sa dextérité, et la façon dont il maîtrise son propre corps. Elle intervient pour la plupart des actions physiques qui privilégient la souplesse et la dextérité à la force brute, dans les petits gestes comme dans les grands. Cela peut être pour garder votre équilibre ou pour manipuler un objet délicatement en étant précis et/ou en évitant d'y appliquer trop de force.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES :

- **Maniement d'armes :** Armes de jeu, Armes de poing, Armes fines, Armes standards.
- **Pilotages de véhicules :** Aéronefs, Véhicules standards.
- **Autres :** Acrobatie, Contorsion, Discrétion, Escamotage, Gravité-zéro, Lutte.



CHARISME (C)

Cela représente l'aisance du personnage dans ses relations sociales avec d'autres individus, qu'ils soient alliés, ennemis, ou neutres. Ces relations peuvent être honnêtes ou mensongères, voir manipulatoires. Il peut s'agir de convaincre, d'obtenir des renseignements, de séduire, de présenter des preuves pour prouver les résultats d'une enquête, ou encore de négocier le prix d'un objet.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES :

- **Maniement d'armes :** aucune
- **Pilotages de véhicules :** aucune
- **Autres :** Commandement de troupes, Commandement de vaisseau (+), Déguisement, Diplomatie, Duperie, Intimidation, Relationnel, Représentation.

ENDURANCE (E)

Cette caractéristique détermine la robustesse du personnage, sa vitesse de guérison naturelle, ainsi que sa résistance aux maladies et environnements hostiles ou toxiques. L'Endurance intervient lors des efforts physiques prolongés ainsi que pour résister à la douleur ou à des agressions chimiques et rester conscient malgré toutes ces maltraitances. Les sauvegardes d'Endurance sont aussi utilisées pour maintenir une action à Concentration (voir chapitre 3.3) lorsque vous êtes physiquement perturbé (en recevant un coup, en étant bousculé ou en trébuchant).

COMPÉTENCES ASSOCIÉES :

- **Maniement d'armes :** Armes fixes, Boucliers
- **Pilotages de véhicules :** Marcheurs (+), Véhicules lourds (+)
- **Autres :** aucune



FORCE (F)

La Force représente la puissance musculaire du personnage, et gère tous les tests d'aptitudes concernant la force physique pure. Elle sert à pousser/tirer/porter des charges lourdes pendant de courtes périodes (sinon c'est l'Endurance qui prend le relais), ainsi qu'à utiliser votre corps comme outil de destruction.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES :

- **Maniement d'armes :** Armes brutales, Armes lourdes, Armes standards.
- **Pilotages de véhicules :** aucun
- **Autres :** Athlétisme, Intimidation

INTELLIGENCE (I)

Cette caractéristique représente les facultés intellectuelles du personnage (rapidité de calcul, de déduction et de mémorisation) et son aptitude à utiliser des savoir-faires non-technologiques (ceux-ci étant gérés par la caractéristique de Technique). Elle sert donc dans beaucoup de disciplines scientifiques, stratégiques et administratives.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES :

- **Maniement d'armes :** aucune
- **Pilotages de véhicules :** aucune
- **Autres :** Astro-navigation (+), Dialect (+), Forerunner (+), Culture générale, Investigation, Language des signes (+), Médecine, Protocole (+), Stratégie navale, Stratégie terrestre, Xénologie (+).

PERCEPTION (P)

La Perception représente la sensibilité sensorielle du personnage et donc sa facilité à repérer des détails importants même dans les situations peu favorables. Cela permet de repérer un indice laissé au sol, un ennemi dissimulé dans les hautes herbes, un rocher sur le point de vous tomber dessus ou même les émotions que tente de dissimuler un autre personnage. C'est cependant la caractéristique qui peut le plus souvent être soumise à des modificateurs en fonction des nombreux facteurs qui peuvent impacter vos sens, que ces facteurs soient externes (brouillard, bruit intense, odeur répugnante, etc.) ou internes à votre personnage (blessure, hypersensibilité, équipement spécial, etc.).

COMPÉTENCES ASSOCIÉES :

- **Maniement d'armes :** Armes de précision, Armes standards
- **Pilotages de véhicules :** aucun
- **Autres :** Lecture sur les Lèvres (+), Observation, Psychologie, Survie.

TECHNIQUE (T)

La Technologie est omniprésente dans l'univers de Halo, et cette caractéristique représente l'aisance avec laquelle un personnage interagit avec des objets complexes pour les manipuler, les réparer ou les modifier. Cela couvre donc plusieurs disciplines intellectuelles n'étant couverts par l'Intelligence (mécaniques, informatiques, cybernétique, etc.).

COMPÉTENCES ASSOCIÉES :

- **Maniement d'armes :** Artillerie (+)
- **Pilotages de véhicules :** Vaisseau spatial (+)
- **Autres :** Armes de destruction massives (+), Astro-largage, Com-tech (+), Drone, Explosifs, Intrusion (+), Piratage (+), Programmation (+), Réparation, Techno-maîtrise.

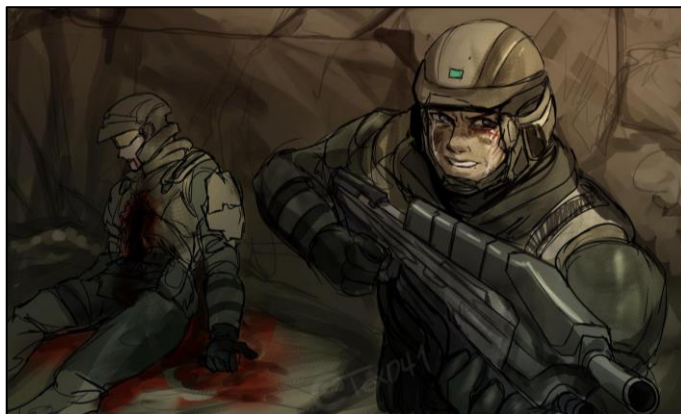


VOLONTÉ (V)

La guerre ne se joue pas uniquement au niveau des muscles et de la perception, mais également sur la capacité à endurer certaines horreurs et situations traumatisantes, ainsi que pour garder espoir même lorsque tout semble perdu. La Volonté représente donc la force mentale d'un personnage, sa capacité à garder le contrôle de soi-même face aux provocations, aux horreurs ou aux tentations qu'il peut rencontrer. Les sauvegardes d'Endurance sont aussi utilisées pour maintenir une action à Concentration (voir chapitre 3.3) lorsque vous êtes psychologiquement perturbé (en entendant un cri, en étant provoqué par quelqu'un ou en apprenant qu'une personne chère est en danger).

COMPÉTENCES ASSOCIÉES :

- **Maniement d'armes** : aucune
- **Pilotages de véhicules** : aucun
- **Autres** : Interrogatoire, Physique neurale (+), Religion.



MODIFICATEURS DE CARACTÉRISTIQUES

Chaque caractéristique d'un personnage possède une valeur qui indique l'ampleur de cet aspect de l'individu. Une valeur de 10 ou 11 est la valeur « moyenne » selon les standards humains, mais les personnages de joueurs sont des héros d'une trempe totalement différente du commun des mortels, et leurs valeurs de caractéristiques pourront s'élever largement au-dessus de la moyenne de leurs semblables... mais il en sera certainement de même pour bon nombre de leurs adversaires.

Pour chacune de ses caractéristiques, un personnage possède un **modificateur de caractéristique** en fonction de sa valeur comme indiqué dans le tableau ci-contre (pour le calculer, retirez 10 puis divisez par 2 arrondi à l'entier inférieur). Par exemple Ryan, qui est un soldat du corps des marines de l'UNSC, possède une Force de 13 donc il bénéficie d'un modificateur de +1 sur tous ses tests de Force. Les modificateurs interviennent dans de très nombreuses règles décrites au fur et à mesure de ce livre.

Dans le reste de ce livre de règle, les modificateurs de caractéristiques sont souvent indiqués entre crochet pour simplifier les explications : par exemple le **modificateur d'Intelligence** sera marqué **[Intelligence]** ou parfois aussi **[Intel]** pour gagner encore plus de place.

VALEUR DE CARACTÉRISTIQUE	MODIFICATEUR
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	+0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5

CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES

Lors de la création de votre personnage vous aurez à faire le choix de ses forces et faiblesses sur de nombreux aspects, y compris dans ses caractéristiques, car aucun individu ne peut exceller partout.

CARACTÉRISTIQUES FORTES

Tests : Lorsque vous faites un test sur une caractéristique forte ou sur une compétence associée à une caractéristique forte, vous effectuez des réussites critiques sur 19 et 20.

Sauvegardes : Lors d'une sauvegarde sur une caractéristique forte, vous recevez automatiquement un avantage sur ce test.

Améliorations de compétences : le coût d'amélioration des compétences liées à une caractéristique forte est divisé par 2 pour votre personnage.

CARACTÉRISTIQUES FAIBLES

Tests : Lorsque vous faites un test sur une caractéristique faible ou sur une compétence associée à une caractéristique faible, vous effectuez des échecs critiques sur 1 et 2.

Sauvegardes : Lors d'une sauvegarde sur une caractéristique faible, vous subissez un malus automatique de -2.

Améliorations de compétences : le coût d'amélioration des compétences liées à une caractéristique faible est multiplié par 2 pour votre personnage.



LES DÉS DE CARACTÉRISTIQUES

La plupart des peuples et créatures non-humaines de l'univers de Halo possèdent des aptitudes physiques et/ou mentales très largement supérieures aux standards humaines, au point que cela ne puisse pas être représenté sur la même valeur d'échelle. A la place, ils possèdent un ou plusieurs **Dés de caractéristique (X)**, avec X une valeur entre 1 et 5 (mais seuls certains PNJ possèdent des valeurs supérieures à 3). Les jiralhanaes possèdent par exemples un **Dé de Force (4)** et un **Dé d'Endurance (4)** tandis que les kig-yars ruuthians ont un **Dé de Perception (5)**.

Cette règle spéciale offre au personnage un **dé bonus de rang (X)** qui peut être utilisé en suivant les règles du chapitre 2.1 sur les dés bonus, mais chaque utilisation d'un dé bonus coûte 1 point de Ténacité. De plus, un risque important indiqué dans l'encadré ci-contre.

ÉCHEC AVEC UN DÉ DE CARACTÉRISTIQUE

Si vous dépensez un dé de caractéristique mais que le résultat est quand même un échec, vous recevez **autant de points de dégâts que de degré d'échec sur le test, avec un maximum égal au nombre de faces du dé bonus utilisé.**

Le type de dégâts reçus est décidé par le MJ en fonction du type d'action ratée : il peut s'agir de dégâts Mentaux pour une activité intellectuelle trop intense, de dégâts Contondants pour échouer à retenir une charge lourde, ou encore de dégâts Electriques pour avoir touché le mauvais câble dans une tentative de sabotage informatique (plus de détails sur les types de dégâts dans le chapitre 3.2).

2.3. COMPÉTENCES

À l'inverse des caractéristiques qui représentent le potentiel brut de votre personnage, les **Compétences** sont une représentation directe de son savoir et de l'éventail d'actions qu'il est capable d'entreprendre sans difficulté particulière. Elles sont extrêmement importantes car elles vous permettent de savoir ce que votre personnage peut ou ne peut pas faire instinctivement. Posséder la compétence adaptée pour une action vous permet de bénéficier d'un **Bonus de Compétence** sur vos tests qui font appel à ces connaissances. Ce bonus peut être amélioré au fur et à mesure de la montée en niveau de votre personnage (voir chapitre 2.7) mais ne peut pas dépasser +5.

CARACTÉRISTIQUE ASSOCIÉE

Chaque compétence possède ce que l'on appelle une caractéristique associée qui correspond à l'aptitude physique ou mentale qui est la plus utilisée par votre personnage lorsqu'il travaille sur cette compétence. Par exemple l'*Athlétisme* est associée à la Force tandis que le *Déguisement* est associé au Charisme et que la *Réparation* est associée à l'Intelligence.

La valeur maximale que vous pouvez atteindre sur un bonus de compétence est toujours égal à [2 + votre modificateur sur la caractéristique associée]. Par exemple si vous avez une Perception de 13 (donc un modificateur de +1), votre compétence de Survie ne peut pas dépasser 3. Ce bonus ne peut pas descendre en dessous de +1, sauf si votre caractéristique associée atteint zéro.

COMPÉTENCES NATURELLES

Ce sont les compétences dont les rudiments peuvent être compris de façon plus ou moins intuitive sans avoir à passer par un apprentissage théorique. De ce fait, si tentez d'accomplir une action faisant appel à une compétence naturelle que vous ne possédez pas, vous pouvez quand même effectuer un test **en ajoutant seulement la moitié de votre modificateur de caractéristique (ou en le multipliant par deux s'il est négatif)**.

COMPÉTENCES AVANCÉES

Ces compétences reposent sur des notions théoriques tellement complexes qu'elles nécessitent un apprentissage rigoureux pour être maîtrisées correctement. De ce fait, si vous tentez d'effectuer une action nécessitant une compétence avancée que vous ne possédez pas, alors **vous échouez automatiquement** car cela nécessite trop de connaissances auxquelles vous n'avez pas accès. Par exemple, même si votre valeur d'Intelligence crève le plafond, vous ne pourrez jamais parvenir à calculer une trajectoire de transition sub-spatiale sans un minimum d'entraînement.

Dans ce livre de règle, les compétences avancées sont toujours indiquées avec un (+) pour rappeler leur statut spécial.

CRÉATION DE COMPÉTENCE

La liste qui suit n'est évidemment pas exhaustive. Le Maître de Jeu est donc autorisé à créer d'autres compétences sur des activités qui ne sont pas couvertes dans ce chapitre afin de représenter une aptitude dans laquelle un personnage est particulièrement doué (par exemple *Beuverie* s'il tient bien l'alcool). Dans ce cas, veillez à bien choisir une caractéristique associée qui soit logique par rapport à l'aptitude concernée (ici, l'Endurance).

COMPÉTENCE D'ARMES	CARACTÉRISTIQUE	EXEMPLES D'ARMES
Armes brutales	Force	Matraque, marteau, crosse d'arme, et à peu près n'importe quelle arme contondante.
Armes de jet	Agilité	Grenades, armes de jet, projectiles improvisés (pierre, bouteille, arme vide, etc.).
Armes de poing	Agilité	Pistolet, pistolet-mitrailleur, et autres armes pouvant être maniées à une main.
Armes de précision	Perception	Fusil de précision, carabine, fusil de sniper, etc.
Armes fines	Agilité	Couteau, épée, dague, et autres armes tranchantes demandant de la précision.
Armes fixes	Endurance	Tourelle automitrailleuse, mortier, et toutes les armes montées sur un véhicule ou une structure.
Armes lourdes	Force	Lance-roquette, fusil mitrailleur lourd, lance-flamme, etc.
Armes standards	Agilité ou Force ou Perception	Fusil d'assaut, fusil à pompe, etc. En raison des nombreuses manières de maîtriser ces armes, cette compétence peut utiliser au choix du joueur le modificateur d'Agilité, de Force ou de Perception.
Artillerie (+)	Technique	Pièces d'artillerie terrestre, armement de vaisseaux ou de stations spatiales, etc.
Boucliers	Endurance	Gantelet de combat, gantelet de défense, targe déployable, et autres boucliers portés à la main.



COMPÉTENCE DE VEHICULES	CARACTÉRISTIQUE	EXEMPLES DE VEHICULES
Aéronefs (+)	Agilité	Hélicoptère, chasseur, bombardier, navette de transport, et tout autre appareil volant de petite taille.
Marcheurs (+)	Endurance	Tout véhicule monté sur un châssis de jambes cybernétique, bipède ou quadrupède.
Véhicule lourd (+)	Endurance	Tank, camion, transporteur blindé et tout autre véhicule sur roue ou chenille plus lourd qu'une camionnette.
Véhicule standard	Agilité	Voiture, moto, kart, camionnette, et tout autre véhicule plus ou moins communément utilisé dans le domaine civil et n'étant pas un véhicule lourd.
Vaisseau spatial (+)	Technique	Tout appareil volant capable d'opérer dans le vide spatial et d'une taille plus grosse qu'une navette de transport de troupe.

COMPETENCE DIVERSES	CARACTERISTIQUE	EXEMPLES D'UTILISATION
Acrobatie	Agilité	Mouvements acrobatiques (culbutes, cabrioles, sauts périlleux, etc.) ou sauts particulièrement risqués.
Armes de destruction massives (+)	Technique	Concevoir, modifier ou désamorcer des armes nucléaires, à anti-matière ou à impulsion électro-magnétiques.
Astro-largage	Technique	Manœuvrer une nacelle de descente durant sa chute depuis l'orbite.
Astro-navigation (+)	Intelligence	Permet d'effectuer des calculs de trajectoire de saut dans le Sous-Espace et de lire des cartes stellaires.
Astro-physique	Intelligence	Connaissance des phénomènes spatiaux qui gèrent les astres, les orbites lunaires, les tempêtes solaires, etc.
Athlétisme	Force	Natation, escalade, saut en longueur et autres activités physiques intenses.
Commandement de troupes	Charisme	Distribution des rôles, maintien de la discipline, obtenir la coopération de PNJ alliés, etc.
Commandement de vaisseau (+)	Charisme	Gestion de l'équipage, connaissance générale du fonctionnement d'un vaisseau, procédures de sécurité contre les incendies, les abordages, les brèches ou les incidents techniques, ...
Com-tech (+)	Technique	Encoder, décoder ou intercepter une communication, contrer un brouillage radio, trianguler l'origine d'un signal,...
Contorsion	Agilité	Se libérer de liens, se dégager d'une prise au corps à corps, s'introduire dans un espace étroit,...
Culture générale	Intelligence	Connaître des événements historiques importants, des rumeurs ou des légendes, reconnaître les emblèmes d'une famille ou le logo d'une corporation, avoir des connaissances de base dans certaines disciplines scientifiques etc. Ces connaissances sont limitées à votre civilisation d'origine.
Déguisement	Charisme	Créer une fausse identité, modifier son apparence, se fondre dans la foule, imiter une autre personne,...
Dialect (+)	Intelligence	Comprendre, lire et parler une autre langue.
Diplomatie	Charisme	Négocier un accord, une alliance ou un prix, améliorer vos relations avec un personnage ...
Discrétion	Agilité	Se déplacer sans bruit, laisser le moins de traces possibles, se dissimuler dans le décor,...
Duperie	Charisme	Bluffer, mentir, tromper quelqu'un sur ses intentions, cacher ses atouts ou ses faiblesses, feinter un adversaire, etc.
Drone	Technique	Pilotage des véhicules, tourelles et autres engins télécommandés.
Escamotage	Agilité	Faire les poches de quelqu'un, mettre discrètement quelque chose dans la poche de quelqu'un d'autre, tours de passe-passe pour faire disparaître un petit objet de vos mains,...
Explosifs	Technique	Fabriquer, assembler, poser ou désamorcer des explosifs de petite ou moyenne puissance.
Gravité-zéro	Agilité	Se déplacer dans un environnement à gravité faible ou nulle.
Forerunner (+)	Intelligence	Analyser le fonctionnement d'une technologie forerunner, connaître une partie de leur histoire, de leur philosophie,...
Interrogatoire	Volonté	Questionner une personne, torturer un prisonnier, résister à un interrogatoire, ...
Intimidation	Charisme ou Force	Démoraliser un adversaire, menacer quelqu'un, effrayer une personne, ...
Intrusion (+)	Technique	Diverses techniques permettant d'ouvrir une porte, une conduite ou tout autre forme d'accès physique, quelle que soit sa technologie (simple serrure mécanique, verrou électronique, pression hydraulique, etc.).
Investigation	Intelligence	Récolter des informations, des rumeurs ou des indices, rassembler les pièces d'une énigme.
Langage des signes (+)	Intelligence	Parler et comprendre le langage des signes de son propre peuple.
Lecture sur les lèvres (+)	Perception	Comprendre ce que dit une personne uniquement par les mouvements de sa bouche. Cela est beaucoup plus difficile quand la personne ciblée n'est pas du même peuple que vous.
Lutte	Agilité ou Force	Maîtrise du combat à mains nues et utilisation de prises d'arts martiaux diverses. En raison des différentes techniques de combat qui peuvent s'appuyer aussi bien sur la puissance que sur la rapidité, cette compétence peut être utilisée soit avec la caractéristique d'Agilité soit avec celle de Force selon la nature de l'attaque.
Médecine	Intelligence	Donner les premiers secours à un blessé, pratiquer des soins intensifs, utiliser de l'appareillage médical avancé,...
Métier	variable	Connaissances et savoirs-faires d'un métier particulier (architecte, agriculteur, artiste, etc.).
Observation	Perception	Fouiller un lieu ou une personne, s'orienter dans un environnement.
Physique neurale (+)	Volonté	Utiliser des capacités télépathiques, se lier à l'esprit d'une personne ou à la mémoire d'un objet, ... Important : cette compétence ne permet jamais de comprendre la science exacte derrière ces phénomènes, seulement d'en connaître quelques principes très vagues.
Piratage (+)	Technique	Toute action informatique offensive ou qui consiste à contourner l'usage normal d'un équipement électronique.
Psychologie	Perception	Analyser la personnalité d'une personne, lire ses émotions du moment, suspecter un mensonge
Programmation (+)	Technique	Créer ou modifier des programmes et logiciels informatiques.
Protocole (+)	Intelligence	Connaissance et utilisation des procédures administratives de l'armée (hiérarchie, logistique, renseignement, méthodes de recrutement ou de transfert, etc.) et des lois civiles.
Relationnel	Charisme	Débattre honnêtement, séduire, se faire des amis, améliorer ses relations avec un personnage, ...
Religion	Volonté	Connaissances générales des cultes de votre civilisation.
Réparation	Technique	Remettre en état des objets et équipements divers. Attention : pour les armes, armures et véhicules il est nécessaire de posséder également la maîtrise de l'objet concerné.
Représentation	Charisme	Jouer d'un instrument, chanter, raconter une histoire, etc.
Survie	Perception	Connaissances environnementales diverses pour trouver des ressources (eau, nourriture, abri, etc.), éviter ou combattre des prédateurs, lutter contre le climat, ...
Stratégie navale	Intelligence	Organiser, diriger ou analyser une stratégie d'affrontement spatiale à grande échelle.
Stratégie terrestre	Intelligence	Organiser, diriger ou analyser une stratégie d'affrontement à grande échelle sur la surface d'une planète.
Techno-maîtrise	Technique	Comprendre le fonctionnement d'un appareil, utiliser des technologies avancées n'entrant dans aucune autre compétence précise, ...
Xénologie (+)	Intelligence	Connaissances sur les peuples étrangers à votre personnage (anatomie, histoire, culture, croyances, etc.).

OPTIONS DE COMPÉTENCES

Les descriptions suivantes explorent différentes possibilités d'utilisation des compétences listées précédemment, en notant que beaucoup d'actions de combat décrites au chapitre 4.4 font également appel à certaines compétences. Cette liste n'est pas exhaustive et n'a pas forcément besoin d'être suivie à la lettre. Nous préférons considérer ce qui suit comme un ensemble de conseils et de propositions faites pour vous faire prendre conscience des possibilités qui s'offrent à vous lorsque votre personnage possède telle ou telle compétence. Comme toujours, soyez imaginatifs et faites confiance à votre MJ.

ACROBATIE (AGILITÉ)

MOUVEMENTS ACROBATIQUE : tout ce qui n'est pas un saut « classique », comme par exemple les saltos, nécessite un test d'Acrobatie pour être réussi.

SE LIBÉRER : si vous êtes Agrippé (voir chapitre 3.4), vous pouvez tenter un test d'Agilité (Acrobatie) plutôt qu'un test de Force pour échapper à ce qui vous retient. S'il s'agit d'un objet, le Degré de Difficulté est déterminé par le MJ en fonction de sa nature, et s'il s'agit d'un autre personnage alors ce test est opposé à un test de Force de l'adversaire.

AMORTIR SA CHUTE : lorsque vous sautez ou tombez d'une hauteur suffisamment grande, vous pouvez faire un test de cette compétence pour éviter de recevoir des dégâts en effectuant une roulade ou tout autre mouvement adapté. Le Degré de Difficulté à atteindre dépend entre autres de la hauteur depuis laquelle vous tombez, de la nature du terrain et du poids que vous portez sur le dos.

MANŒUVRES AÉRIENNES : si vous vous déplacez dans les airs à l'aide de réacteurs dorsaux ou d'équipements similaires, vous pouvez effectuer des manœuvres complexes (tonneaux, looping, etc.) au travers de tests d'Acrobatie. Cela ne concerne pas les manœuvres effectuées dans l'espace qui sont gérées par la compétence Gravité Zéro.

ARMES DE DESTRUCTION MASSIVES (TECHNIQUE +)

ARMER / DESARMER : les armes de destruction massives sont toutes basées sur des technologies extrêmement complexes, qu'il s'agisse de physique nucléaire, d'antimatière ou d'électromagnétisme, ce qui fait que si vous n'avez pas d'instructions ou de manuel d'utilisation, le simple fait de l'activer peut s'avérer difficile sans la compétence adaptée.

ASSEMBLER : cette option n'est théoriquement accessible qu'aux individus experts dans cette compétence, car cela demande des connaissances beaucoup plus avancées. Si vous avez les ressources nécessaires, le temps d'assemblage d'une arme de destruction massive se compte généralement en jours si vous voulez être absolument sûr de son fonctionnement, même si vous recevez l'aide de plusieurs personnes, et peut nécessiter plusieurs tests pour déterminer la vitesse d'avancement des travaux.

MODIFIER : là aussi, cette option est limitée aux experts. Lorsque vous modifier une arme de destruction massive, choisissez un ou plusieurs des effets ci-dessous que vous souhaitez obtenir. Chaque effet demande plusieurs heures de travail pour être obtenu.

- la rendre plus difficile à désamorcer,
- contourner les sécurités informatiques s'il s'agit d'un engin volé,
- réduire son rayon d'action,
- augmenter son rayon d'action, ce qui nécessite des ressources supplémentaires,

ASTRO-LARGAGE (TECHNIQUE)

UTILISATION DE NACELLE : un astro-largage standard consiste à tomber depuis l'orbite d'une planète jusqu'à sa surface, protégé à l'intérieur d'une nacelle spécialement conçue pour ce genre de manœuvre (voir chapitre 5.8). Les nacelles d'astro-largage disposent toutes d'un système de guidage permettant de « viser » plus ou moins précisément le point d'impact au sol, et la précision de ce guidage est donc déterminé par un test de cette compétence.

SURVIVRE À UNE CHUTE ORBITALE : cette option représente une situation dans laquelle vous tomber vers une planète sans nacelle. Elle n'est théoriquement possible que pour des personnages portant une armure lourde ou de modèle MJOLNIR et disposant de ressources permettant de survivre à une entrée atmosphérique (bouclier en adamantium, débris de coque de vaisseau, etc.) ainsi qu'à la chute finale (parachute, réacteurs dorsaux, grav-chute, etc.), cependant des conditions particulièrement favorables peuvent la rendre accessible à des personnages moins bien protégés.



ASTRO-NAVIGATION (INTELLIGENCE +)

CALCUL DE SAUT SUB-SPATIAL : effectuer une transition dans le sous-espace fait parti des choses les plus compliquées dans l'univers de Halo. Les détails de cette action sont donnés à la fin du chapitre 8.3.

LIRE UNE CARTE DE NAVIGATION : la science du voyage dans le sous-espace est incroyablement complexe car elle est soumise à des lois physiques qui vont souvent à l'encontre de celles que nous connaissons dans l'espace réel. Les cartes de navigation sont donc parfaitement indéchiffrables pour toute personne ne possédant pas les compétences adaptées, et seul les navigateurs experts sont capables d'analyser leurs données avec assez de précision pour y « inventer » de nouvelles routes pour relier deux points de l'espace. Rien ne garantit cependant que ces nouvelles routes seront sans danger...

DETERMINER SES COORDONNÉES SPATIALES : cette option est généralement nécessaire après un saut qui ne s'est pas déroulé comme prévu, ou si votre personnage a été transporté vers une destination qu'il ne connaît pas. S'il a accès à des senseurs de vaisseau spatial ou une technologie équivalente, il peut analyser les étoiles visibles depuis sa position et les identifier grâce à leur signature énergétique, puis déterminer ses propres coordonnées à partir de leurs positions respectives.

ATHLÉTISME (FORCE)

ESCALADER : tout déplacement plus ou moins à la vertical que vous faites à la force des bras et des jambes constitue une escalade, que ce soit le long d'une paroi rocheuse, d'une corde à nœud ou même d'une échelle. Certaines situations très favorables en raison du terrain ou de votre équipement ne nécessitent pas forcément de test, surtout si vous n'êtes pas en situation de combat. Si les conditions imposent un test d'Athlétisme, le degré de difficulté est déterminé par le MJ selon la nature du terrain, du parcours et des éventuelles complications (vent fort, encombrement, blessure, etc.). Escalader longtemps et/ou sans équipement adapté peut facilement vous faire gagner des niveaux de Fatigue (voir chapitre 3.7).

NAGER : tout comme l'escalade, ce mouvement est grandement impacté par la nature du terrain : est-ce qu'il y a du courant ? Des vagues ? Des débris ? Allez-vous dans le sens du courant ? C'est pourquoi la distance que vous pouvez parcourir peut grandement varier et sera déterminée par le MJ selon la situation. Nager longtemps et/ou avec une lourde charge facilement vous faire gagner des niveaux de Fatigue. Vous pouvez parfaitement décider de plonger pour nager en immersion totale, auquel cas le nombre maximum de round pendant lequel vous pouvez tenir sans respirer est égal à 3+(End) avec un minimum de 3, après quoi vous étouffez.

SAUTER : Un test d'Athlétisme pour un saut n'est nécessaire que s'il demande un effort ou une précision particulièrement grande. La distance à laquelle votre personnage peut sauter dépend avant tout de son peuple d'appartenance, mais elle peut ensuite être impactée par de très nombreux facteurs. En cas de doute, posez-vous les questions suivantes ou demandez à votre MJ si le saut que vous envisagez est raisonnable :

- Portez-vous beaucoup de poids sur vous ?
- La gravité est-elle plus forte que la normale ? Plus faible ?
- Pouvez-vous prendre de l'élan ou non avant de sauter ?
- Le terrain est-il glissant ? Difficile ? Instable ?

COMMANDEMENT DE TROUPES (CHARISME)

CONNAÎTRE SES TROUPES : un bon commandant se renseigne sur ses hommes et les femmes sous ses ordres, ne serait-ce que pour connaître leurs capacités et savoir où les employer efficacement. Selon la situation, un test de Commandement de troupes vous permet d'apprendre une des informations ci-dessous à propos d'un ou plusieurs de vos subordonnés :

- Quelles compétences il possède,
- Quelles sont ses armes ou équipements favoris,
- Ses antécédents militaires,
- Ses origines (monde natale, éducation, milieu social, etc.),
- Une histoire personnelle de son passé,
- Ses rêves et ambitions,

ELABORER UN PLAN : tous les joueurs ne sont pas forcément des experts de stratégie militaire, et c'est pourquoi si vous réussissez un test de Commandement de troupes vous pouvez demander au MJ de vous donner des conseils pour élaborer un plan. La nature de ces conseils est limitée par l'étendue des informations dont vous disposez sur le moment, et le degré de difficulté à atteindre dépend de la complexité de la mission et de la situation.

ANALYSER LA STRATÉGIE ENNEMIE : après avoir observé les actions des troupes adverses ou avoir reçu des rapports concernant l'évolution de la situation stratégique locale, vous pouvez effectuer un test de Commandement de Troupes pour demander au MJ de vous donner des indices ou des suggestions sur ce que les officiers ennemis sont en train de préparer. Tout comme pour l'élaboration d'un plan, la nature de ces indices et le degré de difficulté à atteindre dépend des informations à votre disposition sur le moment.

COMMANDEMENT DE VAISSEAU (CHARISME +)

CONNAÎTRE SES TROUPES : voir Commandement de troupes.

ELABORER UN PLAN : voir Commandement de troupes.

ANALYSER LA STRATÉGIE ENNEMIE : voir Commandement de troupes.

COM-TECH (TECHNIQUE +)

Cette compétence concerne l'utilisation des diverses technologies de communication (radio, satellites, transmetteurs, balises, etc.). La plupart des actions possibles avec ces technologies sont données au chapitre 4.5.

CONTORSION (AGILITÉ)

SE DÉGAGER : si vous êtes *Agrippé* par un objet ou par une créature, vous pouvez tenter un test d'Agilité (*Contorsion*) au lieu d'un test de Force pour échapper à cette emprise. L'avantage de cette méthode est qu'elle a moins de chances de vous faire gagner des niveaux de fatigue (voir chapitre 3.4), de vous causer des dégâts ou de vous faire tomber *A terre*.

SE FAUFILER : selon la taille de votre personnage, vous pouvez utiliser la compétence de Contorsion pour vous introduire dans des espaces plus ou moins restreints et de vous y déplacer sans être trop gêné. Une personne ne disposant pas de cette compétence reçoit assez facilement un *DÉSAVANTAGE* lorsqu'elle tente certaines actions tout en étant dans un espace restreint.

SE DÉTACHER : si vous êtes attaché ou retenu par des liens physiques (cordes, câbles, chaînes, etc.) un test réussi de Contorsion vous permet de libérer un ou plusieurs de vos membres suivant la situation et le degré de réussite obtenu. Le temps que cela vous demande est lui aussi déterminé par le degré de réussite sur votre test.

CULTURE GÉNÉRALE (INTELLIGENCE)

Cette compétence sert à représenter l'étendue de vos connaissances sur toutes sortes de sujets qui ne sont pas couverts par d'autres compétences. Par défaut, ces connaissances sont liées à votre éducation et donc au milieu dans lequel vous avez grandi : un humain connaît beaucoup moins la civilisation covenante qu'un sangheili ou qu'un unggoy par exemple.

RECONNAÎTRE UN SYMBOLE : lorsque vous apercevez par exemple une emblème de clan, une marque de gang ou le logo d'une compagnie privée, un test d'Intelligence (*Culture générale*) réussi vous permet d'obtenir quelques informations à son sujet (antécédents, figures importantes, rumeurs, etc.).

RAPPEL HISTORIQUE : le MJ peut à tout moment vous demander de faire un test d'Intelligence (*Culture générale*) pour déterminer si votre personnage a entendu parlé d'un évènement historique, d'une rumeur ou d'une légende concernant un autre personnage, un objet, une faction, etc. L'étendue de vos connaissances sur ce sujet dépend alors du résultat de votre test.

AVOIR DES CONNAISSANCES DE BASE : sur certaines actions assez simple qui sont normalement couvertes par une autre compétence que vous ne possédez pas, le MJ peut vous autoriser d'utiliser la moitié de votre bonus de *Culture générale* pour représenter le fait que vous avez peut-être appris une notion utile par curiosité. Cela peut par exemple remplacer un test de Perception (*Survie*) pour reconnaître des traces parce que vous connaissez peut-être l'animal qui les a laissées.

DIALECTE (INTELLIGENCE +)

Cette compétence peut être prise plusieurs fois afin de représenter votre niveau de maîtrise dans différentes langues. Seuls les niveaux les plus faibles (entre +1 et +4) demanderont des tests dans les situations où vous êtes poussés aux limites de vos capacités suivant le tableau ci-dessous. Les niveaux supérieurs indiquent simplement que vous possédez un vocabulaire plus riche et serez moins facilement à court de mots ou déstabilisé par d'éventuels sous-dialectes et expressions locales.

NIVEAU DE DIALECTE	CAPACITÉS			
	Lire	Ecrire	Ecouter	Parler
+1	Basique	-	Basique	-
+2	Basique	Basique	Basique	Basique
+3	Avancé	Basique	Avancé	Basique
+4	Avancé	Avancé	Avancé	Avancé
+5	Maîtrise			

DÉGUISEMENT (CHARISME)

CRÉER UNE FAUSSE IDENTITÉ : la compétence de déguisement vous confert tout un ensemble de savoir-faire permettant de créer de fausses cartes d'identités, badges ou autres documents d'identification personnel. Elle vous permet également de vous inventer un passé suffisamment riche et convainquant au cas où on vous poserait des questions. Vous pouvez aller jusqu'à tenter de vous inventer un nom et une personnalité sur l'instant si la situation l'exige. Si un personnage est susceptible de découvrir la supercherie, vous devez réussir un test de Charisme (*Déguisement*) opposé à sa Perception (*Psychologie*) pour maintenir votre fausse identité.

MODIFIER SON APPARENCE : parfois se créer une fausse identité ne suffit pas car votre visage ou votre tenue est trop facilement reconnaissable par certaines personnes. Vous pouvez néanmoins utiliser votre compétence de Déguisement pour changer votre apparence ou celle d'un personnage allié afin de vous faire passer pour quelqu'un d'autre. Cela inclut également l'usage ou la confection de maquillages, fausses moustaches et autres accessoires permettant de transformer votre visage. Le niveau de difficulté de votre test dépend de la complexité du costume et/ou des altérations faciales que vous souhaitez pratiquer.

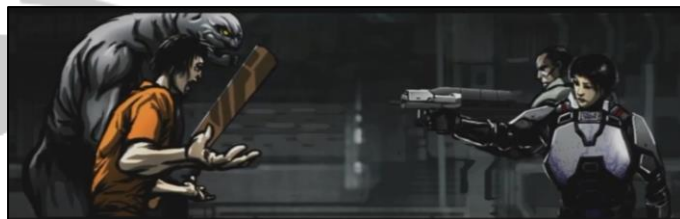
DIPLOMATIE (CHARISME)

NEGOCIER : l'art de la négociation peut s'appliquer dans de nombreuses situations, et en fonction de ce que vous proposez à un personnage, le MJ vous donne un Degré de Difficulté variable sur votre test de Diplomatie. Il peut néanmoins considérer que certaines négociations échouent automatiquement si vos propositions sont inacceptables et/ou que vos interlocuteurs sont trop peu enclins à faire affaire avec vous.

CHANGER L'ATTITUDE D'UN PERSONNAGE : l'attitude d'un PNJ par rapport à votre personnage peut être très variée mais sera classée dans l'une des cinq

catégories suivantes (de la pire à la meilleure) : **hostile, inamical, neutre, amical et allié**. Un test de Diplomatie peut vous permettre de faire changer cette attitude d'un seul cran afin de modifier son comportement envers vous, à condition de lui proposer quelque chose qui l'intéresse. Si vous interagissez suffisamment longtemps et positivement avec ce personnage, le MJ pourra vous permettre de changer à nouveau son attitude par un nouveau test.

ATTITUDE	DD	DESCRIPTION
Hostile	18-22	Le personnage vous attaquera physiquement ou verbalement à la première occasion.
Inamical	16-17	Le personnage ne vous attaquera pas forcément mais ne vous aidera pas à moins que cela le serve lui aussi.
Neutre	14-15	Le personnage ne fait pas attention à vous tant que vous ne vous imposez pas à lui. Il peut vous donner des conseils ou des indications, mais préférera rester en-dehors de vos affaires.
Amical	12-13	Le personnage est susceptible de vous aider pour des choses simples et qui ne le mettront pas en danger.
Allié	10-11	Le personnage peut vous aider sans que vous n'ayez à le lui demander et pourra mettre sa vie en danger si nécessaire.



DISCRÉTION (AGILITÉ)

ASSASSINER : si vous vous approchez d'un ennemi jusqu'à l'avoir dans votre zone d'engagement (voir chapitre 4.1) sans qu'il vous ait repéré, vous pouvez le neutraliser instantanément grâce à un ensemble de techniques d'élimination rapide. Votre test est opposé à la *Vigilance* de votre cible mais éventuellement aussi à tous les personnages ennemis qui pourraient détecter votre assassinat (si vous souhaitez que personne ne remarque rien). Selon la situation et les moyens à votre disposition, vous pouvez choisir entre assommer ou tuer votre cible. Notez cependant que le MJ peut considérer un assassinat impossible, par exemple si la cible est en armure lourde et que vous n'avez aucune arme adaptée, si la différence de Force est trop grande, s'il s'agit d'un personnage légéolo ou du Parasite, etc.

SE CACHER : si vous disposez d'un couvert ou d'un camouflage adapté ou si vous bénéficiez d'une quelconque distraction, vous pouvez utiliser la compétence de Discrétion pour éviter d'être repéré par des ennemis. Cela est plus facile lorsque vous restez immobile qu'en se déplaçant, surtout si vous portez beaucoup de matériel et/ou que vous êtes en armure lourde. En règle générale, votre test est opposé à la *Vigilance* des personnages susceptibles de vous détecter.

DISSIMULER UN OBJET : que ce soit pour poser un piège ou pour vous assurer que quelque chose ne tombe pas entre de mauvaises mains, vous pouvez effectuer un test d'Agilité (*Discrétion*) pour cacher un objet. Il n'y a théoriquement pas de limite à la taille de l'objet que vous pouvez dissimuler si vous avez suffisamment de temps et de moyens, mais selon la méthode que vous employez l'objet pourra rester facile à repérer en utilisant les équipements appropriés (scanner, vision infrarouge, vision prométhéenne, etc.).

DUPERIE (CHARISME)

CRÉER UNE DISTRACTION : la compétence de Duperie peut être utilisée pour attirer l'attention d'un ou plusieurs personnages, que ce soit en combat ou dans n'importe quelle autre situation. Votre test est opposé à la *Psychologie* la plus élevée parmi vos cibles. Une distraction pendant un combat dure jusqu'au début de votre prochain round, tandis que dans une situation normale cela peut durer tant que vos cibles n'ont pas de raison de douter de ce qui se passe. Elles deviennent *Fascinées* par l'objet de votre distraction (cela peut être vous-même mais vous pouvez également les forcer à tourner leur attention ailleurs en leur faisant croire à une menace invisible par exemple).

MENTIR / BLUFFER : vous pouvez tenter de persuader un personnage de quelque chose de faux. Pour cela vous devez réussir un test de Charisme (*Duperie*) contre la Perception (*Psychologie*) ou l'Intelligence (*Investigation*) de votre adversaire. Le(s) personnage(s) visé(s) croient alors à votre mensonge tant que rien ne les amènent à douter de vos paroles. Le MJ peut néanmoins considérer que certains mensonges échouent automatiquement, soit parce que votre interlocuteur est trop malin, trop méfiant, ou que votre histoire est trop tirée par les cheveux.

PARLER EN CODE : la compétence de Duperie peut également être utilisée pour faire passer discrètement un message à un autre personnage en utilisant des mots codés ou suffisamment imagés. Le personnage à qui vous faites passer le message doit réussir un test d'Intelligence pour en comprendre le sens.

DRONE (TECHNIQUE)

Note : tout appareil suffisamment complexe et pouvant être contrôlé à distance est considéré comme un drone. Il peut s'agir de véhicules, d'armes fixes, ou de divers appareils télécommandés. Le détail des règles d'utilisation des drones est donné au chapitre 5.8.

ASSEMBLER/MODIFIER UN DRONE : Les personnages de classe Opérateur disposent de points de Réquisition spéciaux qui servent exclusivement à créer un drone qui leur appartient pleinement. Cependant n'importe quel personnage peut assembler ou modifier un drone s'il possède cette compétence ainsi que les ressources nécessaires (il est juste assez compliqué de collecter ce genre de ressources). Ce genre de travaux est généralement assez long, excepté pour les modifications les plus basiques comme changer un module ou un armement.

PILOTER UN DRONE : lorsque vous effectuez n'importe quelle action nécessitant un test, la valeur du bonus que vous pouvez donner à ce test est toujours limitée par le niveau de votre compétence de Drone. Par exemple si vous faites prendre le contrôle d'une tourelle automitrailleuse télécommandée et que vous avez la compétence Armes fixes +3 mais que votre compétence de Drone est seulement de +2, vous êtes considéré comme ayant temporairement Armes fixes à +2 seulement.

ESCAMOTAGE (AGILITÉ)

PICK-POCKET : vous pouvez tenter de dérober discrètement un objet à un autre personnage. L'objet en question doit être assez petit objet pour tenir facilement dans la main et ne doit pas se trouver dans un accessoire de rangement complexe. Votre test est opposé au Degré de Vigilance de votre adversaire, et en cas d'échec celui-ci peut tenter un test de Perception pour prendre conscience de votre tentative. En situation de combat, cela est considéré comme une action majeure.

DISSIMULER UN OBJET : la compétence d'Escamotage vous permet de cacher sur vous un petit objet afin qu'il ne soit pas visible même sous de simples vêtements et qu'il échappe à une fouille corporelle. Votre test est opposé à un test d'Observation de tout personnage qui décide de vous inspecter. Certains objets très faciles à dissimuler peuvent vous conférer un bonus sur votre test, de la même manière que des compartiments secrets installés sur certains vêtements ou armures conçus spécialement pour ce genre d'usage.

IMPLANter UN OBJET : ceci est l'exacte inverse d'un pick-pocket, car au lieu de dérober un objet à quelqu'un, vous lui en glissez un discrètement quelque part sur lui. Les contraintes sont donc quasiment identiques.

PRESTIDIGITATION : les experts escamoteurs sont suffisamment doués pour accomplir des tours de passe-passe qui peuvent être utilisés de multiples façons. Un test réussi vous permet de faire apparaître un petit objet dans votre mains ou au contraire de faire « disparaître » un objet que vous tenez déjà entre vos doigts. En réalité, l'objet en question transite simplement entre vos mains et n'importe quel emplacement à portée de vos mains (y compris un autre personnage), excepté un accessoire de rangement complexe. Ce genre de perstidigitation peut facilement être utilisé pour créer une distraction, et en combat cela compte comme une action majeure.

EXPLOSIFS (TECHNIQUE)

ARMER / DESARMER : contrairement aux armes de destruction massives, les différents appareils servant à activer des explosifs sont en général assez simples (détonnateur, minuterie, commande à distance, etc.) et peuvent être manipulés même par les personnes n'ayant que quelques bases dans cette compétence.

FABRIQUER : il existe de nombreuses recettes plus ou moins artisanales pour fabriquer des explosifs, principalement avec des produits chimiques, et avec des effets très variés qui doivent être déterminés à l'avance avec le MJ. Le temps nécessaire varie selon la quantité désirée et le degré de difficulté dépend des conditions dans lesquelles vous travaillez. Par contre, attention aux échecs...

MODIFIER : Lorsque vous modifier un explosif, choisissez un ou plusieurs des effets ci-dessous que vous souhaitez obtenir. Chaque effet demande plusieurs heures de travail pour être obtenu.

- le rendre plus difficile à désamorcer,
- contourner les sécurités informatiques (s'il y en a),
- réduire le rayon d'action,
- augmenter le rayon d'action (nécessite des ressources supplémentaires),

GRAVITÉ ZÉRO (AGILITÉ)

DEPLACEMENT EN GRAVITÉ ZÉRO : dans un milieu totalement dépourvue de gravité, la moindre force d'impulsion vous propulse dans la direction opposée et vous ne vous arrêtez pas jusqu'à rencontrer un obstacle ou émettre une impulsion inverse, ce qui est une situation assez déstabilisante pour les individus inexpérimentés. Si vous possédez la compétence Gravité Zéro et que vous êtes équipés de propulseurs, vous n'avez pas à effectuer de test pour vous déplacer à moins de tenter des manœuvres complexes. Si vous n'avez pas de propulseurs, un test est nécessaire chaque fois que vous souhaitez modifier votre trajectoire et/ou votre vitesse.

DEPLACEMENT EN GRAVITÉ FAIBLE : dans les milieu où la gravité est sensiblement inférieure à 1G, toutes vos impulsions vous déplacent nettement plus loin et plus vite. Le MJ modifie temporairement votre valeur de Vitesse mais beaucoup de mouvements rapides et/ou complexes peuvent demander un test d'Agilité (Gravité Zéro) pour être accomplis correctement.

FORERUNNER (INTELLIGENCE +)

Important : cette compétence ne couvre pas la compréhension des dialectes forerunners (Jagon et Digon).

ANALYSE : la compréhension de la technologie forerunner fait partie des plus grands défis imaginables dans l'univers de Halo. Selon le degré de réussite que vous obtenez lorsque vous analysez une technologie forerunner inconnue, le MJ vous donne plus ou moins d'information sur son fonctionnement, son rôle et ses caractéristiques, mais sans entrer dans les détails des concepts scientifiques sur lesquels elle repose. Le plus souvent, vous ne comprendrez jamais comment un objet forerunner fait pour aller à l'encontre d'une ou plusieurs lois de la réalité telle que nous la connaissons actuellement, lui donnant une sorte de dimension magique.

UTILISATION : même si vous comprenez comment fonctionne une technologie forerunner, vous aurez rarement son manuel d'utilisation, donc plus il est complexe et plus les chances de faire une erreur de manipulation seront grandes. Le MJ peut vous imposer un test de Forerunner afin de déterminer s'il se passe quelque chose d'imprévu.

RÉPARATION : avec accord du MJ, certaines technologies forerunners peuvent être réparées si vous possédez un niveau de compétence suffisant et les ressources nécessaires.

INTERROGATOIRE (VOLONTÉ)

MENER UN INTERROGATOIRE : Lorsque vous interrogez un personnage, la nature du test qu'il oppose à votre test d'interrogatoire dépend de la méthode que vous employez :

METHODE	NATURE DU TEST DE LA CIBLE
Questions	Sauvegarde d'Intelligence
Torture physique	Sauvegarde d'Endurance
Torture psychologique	Sauvegarde de Volonté

RÉSISTER A UN INTERROGATOIRE : Une personne possédant cette compétence peut l'utiliser à la place de n'importe quel test du tableau ci-dessus pour résister à un interrogatoire, peut importe la méthode utilisée.

INTIMIDATION (CHARISME OU FORCE)

DÉMORALISER : certains personnages hostiles ou inamicaux peuvent être convaincus que s'opposer à vous serait trop risqué pour eux et ne mérite pas tant d'efforts. Un test d'intimidation opposé à leur Volonté peut permettre de désamorcer un affrontement physique ou verbal à condition que celui-ci ne soit pas déjà allé trop loin. Des personnages démoralisés chercheront à se retirer de la zone ou au moins à vous laisser tranquille, mais ne sont pas considérés comme ayant succombé à la peur.

ENROLER DE FORCE : vous pouvez employer des techniques d'intimidation pour obliger des personnages neutres ou amicaux à vous assister au-delà de ce qu'il accepterait normalement (voir tableau ci-dessus). Chaque fois qu'ils refusent de suivre l'un de vos ordres, vous pouvez tenter un test d'intimidation contre leur Volonté, et en cas de réussite ils sont obligés d'obéir. Le MJ peut considérer que certains ordres échouent automatiquement s'ils sont impossible à accomplir ou s'ils comportent des risques trop importants.

TERRORISER : l'usage le plus courant de l'intimidation est d'instiguer la peur dans les cœurs de vos adversaires. Pour cela, vous devez effectuer un test d'intimidation opposé à la Volonté de votre cible, et en cas de réussite celle-ci subit un résultat aléatoire sur la table des chocs (voir chapitre 3.5) comme si elle avait échoué à une sauvegarde de Volonté.

INTRUSION (TECHNIQUE +)

OUVRIR UN ACCES : les portes, sas de décompressions, grilles de ventilation et autres accès normalement verrouillés par une sécurité physique et/ou électroniques peuvent être ouverts de force en réussissant un test d'Intrusion, le niveau de difficulté étant défini par le MJ en fonction du type de sécurité.

VERROUILLER UN ACCES : les connaissances servant à forcer une ouverture peuvent également être employées pour empêcher son ouverture. Vous pouvez choisir entre bloquer l'accès aux personnages non autorisés ou le saboter complètement pour empêcher totalement son fonctionnement jusqu'à réparation, la deuxième option étant plus simples et donc avec un Degré de Difficulté plus faible.

INVESTIGATION (INTELLIGENCE)

ASSEMBLER LES PIÈCES D'UNE ENIGME : si vous estimez que votre personnage possède déjà suffisamment d'indices pour en tirer des conclusions préliminaires ou si vous avez besoin d'aide pour savoir où diriger votre enquête, vous pouvez effectuer un test d'Investigation pour demander au MJ de vous donner un coup de pouce. Cette option est néanmoins à utiliser avec modération.

DECODER UN MESSAGE : beaucoup de factions et communautés secrètes ou hors-la-loi font usages de phrases codées pour rendre leurs communications incompréhensibles ou en apparence sans intérêt. Un test d'Investigation peut vous permettre de trouver une partie ou la totalité du code, le degré de difficulté étant défini par la complexité de celui-ci mais aussi par la quantité de message codé à votre disposition.

QUESTIONNER LA POPULATION : l'une des manières les plus courantes de collecter des informations et de parler aux gens. Lorsque vous le faites de manières discrète et/ou amicale, le résultat est déterminé par un test d'Investigation dont le DD dépend de votre familiarité avec la population (connaissance de sa culture, relation avec votre faction, etc.) et de la nature des informations recherchées. Chaque test demande au moins 4 heures d'investigation.

NATURE DES RENSEIGNEMENTS RECHERCHÉS		DD
Information	Personnage/faction	
Savoir commun	Personnalité publique (politicien, PDG, commissaire, officier militaire, etc.)	12
Rumeurs diverses	Spécialiste (médecin, journaliste, inspecteur, chercheur, mercenaire sous licence, etc.)	14
Petite criminalité	Dealer, informateur, gang de rue, passeur, trafiquant, mercenaire illégal, etc.	16
Haute criminalité	Tueur à gage, contrebandier, pirate, etc.	18
Menaces majeures	Leader ennemi, agent secret, terroriste	20

LANGAGE DES SIGNES (INTELLIGENCE +)

Il existe principalement deux langages des signes : celui des humains et celui des sangheilis qui est utilisé par tous les peuples de l'Alliance. Etant donné que les sangheilis n'ont que quatre doigts à chaque main, ils ne peuvent pas s'exprimer pleinement dans le langage des signes humains tandis que l'inverse est parfaitement possible, ce qui fait qu'après la guerre humano-covenant c'est celui des sangheilis qui fut privilégié par les unités mixtes.

D'autres peuples covenants, en particulier les kig-yars et les unggoys, ont développé leur propre langage des signes pour communiquer secrètement entre eux. Ces langages sont cependant très peu répandus même au sein des peuples qui les utilisent et très peu acceptent d'en enseigner les principes à des étrangers.



LECTURE SUR LES LÈVRES (PERCEPTION +)

Si vous voyez assez distinctement la bouche d'un personnage, vous pouvez effectuer un test de *Lecture sur les Lèvres* pour tenter de comprendre ce qu'il dit par le mouvement de ses lèvres (ou de ses mandibules pour un sangheili). Cette compétence est bien évidemment limitée par les dialectes que vous connaissez.

LUTTE (AGILITÉ OU FORCE)

Note : beaucoup d'actions de combat font appel à la compétence de Lutte et sont décrits en détail au chapitre 4.4.

SE DÉGAGER : si vous êtes *Agrippé* par un objet ou par une créature, vous pouvez tenter un test d'Agilité (*Lutte*) ou de Force (*Lutte*) pour échapper à cette emprise. L'avantage de cette méthode est qu'elle a moins de chances de vous faire gagner des niveaux de fatigue (voir chapitre 3.4) ou de vous faire tomber *A terre*.

MÉDECINE (INTELLIGENCE)

DIAGNOSTIQUER : lorsqu'un personnage présente des symptômes étranges ou que la nature exacte d'une blessure est inconnue, un test d'Intelligence (*Médecine*) vous permet de déterminer avec plus ou moins de précision la cause de ses maux.

SOINS D'URGENCE : on parle de soin d'urgence lorsque vous manipulez des équipements de soin pour les premiers secours (médigel, mousse biochimiques, injecteurs médicaux, etc.). Ce sont des équipements faciles d'usage qui nécessitent peu de savoir-faire et aucun test particulier à moins d'être dans une situation inhabituelle.

SOINS INTENSIFS : les soins intensifs regroupent toutes les méthodes et équipements utilisés après les éventuels premiers secours afin de faire disparaître définitivement une blessure ou un quelconque dommage physique. Il s'agit souvent de procédures longues et complexes dont le résultat final dépendra de plusieurs tests étalés dans le temps.



MÉTIER (VARIABLE)

Il existe autant de possibilités pour cette compétence qu'il existe de métiers dans les différentes civilisations de Halo. Le niveau que vous possédez dans une compétence Métier indique votre expérience dans des savoir-faires et connaissances de plus en plus complexes qui peuvent parfois être utilisées de manière inventive durant vos aventures. Un personnage ayant des compétences de vétérinaire aura par exemple une plus grande facilité à interagir avec des animaux tandis qu'un ancien agent de la brigade anti-drogue saura facilement reconnaître des substances illégales.

OBSERVATION (PERCEPTION)

FOUILLER : la compétence d'Observation sert à inspecter toutes sortes de lieux et de personnages à la recherche d'indices, d'objets utiles ou d'élément suspect. Le degré de difficulté dépend de la nature de ce que vous cherchez mais également du soin qui a éventuellement été mis pour le dissimuler.

S'ORIENTER : les environnements sauvages et/ou chaotiques sont difficiles à traverser sans se perdre ou sans tomber sur des zones dangereuses (sables mouvants, nuages toxiques, zone d'effondrement, etc.) si l'on ne fait pas suffisamment attention. Pour chaque tranche de 6 heures de déplacement à travers une région que vous ne connaissez pas, vous devez réussir un test de Survie pour éviter de mauvaises surprises.

PHYSIQUE NEURALE (VOLONTÉ)

Important : cette compétence est normalement réservée aux seuls personnages lekgolos qui, en raison de leur physiologie particulière et de leur culture profondément liée à cette science, sont les plus aptes à en manipuler les principes. Il n'est pas impossible que des personnages d'autres peuples acquièrent cette compétence, mais cela doit avoir une solide justification et ne permet JAMAIS d'utiliser les pouvoirs issus de la classe du Télépathe lekgolo (voir chapitre 2.3).

NEURO-MÉMOIRE : Vous pouvez « interroger » la mémoire de la Physique Neurale pour connaître l'histoire récente d'un objet ou d'un personnage décédé en le touchant directement. Plus vous souhaitez remonter loin dans le passé, plus le Degré de Difficulté augmente, et les visions qui vous sont révélées sont plus ou moins précises selon le degré de réussite obtenu. Attention : certains souvenirs fortement chargés en émotions et/ou douleurs physiques peuvent être dangereux.

PERCEPTION NEURALE : les individus dotés d'une forte maîtrise de la physique neurale peuvent s'en servir comme d'un sixième sens pour ressentir la présence de formes de vies à proximité. La facilité avec laquelle vous pouvez détecter une créature dépend ni de sa taille ni de son niveau de menace, mais de l'importance de sa destinée : même un épiste sangheili pourra n'être ressenti qu'à quelques mètres de distances si son avenir est de faible valeur, tandis qu'une personne comme le docteur Halsey, l'Arbiter Thel'Vadam ou JOHN-117 rayonnent dans la physique neurale à l'échelle d'une planète entière.

PIRATAGE (TECHNIQUE +)

Cette compétence est utilisée pour de très nombreuses actions informatiques décrites dans le chapitre 4.5 ainsi que pour des actions exclusives de la classe Hackeur données au chapitre 2.3. De manière générale, elle couvre toutes les actions informatiques dont la complexité dépasse celle d'une utilisation « classique ».

PSYCHOLOGIE (PERCEPTION)

DETECTER UN MENSONGE : lorsque vous discutez avec un personnage, vous pouvez choisir d'effectuer un test de Perception (*Psychologie*) pour chercher des signes indiquant qu'il vous ment. Le degré de réussite est déterminé par le MJ en fonction de l'habileté du personnage à dissimuler ses intentions mais peut diminuer à mesure que vous apprenez à le connaître au fil du temps. Faites cependant attention à ne pas abuser de cette technique, car un échec peut l'amener à prendre conscience de votre méfiance envers lui.

DRESSER UN PROFIL PSYCHOLOGIQUE : si vous disposez de suffisamment d'informations fiables sur le passé d'un personnage, vous pouvez effectuer un test de Perception (*Psychologie*) pour en déduire une partie plus ou moins large de sa manière de penser et d'agir. En cas de réussite, le MJ vous donnera des suppositions dont la quantité et la fiabilité dépendent du degré de réussite obtenu. Voici une liste non exhaustive d'aspects psychologiques que vous pouvez explorer :

- Le personnage est-il prompt à la violence ? A la cruauté ?
- Est-il ouvert d'esprit ou borné ?
- A-t-il un fort attachement aux gens ou les voit-il comme des outils ?
- Quel est son quotient intellectuel ?
- Est-il du genre à respecter les règles ? A les contourner ? A les ignorer ?
- Quelles sont les valeurs les plus importantes à ses yeux ?

PROGRAMMATION (TECHNIQUE +)

CRÉATION DE MALWARE : les malwares sont des logiciels malveillants conçus pour fonctionner de manière totalement indépendante une fois qu'ils ont été « injectés » sur un appareil ou une grille de réseau, mais en raison de l'évolution des systèmes de sécurité informatiques ils doivent être programmés individuellement pour ne pas être immédiatement repérés et détruits. Le détail sur la création et l'utilisation de malwares est donné au chapitre 5.5.

REPROGRAMMER UN APPAREIL : avec de l'imagination, vous pouvez modifier le code de certains appareils dotés d'éléments informatiques pour changer leur manière de fonctionner. Les possibilités sont théoriquement illimitées mais le degré de difficulté de votre test dépendra à la fois de la complexité de votre reprogrammation ainsi que de la Défense Informatique de l'appareil. Le temps nécessaire peut également varier de quelques minutes à parfois plusieurs heures pour des personnages non-IA. Voici quelques exemples de modifications que vous pouvez apporter :

- Ajouter ou retirer des personnes autorisées à utiliser l'appareil,
- Modifier les règles d'identification d'IFF (voir chapitre 5.6),
- Brider les caractéristiques de Puissance ou de Signal,
- Modifier la réponse automatique provoquée par la détection d'un signal particulier ou la réception d'une commande précise,
- ...

PROTOCOLE (INTELLIGENCE +)

CONNAISSANCES ADMINISTRATIVES : l'un des principaux aspects de cette compétence est de savoir à qui s'adresser et de quelle manière dans l'administration de votre faction pour obtenir un certain résultat. Cela concerne la connaissance de l'organisation hiérarchique, du règlement intérieur, des formulaires et de multiples autres choses pouvant transformer la moindre demande en véritable parcours du combattant, surtout au sein des plus grosses organisations telles que l'UEG, l'UNSC et l'Alliance covenante.

JURIDICTION : la compétence de Protocole représente également vos connaissances des lois militaires et civiles qui s'appliquent dans les affaires criminelles ou tout autre question juridique de votre faction. Ces connaissances peuvent intervenir dans de nombreuses situations telles que les enquêtes, arrestations, perquisitions, tribunaux, etc.

RELATIONNEL (CHARISME)

DÉBATTRE : dans un échange non-hostile avec une personne possédant une opinion différente de la votre, vous pouvez effectuer un test de Charisme (*Relationnel*) pour le convaincre en employant divers arguments. Peut importe que vous ayez raison ou tort, l'important ici est que vous soyez honnête, sinon cela correspond plutôt à la compétence de Duperie.

SÉDUIRE : la compétence Relationnel peut vous aider à conquérir le cœur d'un autre personnage, mais ne vous attendez pas à un résultat magique. Il vous faudra sans doute plusieurs tests réussis en des occasions propices ainsi qu'un comportement adapté pendant un temps plus ou moins long si vous souhaitez que cela finisse bien.

CHANGER L'ATTITUDE D'UN PERSONNAGE : si vous entretenez de bonnes relations avec un PNJ qui ne vous est pas Hostile (voir la compétence Diplomatie), le MJ peut vous autoriser un test de Charisme (*Relationnel*) pour voir si vous parvenez à améliorer son attitude envers vous d'un cran. Si vous continuez d'interagir suffisamment longtemps et positivement avec ce personnage, le MJ pourra vous permettre de changer à nouveau son attitude par un nouveau test.

RELIGION (VOLONTÉ)

De la même manière que pour Dialecte ou Métier, il existe autant de possibilités pour cette compétence qu'il existe de religions. A moins d'une situation particulière, on ciblera une religion de manière générale plutôt que le courant précis suivi par un personnage (par exemple Jjaro au lieu de Ra Chiwei, ou Christianisme au lieu de protestantisme) d'autant qu'il est tout à fait possible de posséder cette compétence pour des raisons purement académiques sans être croyant.

Votre niveau de bonus dans cette compétence représente votre niveau général de connaissance des textes canoniques, rituels, personnalités importantes, événements historiques, artefacts et autres éléments liés à la religion désignée.

RÉPARATION (TECHNIQUE)

Les règles détaillées des réparations sont données au chapitre 4.4.

REPRÉSENTATION (CHARISME)

DISCOURS EN PUBLIQUE : lorsque vous vous adressez à un très grand nombre de personnages, c'est la compétence Représentation qui sera testée pour savoir si vous parvenez à garder votre sang-froid et à exprimer correctement les idées et/ou émotions que vous souhaitez transmettre. Le degré de difficulté à atteindre dépend avant tout de la relation que vous avez avec le public, puis de la nature de votre message, mais si vous parvenez à improviser de belles paroles par vous-même en role-play le MJ peut abaisser ce Degré de Difficulté pour récompenser votre effort.

CHANT ET MUSIQUE : la compétence Représentation vous permet d'apprendre à jouer d'au moins un instrument de musique de votre choix, avec l'accord du MJ, ainsi que de chanter juste. Cela peut être particulièrement utile pour détendre l'atmosphère durant les temps de repos (voir chapitre 3.4), cependant comprenez que le chant de certains peuples peuvent ne pas être aussi agréables à l'oreille des membres d'autres races.

SURVIE (PERCEPTION)

COLLECTER DES RESSOURCES : vous pouvez utiliser la compétence de survie pour trouver des sources d'eau, de nourriture, de matériaux, voir même d'objets particuliers selon l'environnement dans lequel vous vous trouvez. Cela nécessitera presque toujours de vous déplacer, parfois sur d'assez longues distances, et un échec sur votre test de compétence peut donc avoir de très nombreuses conséquences différentes : vous pouvez vous perdre, tomber sur un prédateur inattendu, collecter des fruits toxiques, activer un piège laissé là, etc. En cas de réussite, la nature et la quantité de ressources que vous trouvez est déterminé par le MJ.

DOMPTER / DOMESTIQUER UN ANIMAL : l'un des éléments les plus importants de la survie est de connaître les créatures sauvages, leur mentalité et comment interagir avec elles. Une créature déjà adulte ne peut pas être domestiquée mais seulement domptée, ce qui fait qu'elle vous obéira dans une certaine limite mais n'aura aucun attachement profond envers vous. Cela demande beaucoup de temps, de patience et de prudence pour y parvenir.

PISTER UNE PROIE : si vous trouvez des traces de passage d'un personnage, d'une créature ou d'un véhicule, vous pouvez tenter un test de perception (*Survie*) pour en tirer des informations (race, âge, direction prise, date de la trace, etc.) et/ou pour suivre ces traces tant qu'elles ne sont pas complètement effacées. La difficulté de votre test dépend de la nature du terrain : les traces seront plus nettes dans de la terre meuble que dans un désert ou sur de la mousse.

PRÉDIRE LE CLIMAT : même s'il existe une grande variété de planètes avec des climats très différents les uns des autres, leurs atmosphères respectent toutes les mêmes lois physiques qui les rendent relativement prédictibles pour les personnes entraînées. En observant avec attention les changements atmosphériques et

l'évolution de la température, vous pouvez demander au MJ le temps qu'il va faire dans les prochaines 24 heures.

SE PROTÉGER DE L'ENVIRONNEMENT : la Terre comporte déjà des environnements assez hostiles pour l'être humain, mais l'univers de Halo comporte des mondes bien plus dangereux pour de multiples raisons : le climat, la faune, la flore, une activité sismique constante, des chutes de météorites régulières, etc. Votre compétence de survie sert à savoir comment se protéger efficacement contre ces différentes menaces. Cela ne vous permettra pas toujours d'en ignorer les effets et vous donnera parfois seulement une liste des choses qui vous sont impossibles si vous voulez rester en vie.



STRATÉGIE NAVALE (INTELLIGENCE)

ORGANISER UNE STRATÉGIE : si une grande bataille se prépare et que vous devez préparer un plan mais qu'en tant que joueur vous n'avez pas d'idée sur comment organiser vos troupes, vous pouvez effectuer un test d'Intelligence (*Stratégie navale*) et en fonction du résultat le MJ peut vous donner des suggestions plus ou moins bonnes.

DIRIGER UNE FORMATION : cela consiste à coordonner en temps réel les mouvements et actions d'un groupe de combat composé de plusieurs vaisseaux dans le cadre d'une bataille ou d'une opération particulière. Si une grande bataille spatiale a lieu et qu'il est impossible de gérer ses divers affrontements de manière détaillée mais que votre personnage dirige plus ou moins directement les forces alliées, le résultat de cette bataille peut être déterminé sur le résultat d'un ou plusieurs tests Stratégie navale opposée à la Stratégie navale du commandant ennemi.

ANALYSER LA STRATÉGIE ENNEMIE : lorsqu'une grande bataille se déroule sous vos yeux, vous pouvez effectuer un test d'Intelligence (*Stratégie navale*) pour tenter de prédire le prochain mouvement de l'ennemi. La difficulté de ce test est directement dépendant de la quantité d'informations dont vous disposez.



STRATÉGIE TERRESTRE (INTELLIGENCE)

Cette compétence fonctionne de manière identique à Stratégie navale mais pour les affrontements à la surface d'une planète, ce qui inclue l'utilisation d'aéronefs et d'éventuels vaisseaux placés en orbite basse pour un soutien aérien.

TECHNO-MAÎTRISE (TECHNIQUE)

Cette compétence reflète principalement votre savoir-faire général dans l'utilisation des technologies complexes. Les règles détaillées sur ce sujet sont données au chapitre 5.4.

XÉNOLOGIE (INTELLIGENCE)

Cette compétence représente les connaissances générales de votre personnage sur les peuples différents du sien, ce qui inclue bien évidemment leur technologie mais également leur physiologie, leur culture, leur histoire, et beaucoup d'autres choses. Plus votre bonus est élevé, plus vous connaissez de détails qui peuvent sembler anecdotiques ou sans intérêt pour les néophytes.

Cette compétence ne permet pas d'en savoir davantage sur les forerunners ou les différentes générations de spartans.

2.4. ATTRIBUTS SOCIAUX

Les **attributs sociaux** (que nous appellerons simplement **attributs**) sont des valeurs qui servent à représenter différents aspects du statut d'un personnage dans ses relations avec d'autres individus. Il en existe trois : le **Commandement**, l'**Héroïsme** et l'**Honneur**.

FONCTIONNEMENT DES ATTRIBUTS

VALEURS ET RANG

Les valeurs de Commandement d'Héroïsme et d'Honneur sont comprises entre 0 et 100. Elles ne vous donnent pas de bonus pour effectuer des tests, mais le chiffre des dizaines indique un **rang** qui est utilisé de deux manières différentes, l'une passive et l'autre active :

- **UTILISATION PASSIVE : Indiquer un aspect de votre statut social.** Il s'agit de l'utilisation principale vos attributs par le MJ, qui se sert de ces valeurs pour évaluer la manière dont les autres personnages se comportent avec vous. Comparer des rangs d'attributs entre deux personnages est d'ailleurs un moyen facile pour déterminer par exemple qui a le plus d'influence au sein d'une réunion stratégique, qui récoltera la gloire d'un acte héroïque accompli en groupe, ou lequel de deux témoignages contradictoires sera vu comme le plus fiable.

- **UTILISATION ACTIVE : Sacrifier un/des rangs d'attributs.** Parfois vous aurez besoin d'obtenir une assistance qui va bien plus loin qu'un simple service ou qui demanderait énormément d'efforts (ou de chance) pour l'obtenir en suivant les règles normales. Sacrifier des points d'attributs permet de « plier » une partie de l'univers de jeu à vos désirs, l'influence de chaque attribut étant limitée à certains personnages ou éléments bien précis. Cette utilisation active se fait à la décision du personnage dans le but d'obtenir un avantage particulier dont la nature dépend du nombre de rangs sacrifiés (vous ne pouvez faire de sacrifice d'attribut que par tranche de 10 points) et du type d'attribut concerné. Si vous n'avez pas assez de rangs pour obtenir un effet, vous pouvez partager le coût avec un seul autre personnage de joueur et pas davantage.



GAGNER DES POINTS D'ATTRIBUTS

Chaque attribut social peut être augmenté au cours de la vie d'un personnage si celui-ci accomplit des actions susceptibles de lui faire gagner de l'influence, de la popularité ou de la crédibilité. Voyez le détail de chaque attribut dans les pages suivantes pour voir des exemples d'actions qui peuvent vous conférer des gains.

PERDRE DES POINTS D'ATTRIBUTS

Certaines actions peuvent aller à l'encontre de la morale, du protocole et/ou de vos croyances. Tout personnage qui choisit délibérément de les accomplir doit donc sacrifier un certain nombre de points de Commandement, d'Héroïsme et/ou d'Honneur. Le MJ doit toujours l'avertir du coût en points d'attribut sociaux AVANT que le joueur accomplisse l'action.

Le joueur a donc toujours la possibilité de renoncer à son idée avant de franchir le cap décisif (même s'il faut éventuellement « rembobiner » l'aventure de quelques instants pour cela). Par contre si le joueur persiste dans ses intentions, il retire à sa valeur de Commandement, d'Héroïsme ou d'Honneur le nombre de points défini au préalable (jusqu'à un minimum de 0). Ensuite, le personnage effectue l'action, celle-ci pouvant toujours échouer s'il rate l'éventuel test nécessaire à l'accomplir.

On retrouve ici nos deux héros Ryan et Jenny qui sont parvenus à reprendre le contrôle du centre de communication de la base des mains des pirates, et sont parvenus à contacter l'état-major local de l'UNSC pour faire un rapport de situation. Des renforts sont aussitôt en route pour venir les aider, et on leur ordonne de tenir leur position pour protéger à tout prix les prisonniers. Mais les pirates, comprenant que les choses vont empirer pour eux, décident d'évacuer l'installation en urgence. Ryan refuse de les laisser partir aussi facilement et décide de lancer une contre-attaque avec toutes leurs forces pour essayer de faire des prisonniers à interroger. Le MJ l'avertit alors qu'il s'agit d'une transgression majeure de ses ordres et que cela lui coûtera 8 points de Commandement. Ryan considère que c'est un juste prix à payer pour savoir ce que ces pirates étaient venus faire là et surtout pour qui ils travaillent.

Notez bien qu'il s'agit toujours d'un choix conscient de la part du joueur plutôt que d'une pénalité imposée par le MJ à la suite d'une décision malheureuse. Un personnage ne peut pas subir de pertes de points d'attributs pour des actions qu'il est forcé de faire sous la contrainte ou toute autre forme d'influence extérieure, à moins que cette influence soit trop faible pour être considérée comme une excuse raisonnable (s'il manque à ses devoirs à la première difficulté, cela peut signifier qu'il manque de conviction). Cette mécanique a pour but de donner au joueur la possibilité d'aller contre les codes sociaux qui régissent son personnage pour obtenir quelque chose qu'il désire, à condition d'en accepter les conséquences. De cette manière, ces transgressions devraient rester rares mais seront toujours marquantes dans le déroulement de vos aventures.



PRÉCISION SUR LES SACRIFICES D'ATTRIBUTS

La plupart des avantages que vous pouvez obtenir en sacrifiant des rangs d'attributs sociaux peuvent tout à fait être obtenus par d'autres moyens si les circonstances, le scénario ou la chance sont de votre côté. Vous n'êtes donc jamais obligé d'effectuer de sacrifice et pouvez décider de laisser le jeu se dérouler normalement selon ce que les dés ou le MJ décident par rapport à vos choix d'actions. Cette mécanique est simplement là pour vous donner la possibilité de « prendre la main » sur les événements de manière plus directe et sans faire intervenir le hasard, mais en payant un prix non négligeable.

Car le sacrifice d'attribut n'est pas censé être un choix anodin : vous devez avoir une sacrée bonne raison pour le faire, surtout pour les sacrifices de très haut niveau qui renverront sans doute l'un des attributs de votre personnage au bas de l'échelle pour recommencer une longue ascension durant la suite de ses aventures.



LE COMMANDEMENT

SIGNIFICATION : VOTRE GRADE / AUTORITÉ

Votre rang de Commandement représente l'autorité dont dispose le personnage parmi ses alliés. Si vous faites partie d'une faction militaire, cela sert indirectement à déterminer votre **grade** ou votre éventuelle appartenance à des branches spéciales voire même secrètes de cette faction. Le lien entre grade et autorité n'est cependant pas direct, car un général incompetent comme le capitaine Del Rio peut être mal respecté avec des troupes qui lui désobéissent, tandis qu'un docteur sans grade particulier mais extrêmement compétent comme le docteur Halsey peut avoir une influence immense sur toutes sortes de décisions.

Pour les groupes de joueurs indépendants comme des mercenaires ou des pirates, le commandement indique le niveau d'influence que vous possédez au sein de votre équipe mais également auprès de certaines organisations ou communautés rassemblant plusieurs groupes du même genre telles que des guildes, confréries et corporations.

Le commandement sert aussi énormément pour comparer les positions de deux personnages dans l'ordre hiérarchique s'ils font partie de la même organisation, ou pour déterminer si deux personnages de factions différentes sont à peu près de même autorité lors de négociations. Cela peut avoir de multiples répercussion à la fois narratives et tactiques, ainsi qu'une grande importance dans la manière d'interagir entre les personnages : on ne s'adresse pas à un supérieur comme on le ferait avec un subalterne.

Gain mineur (1 à 5pts) : Placer les ordres au-dessus de ses désirs personnels, accomplir tous les objectifs d'une même mission, créer un lien d'amitié avec un ou personnages alliés de même rang, etc.

Gain majeur (6 à 9pts) : Etablir une stratégie qui permet d'accomplir un objectif qu'on croyait avoir échoué définitivement, négocier une alliance avec une autres faction, mettre en échec une menace ennemie conséquente, etc.

Gain exceptionnel (10+pts) : Participer au développement d'un prototype technologique ou à l'étude d'une relique forerunner, capturer ou neutraliser un personnage ennemi de premier plan, devenir l'agent de confiance d'un allié de très haut rang, etc.

Transgression mineure (1 à 5pts) : Insulter un officier supérieur en publique, ignorer le protocole lors d'une petite cérémonie, signer un document de votre faction sous un faux nom, etc.

Transgression majeure (6 à 9pts) : Désobéir à un ordre direct, détourner du matériel de votre faction qui ne vous est pas destiné, falsifier un document pour faire accuser quelqu'un, etc.

Transgression extrême (10+pts) : Assassiner un membre de sa propre faction, faire volontairement échouer sa mission ou celle d'un allié, trahir sa faction, etc.

SACRIFIER DU COMMANDEMENT : FORCER LE PROTOCOLE

Vos rangs de commandement peuvent être dépensés pour tout ce qui concerne des interactions protocolaires et professionnelles avec votre faction ou avec des organisations et communautés travaillant dans le même domaine que vous. Notez que cela ne couvre absolument pas les interactions sociales privées.

En demandant des faveurs spéciales auprès de vos alliés, vous acceptez de perdre une part ou la totalité de votre autorité car tout écart au protocole doit être sanctionné d'une manière ou d'une autre, ne serait-ce que pour montrer l'exemple à ceux qui souhaiteraient en faire autant. La raison scénaristique d'un sacrifice de commandement est donc généralement assez facile à expliquer au sein de l'histoire du personnage.

Rangs sacrifiés	Exemples d'assistances (liste non exhaustive)
1	Modifier ou effacer un détail mineur d'un rapport, du moment que ce détail ne constitue pas un crime grave.
2	Obtenir gratuitement une assistance militaire mineure : transport, ravitaillement, réparation, renfort par une escouade de troupes régulières, etc.
3	Obtenir l'autorisation d'accéder à une zone contrôlée par votre faction mais qui vous êtes normalement interdite par le protocole.
4	Obtenir une approbation de l'état-major pour une opération que vous ou un autre personnage veut proposer.
5	Obtenir une entrevue avec un personnage célèbre ou de première importance. Ce personnage doit faire partie de votre faction ou d'une organisation alliée.
6	Obtenir gratuitement une assistance militaire majeure : bombardement, renfort par une escouade de troupes d'élite, langage de véhicule lourd, etc.
7	Eviter de passer en cour martiale ou tribunal civil (mais une partie de la sanction qui vous aurait été donnée peut quand même subsister).
8	Forcer une décision stratégique majeure : ordre d'assassinat d'un personnage ennemi, priorisation de recherche technologique, choix d'une localisation à attaquer, etc.
9	Obtenir gratuitement une assistance militaire massive : envoi d'un croiseur en renfort, frappe nucléaire, livraison de prototype, information ultra-confidentielle des services de renseignement, etc.
10	Mobiliser une flotte de combat et/ou force d'invasion militaire pour une opération dont vous décidez du plan de bataille.



L'HÉROÏSME

SIGNIFICATION : VOTRE POPULARITÉ / CÉLÉBRITÉ

Cet attribut représente la réputation et la popularité du personnage au sein de sa faction et de la population civile, mais aussi chez ses ennemis. Car il faut savoir reconnaître la force d'un adversaire afin de ne pas le sous-estimer, même si c'est un véritable monstre à vos yeux. Les spartans par exemple sont vus comme les plus grands héros de l'humanité par l'UNSC et une grande partie de la population humaine tandis qu'ils sont vu comme des tueurs sanguinaires par les rebelles et comme des démons par les covenants, mais tous les connaissent et reconnaissent leur dangerosité. L'héroïsme est donc une question de point de vue.

Plus ce rang est élevé, plus il est probable que les gens aient entendu votre nom, votre pseudonyme (si vous avez l'habitude d'en donner un pour garder l'anonymat) ou un surnom qui vous a été donné au fil des rumeurs à votre sujet. Cela a des avantages pour attirer l'attention et donner plus de force à vos paroles dans certaines situations, mais cela a aussi pour défaut de mettre une cible sur votre tête si vous gênez les mauvaises personnes.

Gain mineur : défier un adversaire nettement plus fort que vous, s'exposer aux tirs pour aller chercher un objectif ou un camarade, faire diversion en attirant l'attention d'une menace mortelle, etc.

Gain majeur : remporter un combat ou une épreuve mortelle dans des conditions extrêmes (sous-nombre écrasant, condition physique faible, environnement handicapant, etc.), réussir à sauver quelqu'un en prenant un très gros risque pour sa propre vie, désobéir à un ordre pour accomplir quelque chose de juste, se surpasser pour stopper un danger imminent, etc.

Gain exceptionnel : retarder suffisamment la destruction d'une planète pour permettre l'évacuation de la population, accomplir un acte apparemment impossible (Degré de Difficulté d'au moins 25), sortir vivant et victorieux d'un combat suicidaire, etc.

Transgression mineure : Ignorer l'appel à l'aide de réfugiés de guerre, refuser le défi d'un adversaire seul, persuader quelqu'un d'agir de manière lâche, etc.

Transgression majeure : Causer des blessures/morts chez des alliés dans un combat inutile, usurper la gloire de quelqu'un d'autre, etc.

Transgression extrême : Causer la mort d'un innocent, sacrifier quelqu'un pour sauver sa propre vie, provoquer un échec ou une catastrophe désastreuse pour l'image de votre faction, etc.

JUGER LA VALEUR HÉROÏQUE D'UNE ACTION

Cet aspect des règles peut être assez difficile pour des joueurs inexpérimentés car il fait intervenir des valeurs symboliques qui ne sont pas forcément vues de la même manière par tout le monde. Pour qu'un acte soit jugé héroïque, il faut avant tout que ce soit suffisamment **risqué** et avec un résultat **bénéfique pour quelqu'un d'autre** que le personnage qui accomplit l'action. Si en plus la scène est impressionnante (ce qui est plutôt laissée à l'interprétation du joueur et/ou du MJ à condition que les résultats de dés le permettent), c'est un bonus très appréciable.

Par exemple, le fait qu'un humain normal désarme une simple sentinelle kig-yar n'est pas très glorieux, mais s'il désarme un capitaine jiralhanae sur le point d'exécuter un prisonnier c'est tout de suite plus héroïque. Si en plus il obtient une réussite critique qui lui permet de capturer le marteau ennemi pour ensuite assommer le jiralhanae, c'est encore plus épique.

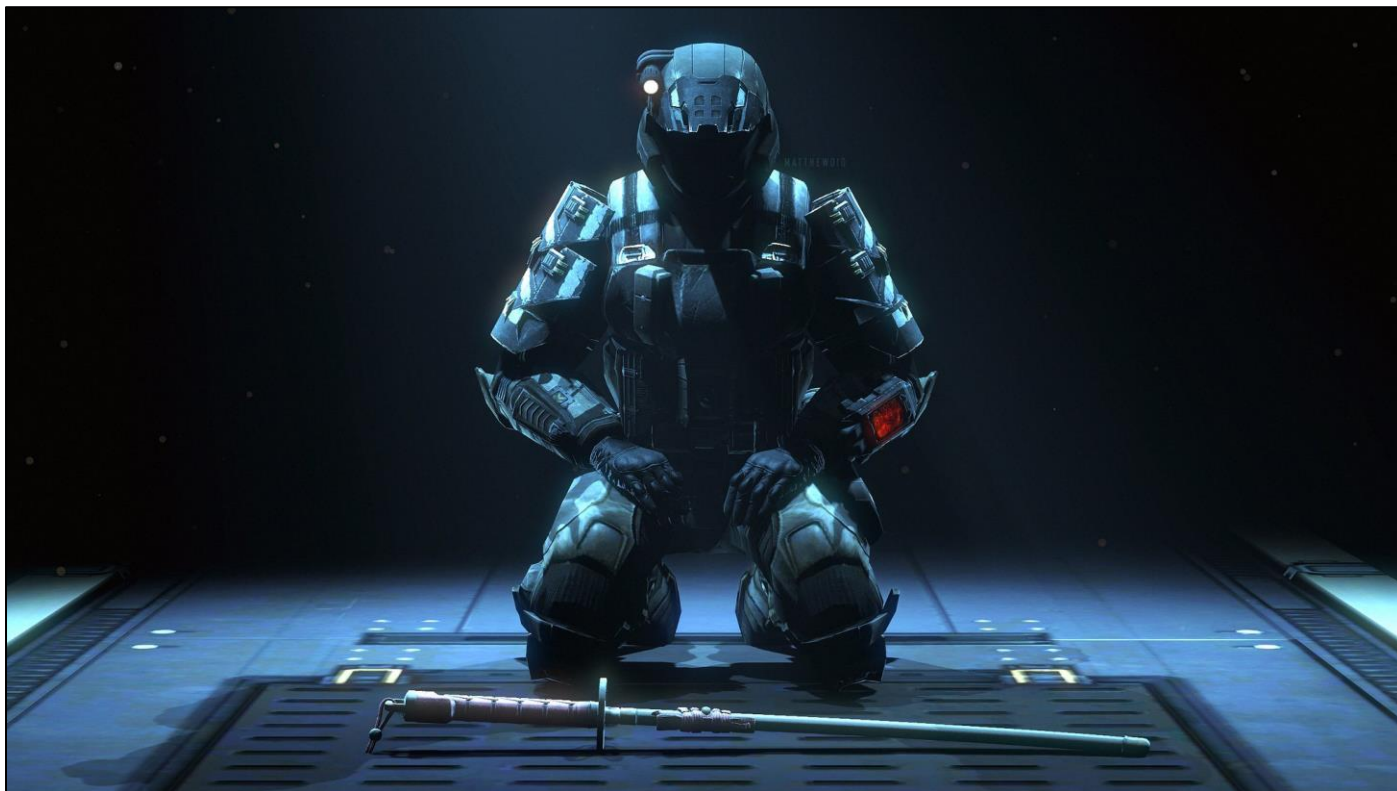
SACRIFIER DE L'HÉROÏSME : FORCER LA CHANCE

Dans l'univers de *Halo : Héros et Hérétiques*, l'héroïsme possède une dimension que l'on peut qualifier de surnaturelle : dans cet univers, les courageux sont protégés par une force supérieure qui leur permet d'accomplir des choses incroyables, même s'ils ont quelques défauts. C'est pourquoi plus votre personnage agira de manière héroïque, plus le destin pourra lui être favorable.

Mais cette assistance ne se fait pas sans payer un prix : chaque fois que vous sacrifier de l'héroïsme pour faire appel à l'aide du destin, votre personnage subit en retour un événement négatif qui impacte sa popularité (et uniquement sa popularité). Cela peut être considéré comme une sorte de balance karmique : pour obtenir de la chance, il faut recevoir un peu de malchance. L'événement négatif peut survenir immédiatement ou peu après, selon le choix du MJ et les options qui lui sont possibles, mais doit avoir des PNJ témoins suffisamment nombreux et/ou influents pour propager la rumeur.

Il y a plusieurs moyens d'amputer la popularité d'un personnage : par le ridicule, l'incompétence, le tragique ou l'horreur. Le joueur peut éventuellement proposer un événement malchanceux pour son personnage, mais la décision finale revient toujours au MJ.

Rangs sacrifiés	Exemples d'assistances (liste non exhaustive)
1	Obtenir une relance sur n'importe quel type de jet, surclasser n'importe quel jet de deux rangs, annuler un désavantage, etc.
2	Faire intervenir un événement favorable mineure (incident technique, malaise d'un personnage, diversion inattendue, etc.)
3	Survivre à un événement qui aurait dû vous tuer.
4	Interrompre le tour de combat d'un autre personnage pour commencer immédiatement le votre (cela ne modifie pas l'ordre d'initiative et la personne interrompue reprend ensuite son tour)
5	Retarder un événement d'un round complet durant un combat.
6	Permettre à un autre personnage (PJ ou PNJ) de survivre à un événement qui aurait dû le tuer.
7	Faire intervenir un événement favorable majeur (explosion accidentelle, perturbation climatique, etc.)
8	Forcer le destin à infliger un événement défavorable mineur de votre choix à une Némésis ou autre PNJ ennemi (maladie bénigne, échec d'un plan secondaire, perte de ressources, etc.).
9	Faire intervenir un événement favorable massif (modification d'ordres alliés ou ennemis, changement temporaire d'alliances politiques, catastrophe naturelle, anomalie spatiale, etc.).
10	Garantir à vous et à chaque autre PJ d'échapper complètement au prochain événement qui devrait normalement le tuer jusqu'à votre prochain repos long.



L'HONNEUR

SIGNIFICATION : VOTRE CRÉDIBILITÉ / FIABILITÉ

Cet attribue représente la confiance que vous inspirez aux gens qui vous connaissent ou qui ont entendu parlé de vous : plus votre rang est élevé, plus vos paroles seront considérées comme vraies et vos promesses fiables. Il s'agit aussi bien de la crédibilité de votre personnage que de sa fidélité envers ses proches et amis, ainsi que de son attachement aux valeurs qu'il s'est choisies à travers son **code d'honneur** (voir chapitre 1.6). Ce n'est pas la même chose que d'être loyal à votre faction car il est tout à fait possible que votre hiérarchie vous donne des ordres qui vont à l'encontre de certains de vos engagements personnels. Une personne très honorable pourra également être vue totalement différemment par ses ennemis car ces derniers ne craindront pas de lui proposer une trêve, une négociation ou un accord, chose qu'ils ne feraient jamais pour quelqu'un de moins respectable.

Gains et transgressions : les actes qui vous feront gagner ou perdre de l'Honneur dépendront énormément du code d'honneur choisi par votre personnage (voir chapitre 1.6). Néanmoins il existe des choses qui restent universellement mal vues et qui constituent des transgressions plus ou moins lourdes, comme trahir un ami proche ou mentir sous serment.

CHANGER DE CODE D'HONNEUR

Si votre personnage a eu la possibilité de choisir son code d'honneur mais que vous vous apercevez que cela ne fonctionne pas ou que cela ne lui correspond plus (peut-être suite à des événements particuliers), il est possible le changer pour un autre code d'honneur, mais dans ce cas il doit sacrifier tous ses points d'Honneur accumulés jusque là et repartir de zéro.

Dans le cas d'un personnage dont le code d'honneur a été imposé (par exemple un spartan ou un sangheili), ce n'est pas totalement impossible mais beaucoup plus difficile car il aura été conditionné depuis l'enfance à suivre ce type de comportement. Ce changement doit donc être organisé à l'avance avec l'accord du MJ et effectué lentement au cours de plusieurs missions (voir plusieurs montées de niveaux du personnages) durant lesquels le personnage sera mis face à des dilemmes moraux qui l'encourageront à changer sa doctrine de vie.

SACRIFIER DE L'HONNEUR : FORCER VOS RELATIONS

Vous pouvez dépenser de l'Honneur pour obtenir des services très coûteux et/ou risqués auprès des gens qui vous connaissent ou qui ont suffisamment entendu parlé de vous pour connaître votre niveau de fiabilité. Cela représente une perte d'Honneur non pas parce que vous allez contre les règles de votre code (sinon il s'agit d'une transgression), mais parce que les services que vous demandez sont justement si exceptionnels que cela « refroidit » l'envie des gens de vous accorder leur confiance, par peur que vous ne les mettiez en danger ou que vous ne leur coûtiez trop cher.

Rangs sacrifiés	Exemples d'assistances (liste non exhaustive)
1	Obtenir une lettre de recommandation auprès d'une personne influente, faire passer un dossier administratif en priorité, faire disparaître des preuves gênantes, etc.
2	Obtenir une information secrète de faible importance : moyens de contacter un ennemi ou hors-la-loi, mot de passe d'une « soirée privée », liste des clients d'un trafiquant, etc.
3	Modifier un ou plusieurs détails mineurs d'une mission ou d'un contrat commandité par une de vos relations, que celui-ci vous ait été attribué ou qu'il ait été pris par quelqu'un d'autre.
4	Faire effacer une petite dette (moins de 10 REQ ²) ou obtenir un don de 10 REQ ² que vous n'aurez pas à rembourser.
5	Faire disparaître une personne gênante (hors faction adverse), mettre à l'abri un PNJ ami, organiser une rencontre en terrain neutre avec des ambassadeurs d'une faction adverse, etc.
6	Obtenir une information secrète d'importance majeure : l'objectif d'une némésis, les grandes lignes du plan d'un complot, données de navigation vers une planque de pirates, etc.
7	Faire disparaître une lourde dette, un contrat d'assassinat, une surveillance renforcée ou un espionnage, pour vous ou un allié.
8	Faire capturer un individu très important et difficile d'accès (mais pas d'une faction adverse), obtenir un prototype d'armement, voler des plans de recherche, etc.
9	Obtenir une information secrète d'importance massive : point faible d'une némésis, coordonnées d'une relique forerunner majeure, données de navigation vers un repère ennemi, etc.
10	Mobiliser les forces combattantes de plusieurs organisations auprès desquelles vous avez des contacts pour monter ensembles une opération dont vous décidez du plan de bataille.

2.5. ETAT PHYSIQUE D'UN PERSONNAGE

« J'en ai vraiment assez de devoir vous rafistoler à chaque fois que vous revenez de mission, les gars. Je ne sais pas comment vous vous débrouillez sur le terrain, mais vous représentez à vous seuls la moitié des dépenses en matériel de cette infirmerie. Il va falloir apprendre à faire plus attention sinon, un jour, vous pourriez m'arriver ici dans un sac mortuaire. »
(Médecin-chef Ethan Sorenson)

Halo : Héros et Hérétiques est un jeu centré principalement sur l'action des combats entre factions ennemies, ce qui signifie que votre personnage devra fréquemment mettre sa vie en péril pour progresser et avoir un impact sur la situation politico-militaire. Son premier intérêt étant de rester en vie, il vous faudra donc maîtriser les règles concernant la gestion de son état de santé et de son niveau de protection.

L'état physique de votre personnage est représenté essentiellement par trois paramètres : vos **Points de Vie (PV)** qui déterminent la quantité de blessure que vous pouvez recevoir avant de tomber inconscient, vos **Points de Stamina (PS)** qui fonctionnent de la même manière que les PV mais que vous pouvez récupérer beaucoup plus facilement, et vos **Points de Ténacité (PT)** qui vous servent à éviter de mourir ou à continuer le combat quoi qu'il en coûte.

LES POINTS DE VIE (PV)

Les **Points de Vie (PV)** représentent l'état physique de votre personnage. Chaque fois que vous en perdez, cela signifie que vous recevez une blessure suffisamment importante pour avoir un effet néfaste sur votre santé. Et si vos PV tombent à zéro, vous risquez alors de mourir.

LES BLESSURES

Lorsqu'un personnage perd 1 ou plusieurs PV, il reçoit automatiquement une blessure dont la nature exacte dépend de plusieurs paramètres :

Localisation : une blessure est obligatoirement attribuée à l'une des six parties du corps du personnage (tête, torse, bras gauche/droit, jambe gauche/droite). Si l'attaquant ciblait l'une de ces zones en particulier, c'est cette zone qui reçoit la blessure. Dans toute autre situation, cela est déterminé au hasard en lançant 1D10.

Gravité : Par défaut, toute nouvelle blessure que reçoit un personnage suite à une attaque est une **blessure légère**. Cependant, certaines circonstances peuvent en faire une **blessure grave** et nous vous donnons ci-dessous une liste non-exhaustive des cas possibles :

- La quantité de dégâts reçue est relativement importante (au jugement du MJ selon l'Endurance de la cible),
- La zone touchée possède déjà une blessure non soignée,
- Les dégâts ont été causés par une action qui a obtenu une réussite critique et l'attaquant a fait le choix, parmi les effets spéciaux possibles, de causer une blessure lourde (voir chapitre 4.2).

Nature : comme on peut le voir sur le tableau ci-dessous, il existe différents types de dégâts qui infligent des blessures de natures différentes. Notez que certaines armes possèdent les attributs de deux catégories, par exemple les lames à plasma qui sont à la fois Tranchantes et Energétiques. Dans ce genre de cas, vous ne causerez pas forcément tous les effets si la cible perd des PV : en effet, si une attaque peut causer des **Brûlures** elle ne peut pas causer de **Saignement** ou d'**Hémorragie** car la plaie est immédiatement cautérisée, et il en va de même pour certains effets N.B.C. car tout agent infectieux potentiel est également détruit par la chaleur. En revanche, vous pouvez causer simultanément une **Fracture** et une **Brûlure**, ou une **Fracture** et une **Hémorragie**.

D10	ZONE
1	Jambe droite
2	Jambe gauche
3-5	Torse
7-6	Bras gauche
8-9	Bras droit
10	Tête

TYPE DE DÉGÂT	BLESSURE LEGERE	BLESSURE GRAVE	
Balistique (B)	SAIGNEMENT : Le personnage reçoit l'état spécial <i>Coupé</i> . Il perd 1PV par tour jusqu'à ce que la blessure soit soignée. Les PV perdus de cette manière ne peuvent être regagné qu'en recevant une transfusion sanguine.	HEMORRAGIE : Le personnage reçoit l'état spécial <i>Hémorragique</i> . Il perd 3PV par tour jusqu'à ce que la blessure soit soignée. Les PV perdus de cette manière ne peuvent être regagné qu'en recevant une transfusion sanguine.	
Tranchant (T)	<u>Soins adaptés</u> : une dose de médigel stoppe définitivement le saignement.	<u>Soins adaptés</u> : une dose de mousse biochimique stoppe l'hémorragies pendant 6 heures. Seuls des soins intensifs la stoppent définitivement.	
Contondant (C)	ECCHYMOSE : Plusieurs vaisseaux sanguins mineurs éclatent au niveau de la zone touchée, la rendant assez douloureuses. Toute action qui la sollicite fait perdre 1PS au personnage. S'il s'agit de la tête, le personnage est également <i>Etourdi</i> jusqu'à la fin de son prochain tour. <u>Soins adaptés</u> : une dose de médigel soigne définitivement l'ecchymose.	FRACTURE : la partie du corps touchée est inutilisable sans causer une douleur considérable. S'il s'agit de la tête, le personnage tombe <i>Inconscient</i> . S'il s'agit du torse, il reçoit un niveau de Fatigue. <u>Soins adaptés</u> : une dose de mousse biochimique stoppe les effets pendant 6 heures à condition de ménager la zone touchée. Seuls des soins intensifs font disparaître la fracture définitivement.	
Energétique (E)	BRULURE LEGERE : Le personnage reçoit l'état spécial <i>Brûlé</i> . Il perd 1PS par tour jusqu'à ce que la blessure soit soignée. <u>Soins adaptés</u> : une dose de médigel calme définitivement la brûlure.	BRULURE GRAVE : Le personnage reçoit l'état spécial <i>Enflammé</i> . Il perd 3 PS par tour jusqu'à ce que la blessure soit soignée. <u>Soins adaptés</u> : une dose de médigel calme la brûlure pendant 6 heures. Seuls des soins intensifs font disparaître la brûlure définitivement.	
Electrique (L)			
Incendiaire (I)			
Mental (M)	Déterminée par le MJ suivant la nature exacte des dégâts reçus (peur, folie, frappe neuro-électronique, ...). Les effets des dégâts Mentaux sont souvent temporaires et disparaissent tout seul avec le temps, mais certains peuvent laisser des traces indélébiles.		
N.B.C. (N)	Déterminée par le MJ suivant la nature exacte des dégâts reçus (maladie, empoisonnement, radiations nucléaires, ...). Les joueurs doivent découvrir par eux-mêmes quels sont les soins adaptés, soit par leur propre déduction soit par un test d'Intelligence (<i>Médecine</i>).		

ETRE MOURANT

Si vos PV atteignent zéro, vous devenez *Mourant* : vous perdez 1 point de Ténacité à la fin de chacun de vos tours tant que vous restez dans cet état. Effectuez immédiatement un test d'Endurance et en cas d'échec vous tombez *Inconscient*, autrement vous êtes simplement *Paralysé (corps entier)*.

Si vous recevez des dégâts pendant que vous êtes *Mourant*, vous perdez 1 point de Ténacité supplémentaire. Vous ne pouvez pas perdre plus de 2 PT par round de combat, sauf décision du MJ si les dégâts reçus sont vraiment très importants.

STABILISER UN PERSONNAGE MOURANT

Il existe plusieurs moyens de stabiliser un personnage *Mourant* : l'utilisation d'une trousse de secours, d'un kit de réanimation, d'une drogue de combat ou encore en dépensant des Points de Ténacité (voir plus loin). Lorsque le personnage est *Stabilisé*, il n'est plus *Mourant* et ne perd plus de Points de Ténacité mais il a toujours 0 PV. Au début de chacun de ses tours, il peut tenter un test d'Endurance pour reprendre ses esprits et devenir *Paralysé (corps entier)* au lieu d'*Inconscient*.

Si un personnage *Stabilisé* reçoit à nouveau des dégâts, il redevient *Mourant*.

MORT INSTANTANÉE

Il y a des moments où les chances de survie d'un personnage face à un événement sont totalement inexistantes. Cela peut concerner certaines attaques spéciales mais aussi des événements particuliers comme, montré dans les exemples ci-dessous. Il n'y a aucun moyen d'échapper à une mort instantanée, sauf peut-être sacrifiant suffisamment de rangs d'Héroïsme (voir chapitre 2.4) mais selon la situation même cet ultime recours sera insuffisant pour vous sauver.

- Un assassinat,
- Un poison violent,
- Une balle tirée à bout portant dans la tête alors que vous êtes immobilisé,
- Attaque dont les dégâts sont égaux à au moins deux fois votre santé maximale,

- Être éjecté dans l'espace sans réserve d'air,
- Être écrasé par un rocher de la taille d'une maison,
- Tomber dans de la lave en fusion,
- Être corrompu par le Parasite,
- ...

SE SOIGNER

Selon la gravité de vos blessures, vous pouvez vous soigner vous-même ou demander à un autre personnage de le faire, ce qui peut être pratique lorsque votre équipe compte une personne très compétente en médecine. Il existe plusieurs équipements de soin différents que vous serez amenés à utiliser en fonction du type de blessure subie, et certains sont plus compliqués à employer que d'autres. Nous les classons donc en deux catégories bien distinctes : les **objets de premiers secours** et les **objets de soins intensifs**.



OBJETS DE PREMIERS SECOURS : ces objets permettent de stabiliser un personnage blessé ou mourant afin d'éviter que son état ne s'aggrave. Ils sont conçus pour être rapidement utilisables par n'importe qui sans le besoin de compétences médicales. N'importe quel personnage peut donc s'en servir sans avoir à effectuer de test particulier :

- **Le médigel** : il s'agit d'une substance gélatineuse qui combine les effets de désinfectant,

coagulant et régénérateur de tissu, ce qui en fait l'outil polyvalent par excellence sur un champ de bataille. Appliqué sur une blessure, il permet de faire disparaître un *Saignement*, une *Ecchymose* ou *Brûlure légère*, de désinfecter une plaie, de soigner une forte irritation, ainsi que de redonner un peu de Santé au patient. Il peut également calmer une *Brûlure grave* de manière temporaire.

- **La mousse biochimique** : faite spécifiquement pour recouvrir les plaies ouvertes et consolider les tissus de toutes sortes, cette substance permet de neutraliser une *Hémorragie* ou une *Fracture* mais seulement de manière temporaire.

- **Les injecteurs médicaux** : ce sont de petits cylindres équipés de seringues à injection rapide qui peuvent contenir une large gamme de substances biochimiques aux effets variés et que les soldats nomment plus familièrement « drogues de combat ». Les différentes substances disponibles sont détaillées dans l'arsenal. Attention cependant : la trop grande utilisation ou le mélange de drogues de combat peut avoir des effets secondaires aussi imprévisibles que dangereux.

- **Les kits de réanimation** : il s'agit de petites trousse contenant tout le nécessaire pour stabiliser rapidement un personnage *Mourant*, depuis un défibrillateur compact jusqu'à des micro-doses d'adrénaline en passant par un injecteur d'oxygène. Etant donné la diversité des méthodes de réanimation possibles, le nombre d'utilisation pour chaque kit est laissé à la décision du MJ.

OBJETS DE SOINS INTENSIFS : ces objets ont pour fonction de véritablement guérir le patient définitivement en faisant complètement disparaître ses blessures, mais leur utilisation requiert des compétences avancées en médecine et demandent un temps nettement plus long que les objets de premiers secours. Des tests peuvent être demandés en fonction de la situation ou de la complexité des soins.

- **Les trousse de secours** : ces trousse contiennent du matériel médical permettant de réparer le corps du patient et ainsi lui permettre de continuer à agir au maximum de ses capacités. Une trousse de secours peut avoir de nombreuses utilisations : retirer une blessure à un personnage (que cette blessure soit *légère* ou *lourde*), une *Hémorragie*, une *Fracture*, ranimer un personnage de l'état *Hors de Combat* ou seulement faire remonter sa valeur de Santé. Une trousse de soin renferme généralement assez de ressources médicales pour être utilisée dix fois avant de devoir être changée.

- **Poches de transfusion sanguine** : le sang est le capital-santé de votre personnage, et celui-ci s'échappe en grande quantité lorsque l'on subit une hémorragie, mais on peut toujours vous en redonner au moyen d'une perfusion. L'utilisation de cet équipement sur un patient lui permet de récupérer de la Santé ainsi que de regagner sa valeur maximale de Santé si celle-ci a été réduite par une hémorragie.

- **Stations médicales** : les humains comme les covenants disposent d'appareillage médical beaucoup plus avancé que ce que nous connaissons actuellement car permettant de guérir la plupart des maladies et infections connues, même le cancer, mais cela peut parfois demander plusieurs heures de traitement continu. Ces stations d'appareillage semblable aux machines à IRM actuelles peuvent être soit à commande manuelle au travers d'une console informatique soit automatisée ou même commandée par une intelligence artificielle. En revanche, elles sont incapables de soigner les infections du Parasite autrement que par l'amputation immédiate des zones touchées...

LES POINTS DE STAMINA (PS)

Votre Stamina représente la capacité de votre personnage à être moins affecté par une blessure que la plupart des autres individus. Cela peut s'expliquer par une endurance particulièrement élevée ou une chance hors du commun qui fait que, par exemple, une attaque qui aurait dû vous perforer le bras n'a fait que l'effleurer sans grandes conséquences. Ces points sont en quelque sorte une protection tampon car ils permettent d'encaisser des dégâts à la place des PV et ainsi vous éviter de subir des blessures, mais seulement jusqu'à une certaine limite. Lorsque vous recevez des dégâts, vous perdez d'abord des Points de Stamina. Si vous n'avez pas assez de PS pour encaisser l'intégralité des dégâts, le reste est à retirer de vos Points de Vie.

RÉCUPÉRER DE LA STAMINA

Certaines actions et capacités spéciales de classes permettent de regagner des PS au cœur de l'action, la plus courante étant **Reprendre son souffle** (voir ci-dessous) qui nécessite de dépenser 1 Point de Ténacité. Mais peu importe combien de PS vous récupérez, si vous étiez déjà à 0 PV cela ne change rien à votre état.

Ryan possède 8 PS et 15 PV alors qu'il est pris dans un combat contre un équipage de pirates kig-yars, et reçoit soudain un tir de plasma qui lui cause 6 dégâts. Il passe à 2 PS et 15 PV. Peu après, un deuxième tir lui cause 5 dégâts. Il passe donc à 0 PS et 11 PV, ce qui lui fait gagner une Brûlure légère. Un coup de couteau au corps à corps lui cause ensuite 12 dégâts. ce qui le fait tomber à 0 PV avec une hémorragie. Ryan tombe Inconscient et devient Mourant.

LES POINTS DE TÉNACITÉ (PT)

Votre Ténacité représente la détermination mentale de votre personnage et donc sa capacité à se pousser jusqu'à ses limites, à rester en vie lorsqu'il est *Mourant*, à ignorer la fatigue, voir même à se relever d'une blessure mortelle par la simple force de sa volonté. Il existe plusieurs façons de dépenser vos PT :

UTILISER UN DÉ DE CARACTÉRISTIQUE

Comme indiqué au chapitre 2.2, vous devez dépenser **1 point de Ténacité** chaque fois que vous souhaitez utiliser un dé bonus de caractéristique.

REPRENDRE SON SOUFFLE

En situation de combat, si vous n'êtes pas *Effrayé*, *Terrorisé*, *Inconscient* ou engagé au corps à corps, vous pouvez dépenser **1 Point de Ténacité** pour regagner immédiatement 10 Points de Stamina. Cela est considéré comme une action majeure, vous ne pouvez pas dépenser plus d'un Points de Ténacité lors de cette action et cela ne vous permet pas de dépasser votre valeur maximale de PS. Hors-combat, cette même action vous fait regagner 15 points de Stamina au lieu de 10.

SE RELEVER

Cette action peut être réalisée uniquement au début de votre tour lorsque vous êtes à 0 PV et *Stabilisé*. Vous pouvez dépenser **3 Point de Ténacité** pour regagner 1PV, ce qui fait que vous n'êtes plus *Paralysé* et pouvez de nouveau agir normalement. Cela vous permet de continuer le combat même si vous n'avez pas le matériel nécessaire pour vous soigner.

PERDRE (TEMPORAIREMENT) UN NIVEAU DE FATIGUE

Les Niveaux de Fatigue (voir page suivante) représentent l'état d'épuisement d'un personnage et lui donnent des désavantages de plus en plus importants. Vous pouvez à tout moment dépenser **1 ou plusieurs Points de Ténacité** pour ignorer autant de niveaux de Fatigue pendant une heure.

SE STABILISER

Si vous êtes *Mourant* après être tombé à 0 PV et que vous n'êtes pas *Inconscient*, vous pouvez dépenser **5 Points de Ténacité** pour vous stabiliser immédiatement (en réalisant des soins d'urgence vous-même si nécessaire). Vous n'êtes plus *Mourant* mais vos PV sont toujours à 0.



RÉCUPÉRER DE LA TÉNACITÉ

Le seul moyen de regagner des points de Ténacité est de se reposer. On distingue cependant d'un côté les **repos longs** qui nécessitent de dormir au moins 6 heures, et de l'autre les **repos courts** qui consistent à s'arrêter quelque part pendant au moins 1 heure afin de se détendre et/ou se préparer à la suite de vos aventures. Le détail des règles de récupération de ténacité selon la nature du repos est donné aux pages suivantes.

LA FATIGUE

Même les puissants combattants spartans ont leurs limites et doivent se reposer de temps en temps. Parfois, vos aventures seront tellement longues et/ou intenses que vous finirez par en perdre vos forces et votre concentration, ce qui réduira votre efficacité sur le terrain. Certaines actions et circonstances particulières peuvent donc vous faire gagner des **Niveaux de Fatigue** qui représentent l'état d'épuisement de votre personnage. Plusieurs sont données directement dans ce livre de règles, mais d'autres seront laissées à la décision du MJ selon le contexte mais aussi selon votre valeur d'Endurance et votre peuple d'appartenance, car même à Endurance égale un jiralhanae ne se fatiguera pas aussi rapidement qu'un humain.

Voici quelques exemples de situation qui peuvent vous faire gagner un niveau de fatigue :

- Accomplir une activité physique intense (natation, escalade, course, etc.) pendant une longue durée et/ou dans des conditions difficiles (climat inhospitalier, terrain difficile, charge lourde, etc.),
- Être affamé (la plupart des gens peuvent sauter un repas facilement, mais difficilement deux dans la même journée, surtout s'ils font des efforts physiques),
- Certaines maladies peuvent également avoir des effets très fatigants sur le mental et/ou sur le physique.

Il existe en tout 6 niveaux de fatigue dont les effets se cumulent : si vous êtes *Fatigué* (3), cela signifie que vous subissez les effets des niveaux 1, 2 et 3.

NIVEAU	EFFET
1	Vitesse réduite de moitié
2	Tous les tests de caractéristiques sont Sous-classés
3	Maximum de Stamina divisé par 2
4	Tous les tests de caractéristiques reçoivent un désavantage
5	Vitesse réduite à 1m/tour
6	Décès ou coma

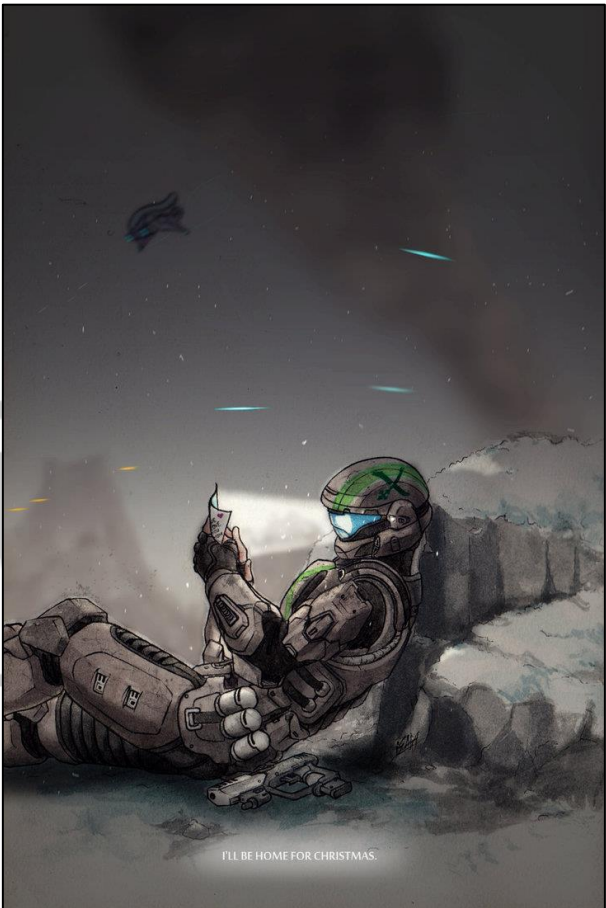
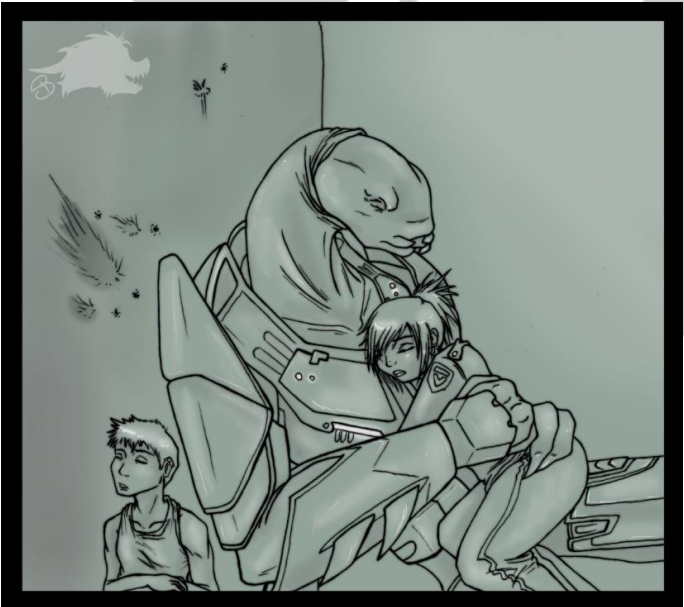
Un effet qui réduit la fatigue diminue son niveau du montant indiqué dans sa description. Mais le moyen le plus courant de réduire la fatigue est de se reposer.

REPOS COURT

Un repos court est une période de temps mort qui dure au moins 1 heure et durant laquelle un personnage n'accomplit aucune activité physique ou intellectuelle intense. Il peut passer ce temps à manger, boire, lire ou parler avec ses compagnons en attendant de reprendre sa mission.

Ténacité : le temps mort offert par un repos court permet d'accomplir des actions de repos (voir page suivante) qui peuvent vous redonner un nombre variable de Points de Ténacité. Certaines peuvent affecter plusieurs personnages tandis que d'autres sont individuelles.

Fatigue : lors d'un repos court, votre personnage perd 1 niveau de fatigue.



REPOS LONG

Un repos long est une période de temps mort d'au moins 8 heures lors de laquelle un personnage dort au moins 6 heures et entreprend des activités légères (lire, parler, manger ou monter la garde) pendant un maximum de 2 heures. Si le repos est interrompu par une période d'activité soutenue (au moins une heure de marche ou de combat, par exemple), le personnage doit recommencer le repos depuis le début pour bénéficier de ses effets. Un personnage ne peut bénéficier de plus d'un repos long par période de 24 heures et doit avoir au moins un point de Vie au début du repos pour en gagner ses bienfaits.

Les effets d'un repos long dépendent de la tenue que vous portez pour dormir, car plus une armure est encombrante et plus elle est inconfortable. Pour connaître les effets d'un repos long, consultez le tableau ci-dessous.

ARMURE PORTÉE	EFFET D'UN REPOS LONG	
	Ténacité	Fatigue
Légère ou aucune	Récupération totale	Perte de tous les niveaux de fatigue
Moyenne	Moitié	Perte de la moitié des niveaux de fatigue
Lourde	Limitée par votre (Endurance) (1 min)	Perte de la moitié des niveaux de fatigue et limité par votre [Endurance] (1 min)

DORMIR EN TERRITOIRE NON SÉCURISÉ

Parfois, vous n'aurez pas d'autre choix que de dormir dans une zone remplie d'ennemis et/ou d'autres menaces sérieuses. Dans ce genre de situation, il vous faudra penser à prendre toutes les précautions nécessaires pour dissimuler votre présence le mieux possible, et éventuellement mettre en place des pièges et/ou des défenses au cas où vous vous feriez attaqués durant votre repos. Ensuite, votre équipe peut organiser des tours de garde où chacun surveille la zone pendant deux heures afin que tout le monde puisse bénéficier d'un repos long.

Mais quelles que soient les précautions que vous prendrez, le MJ devra déterminer s'il se passe quelque chose d'inattendu durant votre sommeil. Pour chaque tranche de 2 heures, il lance 1D20 en déterminant un niveau de dangerosité selon le milieu dans lequel vous vous trouvez (zone de guerre, territoire sauvage, territoire hors-la-loi, etc.). Si le résultat du D20 dépasse la valeur pré-déterminée par le MJ, il risque de se passer quelque chose...



ACTIONS DE REPOS

Les actions de repos sont des actions qui, lorsqu'elles sont accomplies durant les temps morts offerts par les repos (courts ou longs), peuvent redonner de la Ténacité à ceux qui y participent. Si elles sont accomplies à d'autres moments, elles peuvent apporter un rôle-play intéressant et renforcer les liens entre plusieurs personnages mais cela n'aura généralement aucun impact en termes de règles sauf exceptions décidées par le MJ (par exemple si le joueur fait un discours d'encouragement absolument formidable). Vous pouvez également inventer d'autres actions de repos n'étant pas listées ici et définir les règles de leur impact sur le groupe avec votre MJ.

Limitations : Une même équipe peut théoriquement accomplir plusieurs des actions listées ci-dessous lors d'un même repos court, dans la limite du temps disponible, mais chacune d'entre elle doit être « organisée » par un personnage de joueur. Pour chaque membre de l'équipe, seule la première des actions de repos qu'il organise déclenche ses effets.

Ryan et Jenny se réfugient à l'intérieur d'une caverne en attendant qu'un orage passe et ils en profitent pour se détendre. Ryan commence par vérifier l'état de son matériel, ce qui lui redonne 5 points de Ténacité, pendant que Jenny utilise son projecteur holographique pour afficher une carte de leur objectif et préparer une stratégie. Cela lui demande un test d'Intelligence (Stratégie terrestre) qu'elle réussit, et comme elle possède +4 dans cette compétence Ryan et elle regagnent tous deux 4 points de Ténacité. Par contre, si après cela Ryan et/ou Jenny décide de raconter une histoire personnelle, aucun des deux ne regagne de points de Ténacité supplémentaires

ASSEMBLER LE PUZZLE

Conditions : avoir trouvé de nouveaux indices depuis votre dernier repos au sujet d'une énigme importante, que celle-ci soit liée ou non à votre dernière mission ; Role-play recommandé.

Description : vous réfléchissez seul ou avec vos compagnons pour résoudre ou au moins améliorer votre compréhension de l'énigme. Notez cependant que le MJ ne vous dira pas si vous avez vu juste ou non.

Test : Intelligence (Investigation) contre un DD qui est décidé par le MJ à la fin de votre discussion en fonction de la quantité de déductions faites à partir des nouveaux indices (là encore, la justesse de vos conclusions n'entre pas en jeu).

Effet : tous les participants gagnent autant de PT que votre bonus de compétence.

BÉNÉDICTION

Conditions : être versé dans les rites religieux ; avoir un compagnon partageant votre foi ; Role-play recommandé.

Description : par des paroles rituelles, vous faites appel aux dieux afin qu'ils offrent leur protection à l'un de vos compagnons.

Test : Volonté (Religion) ; DD=12

Effet : le personnage béni gagne le double de votre bonus de compétence en PT.

CHECK-UP MÉDICAL

Conditions : avoir du matériel de soin ; avoir un volontaire pour un check-up.

Description : vous vérifiez du mieux que possible la condition physique d'un de vos compagnons, ce qui nécessite pour lui de retirer son armure mais pas forcément tous ses vêtements.

Test : Intelligence (Médecine) ; DD=12

Effet : les deux participants gagnent autant de PT que votre bonus de compétence.

CONFESSION

Conditions : avoir un secret suffisamment lourd à avouer (il ne doit pas être inventé sur le moment juste pour bénéficier de l'effet de repos).

Description : vous avouez à un ou plusieurs autres personnages de joueur quelque chose que vous avez sur le cœur ou sur la conscience.

Test : aucun

Effet : vous regagnez un nombre aléatoire de PT en lançant un seul dé dont le rang est choisi par le MJ en fonction de l'importance du secret que vous avez avoué. Pour les secrets les plus lourds, il peut vous autoriser à récupérer automatiquement tous vos Points de Ténacité sur cette seule action.

CONTEMPLATION

Conditions : être dans un endroit avec une vue relativement belle (ciel étoilé, plage somptueuse, végétation agréable, etc.) que vous pourriez facilement admirer pendant des heures.

Description : vous passez au moins trente minutes à contempler le paysage sans penser à votre mission, à l'ennemi ou à quoi que ce soit d'autre. Cela est considéré comme une action individuelle même si plusieurs personnages choisissent cette action de repos.

Test : aucun

Effet : vous regagnez un nombre aléatoire de PT en jetant un dé dont le rang ne peut pas être plus élevé que votre niveau de personnage. Par exemple si vous êtes de niveau 7 vous pouvez lancer 1D6, et lorsque vous passerez au niveau 8 vous pourrez lancer 1D8.

CÉLÉBRATION

Conditions : le groupe doit avoir accompli quelque chose de positif depuis son dernier repos ; il est recommandé d'avoir de l'alcool et/ou de la nourriture de meilleure qualité que vos rations militaires standards ; Role-play recommandé.

Description : vous rassemblez vos compagnons pour les féliciter de ce qu'ils ont accompli durant ces dernières heures.

Test : Charisme (Commandement de troupes ou Représentation) ; DD=12

Effet : chaque participant regagne le double de son rang d'Héroïsme en PT.

DÉCONNEXION

Conditions : avoir le moyen de plonger en Réalité Virtuelle Profonde (voir chapitre 5.5) ; être laissé tranquille suffisamment longtemps.

Description : vous vous coupez momentanément de la réalité pour lancer un programme de réalité virtuelle de votre choix. Il peut aussi bien s'agir d'un module d'entraînement au pilotage que d'un film en RV ou d'un simulateur de vacances sur une île paradisiaque.

Test : aucun

Effet : vous regagnez un nombre aléatoire de PT en jetant un dé dont le rang ne peut pas être plus élevé que votre niveau de personnage. Par exemple si vous êtes de niveau 7 vous pouvez lancer 1D6, et lorsque vous passerez au niveau 8 vous pourrez lancer 1D8. Selon la nature du programme de RV utilisé, cette action peut également vous permettre de justifier l'acquisition ou l'amélioration de cette compétence lors de votre prochaine montée en niveau.

DÉFOULOIR

Conditions : avoir quelque chose pouvant servir de punchingball ou de cible d'entraînement ; être passablement énervé, frustré ou tourmenté.

Description : vous passez quelques minutes à frapper ou tirer contre une cible inerte pour relâcher la pression et/ou penser à autre chose.

Test : aucun

Effet : vous regagnez un nombre aléatoire de PT en jetant un dé dont le rang ne peut pas être plus élevé que votre niveau de personnage. Par exemple si vous êtes de niveau 7 vous pouvez lancer 1D6, et lorsque vous passerez au niveau 8 vous pourrez lancer 1D8.

ENTRAÎNEMENT MUTUEL

Conditions : avoir au moins un partenaire d'entraînement.

Description : vous passez quelques instants à tirer quelques balles contre une cible, à faire des passes d'arme ou des mouvements de lutttes.

Test : test opposé contre votre partenaire d'entraînement sur la compétence adaptée à votre activité (compétence d'arme, lutte, Force, etc.)

Effet : Le vainqueur regagne un nombre de PT égal au bonus de la compétence testée, tandis que le perdant en regagne un nombre égal à la moitié de son propre bonus. Cela permet également aux deux personnages de justifier l'acquisition ou l'amélioration de cette compétence lors de votre prochaine montée en niveau.

ENTREtenir / MODIFIER VOTRE MATÉRIEL

Conditions : avoir du matériel à nettoyer ou modifier ainsi que des outils.

Description : Vous prenez le temps de démonter et nettoyer une arme ou un équipement mécanique quelconque, de changer des modules, de régler vos explosifs, d'organiser vos rangements ou encore de créer des malwares (classe Hackeur).

Test : aucun

Effet : vous regagnez un nombre aléatoire de PT en jetant un dé dont le rang ne peut pas être plus élevé que votre niveau de personnage. Par exemple si vous êtes de niveau 7 vous pouvez lancer 1D6, et lorsque vous passerez au niveau 8 vous pourrez lancer 1D8.



FORMATION

Conditions : avoir un compagnon disponible qui possède un bonus de compétence moins élevé que vous.

Description : vous faites progresser un coéquipier dans une compétence particulière en lui enseignant des techniques avancées ou des savoirs utiles.

Test : Intelligence du personnage qui apprend

Effet : l'élève regagne un nombre de PT égal au bonus de compétence du maître. Cela permet également à l'élève de justifier l'acquisition ou l'amélioration de cette compétence lors de sa prochaine montée en niveau.

HISTOIRE PERSONNELLE

Conditions : avoir une audience d'au moins un autre personnage ; Role-play recommandé.

Description : vous racontez une histoire marquante qui vous est arrivée ou dont vous avez été personnellement témoin dans votre passé et que vos compagnons ne connaissent pas encore.

Test : Charisme (Représentation) ; DD=12

Effet : tous les participants gagnent autant de PT que votre bonus de compétence.

HONORER LES MORTS

Conditions : avoir récemment perdu un ou plusieurs compagnons d'arme, proches, amis ou autres relations importantes avec lesquelles vous avez tissé des liens.

Description : vous passez un moment seul ou en groupe pour honorer la mémoire des personnes disparues de la manière qui vous semble la plus appropriée.

Test : aucun

Effet : Chaque participant reçoit au choix du MJ le quart, la moitié ou la totalité de ses PT en fonction de son niveau de relation avec la/les personnes disparues.

JEU RAPIDE

Conditions : avoir sur soit un matériel de jeu (deck de cartes, un lot de dés, etc.) et au moins un autre personnage volontaire.

Description : vous faites une ou plusieurs parties d'un jeu de votre choix suivant le matériel de jeu à votre disposition et le nombre de personnages acceptant de jouer.

Test : Tous les participants effectuent un test Intelligence pour jouer normalement, ou un test d'Agilité (Escamotage) s'ils veulent tricher. Le MJ peut modifier la nature de ce test selon la nature exacte du jeu en question (par exemple si c'est un bras de fer alors ce sera simplement un test de Force opposé).

Effet : Le plus haut résultat regagne un nombre de PT égal au double du nombre de participants, tandis que les autres regagnent autant de PT que le nombre de participants.



LECTURE

Conditions : avoir un livre, un manuel technique ou toute autre source de lecture ; être laissé tranquille suffisamment longtemps.

Description : vous vous plongez dans la lecture d'un ouvrage littéraire, scientifique, technique ou philosophique pour vous cultiver, améliorer vos compétences ou simplement pour vous détendre.

Test : aucun

Effet : vous regagnez un nombre aléatoire de PT en jetant un dé dont le rang ne peut pas être plus élevé que votre niveau de personnage. Par exemple si vous êtes de niveau 7 vous pouvez lancer 1D6, et lorsque vous passerez au niveau 8 vous pourrez lancer 1D8. Selon la nature de votre lecture, cette action peut également vous permettre de justifier l'acquisition ou l'amélioration d'une compétence lors de votre prochaine montée en niveau.

MUSIQUE

Conditions : avoir un instrument de musique et/ou savoir (bien) chanter.

Description : vous entonnez un chant et/ou jouez un morceau de musique à vos compagnons, les paroles pouvant être encourageantes, amusantes, religieuses, etc.

Test : Charisme (Représentation) ; DD=12

Effet : tous les participants gagnent autant de PT que votre bonus de compétence.

PAROLES D'ENCOURAGEMENT

Conditions : avoir une audience d'au moins un autre personnage ; Role-play recommandé.

Description : vous cherchez à rassurer ou encourager vos compagnons malgré la difficulté de la situation ou la dangerosité des épreuves qui vous attendent.

Test : Charisme (Relationnel, Représentation, ou Commandement de troupes) ; DD=12

Effet : tous ceux qui vous écoutent gagnent autant de PT que votre bonus de compétence.

PHOTO SOUVENIR

Conditions : avoir un appareil de prise de vue.

Description : vous prenez une photo ou enregistrez une courte vidéo de vous, seul ou avec vos coéquipiers, pour garder le souvenir de ce moment ou de cette mission.

Test : aucun

Effet : tous les personnages qui se trouvent sur la photo regagnent un nombre de PT qui est décidé par le Maître de Jeu en fonction de la « qualité » du souvenir ainsi créé. Est-ce un moment de joie, de victoire, de découverte ? Quelle est l'état des relations entre les membres du groupe ? L'environnement a-t-il une signification importante ou est-il simplement joli ?

Dans les conditions idéales, cette action peut faire regagner l'intégralité de leurs PT à tous les participants. Mais une fois accomplie, l'efficacité de cette action est grandement réduite jusqu'à la fin de la mission.

PLAISIR PERSONNEL

Conditions : disposer d'une boisson, nourriture ou autre consommable de bonne qualité qui vous apporte un petit plaisir (des cigares par exemple), mais dont la quantité est limitée (à déterminer de préférence à l'avance avec le MJ).

Description : vous consommez seul votre ressource ou vous la partagez avec un ou plusieurs de vos compagnons.

Test : aucun

Effet : chaque personnage ayant bénéficié de ce petit plaisir regagne un nombre aléatoire de PT en jetant un dé dont le rang ne peut pas être plus élevé que son niveau de personnage. Par exemple si vous êtes de niveau 7 vous pouvez lancer 1D6, et lorsque vous passerez au niveau 8 vous pourrez lancer 1D8.



PRÉPARER UNE STRATÉGIE

Conditions : avoir un objectif déjà connu et suffisamment d'informations à son sujet ; se concerter avec au moins un autre personnage ; Role-play recommandé.

Description : vous réfléchissez avec un ou plusieurs compagnons sur le meilleur moyen d'approcher votre prochain objectif.

Test : Intelligence (Stratégie terrestre) contre un DD qui est décidé par le MJ à la fin de votre discussion en fonction de ce que vous êtes parvenus à déduire de la situation.

Effet : Tous les participants gagnent autant de PT que votre niveau de compétence.

PRIÈRE DE GROUPE

Conditions : être croyant ; avoir d'autres personnages partageant votre foi.

Description : vous officiez une petite messe improvisée pendant quelques minutes.

Test : Volonté (Religion) ; DD=12

Effet : tous les participants gagnent autant de PT que votre bonus de compétence.

PRIÈRE SOLITAIRE

Conditions : être croyant ; être laissé tranquille suffisamment longtemps.

Description : vous passez quelques minutes à prier votre(vos) dieu(x) par des prières, des offrandes, voir même en faisant pénitence pour demander leur pardon.

Test : aucun

Effet : vous regagnez un nombre aléatoire de PT en jetant un dé dont le rang ne peut pas être plus élevé que votre niveau de personnage. Par exemple si vous êtes de niveau 7 vous pouvez lancer 1D6, et lorsque vous passerez au niveau 8 vous pourrez lancer 1D8.

PITRERIES

Conditions : avoir une audience d'au moins un autre personnage ; Role-play recommandé.

Description : vous essayez de détendre un ou plusieurs compagnons en les faisant rire avec une bonne blague, une imitation parodique ou tout autre forme d'amusement.

Test : Charisme (Représentation) ; DD=12

Effet : si vous réussissez un test Charisme (Représentation) contre un DD de 12, tous les participants gagnent autant de PT que votre bonus de compétence.

SYMPATHISER

Conditions : avoir un autre personnage disponible ; Role-play recommandé.

Description : vous discutez avec l'un de vos compagnons afin de trouver des choses qui vous unissent pour que vous vous appréciez davantage (et plus si affinités).

Test : Charisme (Relationnel ou Diplomatie) ; DD=12

Effet : les deux participants regagnent autant de PT que votre bonus de compétence. Si votre interlocuteur est un PNJ, cette action permet de changer son attitude envers vous (voir les options de la compétence Diplomatie au chapitre 3.3).

ETATS SPÉCIAUX

Il existe une longue liste de termes qui sont utilisés dans ce livre de règles pour indiquer des états bien précis de conditions que peut subir un personnage ou un objet, que ce soit physiquement, mentalement ou même tactiquement. Lorsque ces termes sont écrits en italique et avec une majuscule, comme par exemple *Paralysé* ou *A terre*, cela renvoie à cette liste et sous-entend les effets associés.

ETATS DE FURTIVITÉS

Nous regroupons ici les états spéciaux qui servent spécifiquement à indiquer le niveau de furtivité ou de visibilité du personnage vis-à-vis de ses ennemis. Notez que selon la situation ces états ne sont pas forcément valable de manière globale : un même personnage peut être *Exposé* pour certains ennemis et *Dissimulé* pour d'autres.



EXPOSÉ

Le personnage est parfaitement visible, même s'il est à couvert.

- Les créatures qui vous voient peuvent tenter des actions directes ou indirecte contre vous.



DISSIMULÉ

Certaines créatures ne voient pas le personnage mais suspectent sa présence sans connaître sa position exacte, que ce soit à quelques mètres près ou à quelques centaines de mètres près.

- Les créatures pour lesquels vous êtes *Dissimulé* ne peuvent pas tenter d'action directes contre vous,
- Ces mêmes créatures sont *Sans Défense* contre vos attaques,
- Au début d'un round de combat après le jet d'initiative, si au moins un PJ est *Dissimulé*, les joueurs peuvent faire avancer d'une place l'un de leur dés d'initiative dans l'ordre du round.



HORS-RADAR

Certaines créatures ne voient pas le personnage et n'ont aucune raison de suspecter sa présence.

- Les créatures pour lesquels vous êtes *Hors-radar* ne peuvent pas tenter d'action directes ou indirectes contre vous,
- Ces mêmes créatures sont *Sans Défense* contre vos attaques,
- Au début d'un round de combat après le jet d'initiative, si au moins un PJ est *Hors-radar*, les joueurs peuvent faire avancer leur premier dés d'initiative jusqu'à la première place du round.



INFILTRÉ

Certaines créatures voient le personnage mais le considèrent comme allié ou neutre.

- Les créatures pour lesquels vous êtes *Infiltré* ne peuvent pas tenter d'action hostile contre vous,
- Ces mêmes créatures sont *Sans Défense* contre vos attaques,
- Au début d'un round de combat après le jet d'initiative, si au moins un PJ est *dissimulé*, les joueurs peuvent faire avancer leur dernier dés d'initiative jusqu'à la première place du round.



A TERRE

Le personnage est au sol, soit parce qu'il s'y est mis volontairement soit parce qu'un événement l'y a forcé.

- Vous ne pouvez vous déplacer qu'en rampant.
- Vos tests d'attaques au corps à corps sont désavantagés, mais pas vos attaques à distance.
- Les attaques au corps à corps portées contre vous par une créature se trouvant au-dessus sont avantagées.
- Plus de détail sur les impact de cet état au chapitre 4.2.



AGGRIPÉ

Le personnage est retenu par un autre personnage, une créature ou un quelconque élément extérieur, généralement par une de ses extrémités mais cela peut être par une zone du corps plus inhabituelle.

- Votre Vitesse tombe à 0
- La zone de votre corps qui est *Agrippée* est inutilisable tant que vous n'êtes pas libéré.
- Si vous êtes *Agrippé* par un autre personnage ou par un objet que vous pouvez raisonnablement déplacer de force, vous pouvez effectuer un test de Force ou un test de Force opposé contre le personnage qui vous agrippe afin d'effectuer un mouvement ou une action. Le résultat dépend du degré de réussite obtenu.



ASSOURDI

L'audition du personnage est endommagée ou couverte, de façon temporaire ou permanente.

- Vous n'entendez plus rien.
- Tous vos tests qui nécessitent l'ouïe échoue automatiquement.
- -5 sur votre Vigilance et sur vos tests d'Initiative.



AVEUGLÉ

Les yeux du personnage sont endommagés ou masqués, de façon temporaire ou permanente.

- Vous ne voyez plus rien.
- Tous vos tests qui nécessitent la vue échoue automatiquement.
- -5 sur votre Vigilance et sur vos tests d'Initiative.



BRÛLÉ (X)

Une partie du corps du personnage a reçu une quantité de chaleur très importante et douloureuse qui ne se dissipe que très lentement.

- Vous perdez 1 Point de Ténacité à chaque début de round,
- L'effet persiste jusqu'à ce que vous soyez soigné ou mis hors de combat.
- Cet état peut être cumulé plusieurs fois, indiqué entre parenthèses.



CONFUS

La perception et/ou les capacités de compréhension du personnage pour analyser son environnement sont réduites au points de l'empêcher de reconnaître qui est qui.

- Vous ne faites plus la différence entre vos alliés et vos ennemis.
- Au début de chacun de vos tours, vous devez réussir une sauvegarde de Volonté (DD de 12 par défaut), et en cas d'échec le MJ peut vous forcer à effectuer une attaque contre une cible qu'il désigne aléatoirement parmi tous les personnages à portée.
- Si vous décidez par vous-mêmes d'effectuer une attaque, la cible de cette attaque est décidée aléatoirement par le MJ parmi tous les personnages à portée.



CONTRÔLÉ

Le personnage n'est plus maître de ses mouvements.

- Un autre personnage décide de vos actions à votre place.
- Selon le type de contrôle, vous pouvez éventuellement être encore maître de vos pensées et/ou de vos paroles.



COUPÉ (X)

Le personnage saigne légèrement sur l'une des zones de son corps.

- Vous perdez 1 Point de Vie à chaque début de round,
- L'effet persiste jusqu'à ce que vous soyez soigné ou mis hors de combat.
- Cet état peut être cumulé plusieurs fois, indiqué entre parenthèses.



EFFRAYÉ

Le personnage est sous l'effet de la peur de manière modérée à cause d'un autre personnage ou d'un quelconque élément extérieur qui est désignée comme la source de sa peur.

- Tous vos tests sont désavantagés tant que la source de votre peur est dans votre champ de vision.
- Vous ne pouvez pas vous rapprocher volontairement de la source de votre peur.



ENCOMBRÉ

Le personnage porte une charge trop grande sur lui, ce qui limite ses mouvements.

- Votre Vitesse est divisée par deux.
- Vos tests d'Agilité sont désavantagés.



ENFLAMMÉ (X)

Non seulement le personnage est brûlé, mais il est également recouvert par des flammes qui continuent de brûler sur son corps ou sur des objets qu'il porte.

- Vous perdez 3 Point de Ténacité à chaque début de round,
- L'effet persiste jusqu'à ce que vous soyez soigné ou mis hors de combat.
- Cet état peut être cumulé plusieurs fois, indiqué entre parenthèses.



FASCINÉ

L'attention du personnage est focalisée sur un autre personnage ou un quelconque élément extérieur, au point qu'il ne parvient pas à penser à autre chose.

- Vous ne pouvez pas détourner votre attention de l'objet de votre fascination.
- -5 à votre Vigilance ainsi qu'à vos tests d'Initiative.



FATIGUÉ (X)

Le personnage n'est pas en pleine forme à cause d'efforts trop intenses, de manque de sommeil ou d'autres facteurs impactant son endurance physique ou mentale.

- Votre personnage possède X niveaux de Fatigue et subit donc les effets de ce niveau ainsi que de tous les niveaux inférieurs (voir chapitre 3.7).



HÉMORAGIQUE (X)

Le personnage saigne abondamment.

- Vous perdez 3 Point de Vie à chaque début de round,
- L'effet persiste jusqu'à ce que vous soyez soigné ou mis hors de combat.
- Cet état peut être cumulé plusieurs fois, indiqué entre parenthèses.



INCONSCIENT

Le personnage perd connaissance sans pour autant que sa vie soit en danger.

- Vous ne pouvez plus agir, bouger ou parler, et n'êtes plus conscient de ce qui se passe autour de vous.
- Vous lâchez tout objet que vous tenez en main et tombez à terre.
- Vous ratez automatiquement tous vos tests de Force et d'Agilité.
- Les jets d'attaque qui vous ciblent reçoivent un AVANTAGE.
- Tout attaque qui vous touche obtient automatiquement une réussite critique si l'attaquant est à 1 mètre de vous.



MARQUÉ (X)

Grâce à une assistance quelconque, le personnage devient plus vulnérable face à certaines actions.

- Lorsque vous recevez ce statut, le MJ doit déterminer pour quelles actions vous êtes *Marqué* et quelles créatures bénéficient de ce marquage,
- Tant que vous êtes *Marqué*, chaque créature pour lesquelles vous êtes *Marqué* reçoit un dé bonus par round, dont le rang est égal à la valeur X indiquée entre parenthèses, et qui peut être utilisé uniquement contre vous pour une des actions spécifiées par le MJ.



PARALYSÉ (CORPS ENTIER)

Que ce soit à cause d'un empoisonnement, d'une décharge électrique ou d'une contrainte physique quelconque, le corps du personnage ne répond plus à ses commandes...

- Vous ne pouvez plus agir, bouger ou parler, mais vous restez conscient de ce qui se passe autour de vous.
- Vous ratez automatiquement tous vos tests de Force et d'Agilité.
- Les jets d'attaque qui vous ciblent reçoivent un AVANTAGE.
- Tout attaque qui vous touche obtient automatiquement une réussite critique si l'attaquant est à 1 mètre de vous.



PARALYSÉ (PARTIELLEMENT)

Pour une raison ou une autre, le personnage n'est plus capable d'utiliser une partie de son corps.

- La zone de votre corps qui est *Paralysée* ne peut plus bouger,
- Toutes les actions physiques que vous tentez avec la zone concernée échouent automatiquement.



SANS DÉFENSE

Le personnage n'est pas conscient d'un danger et/ou physiquement incapable de s'en protéger.

- Vous ne pouvez pas effectuer de réaction.
- Si vous recevez des dégâts, ceux-ci ne peuvent pas être encaissés par votre Stamina.
- Certaines actions tentées contre vous peuvent recevoir un AVANTAGE à la discrétion du MJ, voir même réussir automatiquement.



SONNÉ

Les pensées et la perception du personnage sont perturbées au point de diminuer considérablement ses capacités de concentration.

- Vous ne pouvez effectuer aucune action ni réaction, et vous parlez de manière hésitante.
- Vous ratez automatiquement tous vos tests de d'Agilité, d'Intelligence, de Perception et de Technique.



TERRORISÉ

La peur s'est emparé du personnage au point de le faire complètement paniquer.

- Vous êtes obligé de vous déplacer au maximum de votre Vitesse en vous éloignant de la source de votre peur, à moins que vous n'ayez aucun chemin de fuite.
- Vous avez un DESAVANTAGE sur toutes vos actions tant que la source de votre peur est dans votre champ de vision.

2.6. ETAT MENTAL D'UN PERSONNAGE

La condition mentale et psychologique d'un personnage, et en particulier d'un personnage de joueur, n'est jamais géré par des capitaux de points comme pour la Santé, la Ténacité ou la Fatigue, et se perçoit de manière descriptive. Cela peut aussi bien être forcé par le MJ suite à un test raté que décidé volontairement par le joueur en cohérence avec les valeurs et l'expérience de son personnage. Les règles données ci-dessous permettent essentiellement de vous guider sur les différents aspects de l'état mental d'un individu, de façon à ce que cette dimension de vos aventures ne soit pas ignorée tant pour votre personnage que pour les gens qu'il rencontrera.

LA PEUR

Même les meilleurs guerriers sangheils et les légendaires combattants spartans peuvent succomber à la peur. Souvent, elle sera créée simplement par la présence d'un danger raisonnablement terrifiant pour le personnage, mais elle peut être facilitée par le stress, la fatigue, l'usage éventuel de drogues et encore bien d'autres facteurs. Parfois aussi, la crainte d'un danger peut être bien plus effrayant que la présence réelle de ce danger, et dans ce genre de situation les réactions d'un individu peuvent être assez imprévisibles.

PEUR (X)

Certains événements et créatures sont considérés comme à peu près universellement terrifiants, ce qui fait qu'il portent cet attribut spécifique sur leur profil ou dans leur description. Si la situation le justifie, leur simple présence peut imposer un test de Volonté avec un malus égal à la valeur X indiquée entre parenthèses. Voici quelques exemples de situations ou de créatures qui peuvent provoquer la Peur :

NIVEAU DE PEUR	EXEMPLES
1 : Perturbant	Un cri étrange, un cadavre en décomposition et/ou salement blessé, rencontrer une force ennemie clairement supérieure, ...
2 : Effrayant	Apparition soudaine d'un assassin, rugissement de jiralhanae en furie, rencontrer un chasseur Mgalekgolo ou un jiralhanae géant...
3 : Terrifiant	Se trouver face à sa phobie personnelle, faire face à une mort violente et imminente, rencontrer un Goliath Iekgolo ou une Mule kig-yar...
4 : Horrible	Voir un ami/parent proche mourir violemment ou votre monde natal être détruit, rencontrer des chevaliers prométhéens ou des créatures du Parasite...
5 : Cauchemardesque	Un océan de cadavres de votre peuple, une vision cataclysmique du futur, rencontrer un Thanolekgolo ou Fossoyeur du Parasite...

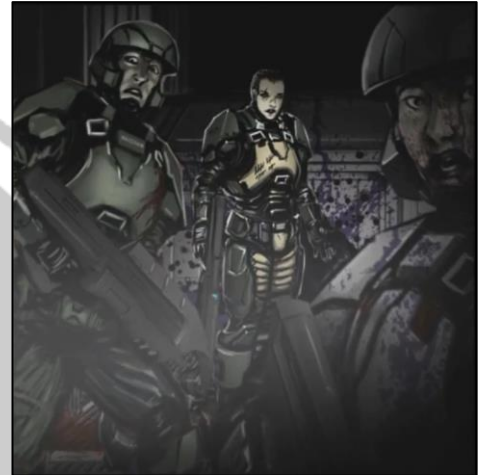


TABLE DES CHOCS

Lorsqu'un personnage échoue à une sauvegarde de Volonté pour résister à la peur, le MJ peut soit choisir directement la réaction du personnage par rapport à la situation, soit utiliser la table des chocs ci-dessous en regardant le résultat correspondant au degré d'échec obtenu sur le test de Volonté du personnage (ou en lançant un dé de rang variable pour obtenir un résultat aléatoire avec des possibilités d'effets de plus en plus dangereux). Quand il est indiqué que le personnage peut « surmonter le choc » ou « se reprendre », cela signifie qu'il peut effectuer une nouvelle sauvegarde de Volonté et qu'en cas de réussite les effets du choc disparaissent.

DÉGRES D'ÉCHEC	CHOC	DESCRIPTION
1	Frissons	Une soudaine mais brève vague émotionnelle vous envahit, perturbant votre réflexion. Vous perdez votre Concentration et ne pouvez accomplir aucune action à Concentration jusqu'à la fin de votre prochain tour, puis vous surmontez le choc automatiquement.
2	Sursaut	Vous lâchez tout objet que vous avez en main et perdez votre réaction, puis vous surmontez le choc automatiquement.
3	Tremblements	Toutes vos actions faisant intervenir vos mains et nécessitant une certaine précision reçoivent un DÉSAVANTAGE jusqu'à la fin de votre prochain tour. Vous pouvez surmonter le choc au début de votre tour suivant.
4	Attaque réflexe	Vous dépensez votre réaction pour effectuer un <i>Tir d'opportunité</i> ou une <i>Attaque d'opportunité</i> avec l'arme que vous avez en main ou avec une arme rapidement accessible, ou encore avec une arme improvisée qui se trouve à portée de main. L'action se fait <i>En aveugle</i> .
5	Trébuchement	Vous tombez <i>A terre</i> . Si vous y étiez déjà, vous devez effectuer un test d'Agilité avec DÉSAVANTAGE pour vous relever. Vous surmontez automatiquement le choc une fois debout.
6	Frayeur	Vous êtes <i>Effrayé</i> par la source de votre peur. Si aucune source précise ne peut être identifiée, vous êtes <i>Effrayé</i> par le premier élément hostile qui se présente à vous. Vous pouvez surmonter le choc une fois que vous ne voyez plus la source de votre peur ou que celle-ci est neutralisée.
7	Refus	Vous êtes <i>Effrayé</i> par la source de votre peur et ne pouvez pas vous en approcher. Vous pouvez surmonter le choc une fois que vous ne voyez plus la source de votre peur ou que celle-ci est neutralisée.
8	Stupeur	Vous ne pouvez accomplir qu'une action gratuite et une action mineure lors de votre prochain tour. Vous pouvez surmonter le choc au début de votre tour suivant.
9	Catalepsie	Vous ne pouvez pas effectuer de mouvement jusqu'à la fin de votre prochain tour. Vous pouvez surmonter le choc au début de votre tour suivant.
10	Panique	Vous lâchez tout objet que vous avez en main puis vous fuyez la source de votre peur jusqu'à ne plus l'avoir en vue ou jusqu'à être derrière un couvert raisonnable pour vous en protéger. Vous pouvez surmonter le choc après avoir passé un tour complet sans voir la source de votre peur ou que celle-ci soit neutralisée.
11	Hyperventilation	Sous l'effet de l'émotion, vous prenez de grandes et rapides respirations qui dérèglent votre rythme cardiaque et diminuent l'afflux sanguin vers votre cerveau. Vous perdez tout talent de <i>Sens Aiguisé</i> et recevez un malus de -2 sur vos valeurs de (Charisme), (Intelligence) et (Perception). Vous pouvez surmonter le choc à la fin de votre prochain tour.
12	Terreur	Vous êtes <i>Terrorisé</i> par la source de votre peur. Si aucune source précise ne peut être identifiée, vous fuyez vers le plus proche endroit à couvert pour vous retrancher. Vous pouvez surmonter le choc une fois que vous ne voyez plus la source de votre peur ou que celle-ci est neutralisée.
13	Infarctus	Votre cœur souffre terriblement du violent choc émotionnel. Vous vous effondrez <i>A terre</i> et toutes vos actions reçoivent un DÉSAVANTAGE. Vous devez ensuite effectuer une sauvegarde d'Endurance au début de chacun de vos tours jusqu'à obtenir trois réussites, ce qui vous fait surmonter le choc et fait disparaître les symptômes. Si vous obtenez trois échecs, vous mourrez ou tombez dans le coma.
14	Reflux	Vous vomissez le contenu de votre estomac, ce qui vous fait perdre votre réaction et vous fait gagner un niveau de Fatigue. Vous surmontez le choc automatiquement, mais les effets persistent jusqu'à ce que vous ayez avalé quelque chose.
15+	Evanouissement	Vous vous effondrez <i>A terre</i> et restez <i>Inconscient</i> pendant 1d4+1 rounds. A votre réveil, vous êtes <i>Effrayé</i> par la source de votre peur mais pouvez immédiatement tenter de surmonter le choc.

LA FOLIE

L'univers de Halo peut être incroyablement sombre : les populations de planètes entières sont massacrées, l'Inquisition et les services de renseignement humain opèrent toutes sortes d'opérations secrètes à la moralité plus que douteuse, et c'est sans parler des dangers du Parasite et de certaines technologies forerunners. Les enjeux de vos aventures et les horreurs dont vous serez témoin peuvent grandement affecté la santé mentale d'un individu même parmi les plus forts. Il est peu probable que cela arrive à un personnage de joueur, mais cela reste une possibilité si la chance n'est vraiment pas avec lui.

PERTE D'EMPATHIE : le personnage n'accorde plus la moindre valeur à la vie des autres. Il peut alors avoir un comportement psychopathe.

PHOBIE : le personnage développe une peur compulsive et incontrôlable envers une chose ou une situation particulière.

CAUCHEMARDS : le personnage ne dort presque jamais sans faire des rêves dans lesquels il revit des scènes traumatisantes ou se voir mourir de manière atroces.

VISIONS ET VOIX : le personnage voit des choses qui n'existent pas et entend des voix qu'il est le seul à percevoir, ce qui peut parfois le couper momentanément de la réalité.

SCHYZOPHRENIE : la psychée du personnage se divise en plusieurs personnalités dont les comportements peuvent être très variés. Ces personnalités peuvent soit cohabiter simultanément dans son esprit soit prendre le contrôle tour à tour sans communiquer entre elles, ce qui divise également sa mémoire car ce que « vit » l'une de ces personnalités lorsqu'elle prend le contrôle n'est pas connu des autres.

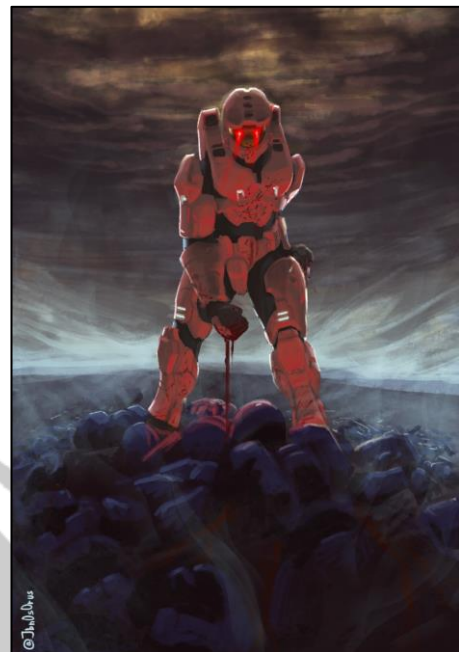
SCARIFICATION : le personnage s'auto-mutile régulièrement, d'abord sur des parties peu visibles de son corps puis sur des zones de plus en plus évidentes.

FRENESIE SANGUINAIRE : le personnage peut à tout moment entrer en *Frénésie* dans un désir de meurtre violent sans être toujours capable de faire la distinction entre alliés et ennemis.

REGRESSION MENTALE : le personnage oublie qui il est, préférant se réfugier dans une version passée ou fantasmée de lui-même pour ignorer tout ce qui lui déplaît.

DELIRE : le personnage est persuadé d'une chose fausse et ne peut même pas imaginer la possibilité que ce soit faux. Le reste de sa perception du monde est entièrement changée pour conforter ce délir.

SADISME : le personnage ne prend du plaisir qu'en faisant souffrir d'autres individus. Cette folie peut grandir en commençant par de simples bousculades en apparence accidentels ou des remarques cinglantes pour aller jusqu'à la torture physique et/ou psychologique.



LA DÉVOTION

Bien que cet aspect concerne essentiellement les personnages covenants, il n'est pas impossible que des humains présentent eux aussi une forme de croyance religieuse qu'ils expriment plus ou moins ouvertement. Cela peut avoir sur lui des influences aussi bien positives que négatives, selon la manière dont cette religion lui a été présentée et selon sa propre interprétation des textes sacrés. Comme nous l'avons vu dans le chapitre 1.6, le Jjaro covenant est loin d'être un culte unifié, et toutes sortes de pensées peuvent émerger pour tenter d'expliquer les nombreux mystères des forerunners, du Parasite et du Grand Voyage. Votre personnage mais aussi n'importe quel individu que vous rencontrerez est susceptible d'être un croyant avec sa propre vision du monde spirituel, donc ne soyez pas trop hâtif à ranger une personne dans tel ou tel mouvement religieux simplement parce qu'il adhère à une partie des idéologies prônées par ce même mouvement.

Certains événements peuvent grandement impacter un personnage dévot et créer en lui des réactions aussi soudaines et incontrôlables que la peur s'il échoue à un test de Volonté :

- Assister à un événement qu'il peut interpréter comme un signe de son/ses dieux,
- Etre en présence d'un artefact de très grande importance pour sa religion,
- Voir un artefact être détruits ou profané,
- Etre mis face à quelque chose qui contredit ses croyances.



2.7 DÉFENSE ET ARMURES

LA DÉFENSE

Lorsque vous cherchez à blesser un adversaire, le Degré de Difficulté que vous devez atteindre correspond à une valeur particulière nommée la **Défense**. Cette valeur est calculée en prenant en compte plusieurs facteurs et bonus qui peuvent s'additionner pour atteindre potentiellement des valeurs supérieures à 20 si la situation est à suffisamment votre avantage, mais ne pensez pas que cela vous mette complètement à l'abri : il existe de nombreuses armes et règles spéciales qui permettent d'ignorer certains bonus de votre Défense.

DÉFENSE NATURELLE

Chaque peuple de Halo possède une valeur de **Défense naturelle** qui représente son aisance à se déplacer et à esquiver les attaques, que ce soit à distance ou au corps à corps. Ce n'est pas uniquement une affaire de vitesse ou de dextérité, mais également une question de taille : les jiralhanaes par exemple peuvent être aussi agiles que les humains avec qui ils partagent plusieurs similitudes morphologiques, cependant ils sont nettement plus grands et constituent donc des cibles plus faciles. Cela constitue la valeur de base de la Défense de tout personnage, la valeur finale étant déterminée une fois que tous les autres modificateurs qui l'affectent ont été comptabilisés.

Nous vous rappelons ci-dessous les valeurs de Défense naturelle des différents peuples jouables. Celles concernant les peuples non-jouables (comme les san'shyuums, les yanme'es, les sentinelles forerunners ou les créatures sauvages) sont données dans le livre du MJ car seul ce dernier est sensé les connaître.

PEUPLE	DEF. NAT.
Humain	10 + [Agi]
I.A.	N/A
Jiralhanae	9 + [Agi]
Kig-Yar ibie'shan	11 + [Agi]
Kig-Yar ruuthian	12 + [Agi]
Kig-Yar t'vaoan	13 + [Agi]
Lekgolo	variable
Sangheili	11 + [Agi]
Spartan-I	10 + [Agi]
Spartan-II	11 + [Agi]
Spartan-III	13 + [Agi]
Spartan-IV	12 + [Agi]
Unggoy bungias	9 + [Agi]
Unggoy indius	8 + [Agi]

MODIFICATEUR D'ARMURE

Bien que la plupart des armures soient faites pour gêner le moins possible les mouvements de leurs porteurs, elles n'y arrivent jamais complètement et la protection qu'offre une armure est généralement inversement proportionnelle à la liberté de mouvement qu'elle offre. Si votre personnage porte une armure, vous devez appliquer le modificateur correspondant sur le tableau ci-contre :

ARMURE	MODIF.
Légère	0
Moyenne	-2
Lourde	-4

BONUS DE COUVERT

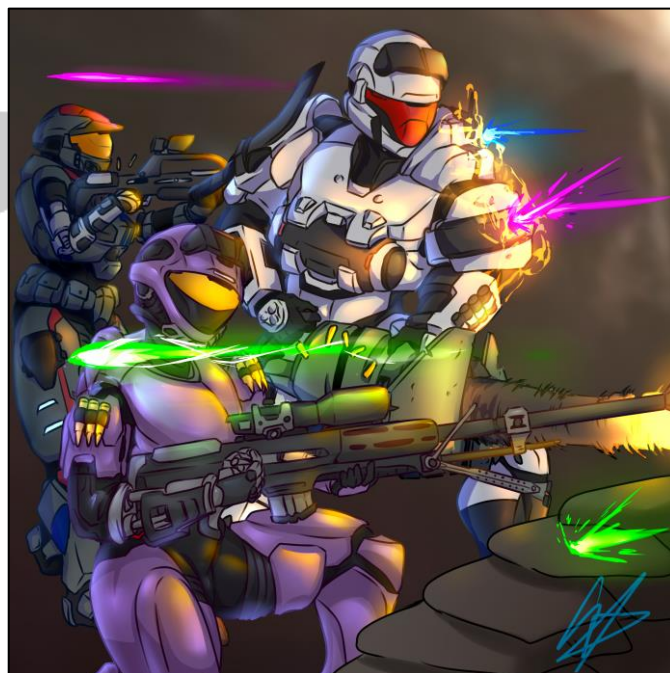
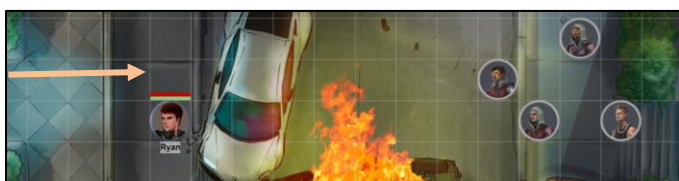
Généralement, le mieux à faire lors d'un échange de tir musclé est de se mettre à couvert pour que le décor prenne un maximum de dégâts à votre place, ou au moins gêne la visibilité de vos ennemis. Selon la nature du couvert derrière lequel vous vous trouvez, celui-ci vous octroiera un **bonus de couvert** plus ou moins important contre les tirs venant de l'autre côté. Il existe différents types de couverts et règles spéciales concernant leur utilisation :

Couvert et obstacle, quelle différence ? Un obstacle est un élément de décor qui se trouve sur la trajectoire d'un tir ou d'une action nécessitant une ligne de vue. Selon sa taille, il confère donc un bonus de couvert contre les tirs ennemis qui le traversent, et cela dans les deux sens.

Si un personnage est suffisamment proche d'un obstacle (1 à 2 mètres), celui-ci devient un couvert pour lui. La différence principale est que, du coup, ses attaques ignorent la présence de cet élément de décors, ce qui veut dire que ses cibles ne bénéficient plus du bonus de couvert.

Ryan se trouve pris par hasard dans une attaque par des rebelles de l'URF. Sur l'image ci-dessous, la voiture blanche est un obstacle à la fois pour les tirs de Ryan et pour ceux des ennemis. Elle gêne donc dans les deux sens et confère un bonus de couvert aux deux camps.

Au début de son tour, Ryan se rapproche de la voiture blanche. Elle est désormais beaucoup plus proche de lui que des rebelles, ce qui fait qu'elle devient un couvert pour lui. Elle lui confère toujours un bonus de couvert contre les tirs adverses, mais par contre les rebelles ne peuvent plus bénéficier de ce même bonus de couvert contre les tirs de Ryan.



DESTRUCTION DE COUVERT

Un couvert peut être réduit ou entièrement détruit durant un combat lorsque des attaques ratées sont considérées comme touchant le couvert avec assez de force pour l'endommager. Les armes contondantes et les explosifs sont particulièrement efficaces pour cela...

Couvert de niveau (X) : ce type de couvert n'intervient que si votre position se trouve à une hauteur plus élevée que celle de votre attaquant avec une différence d'au moins d'un étage de bâtiment (environ 3 mètres). Le chiffre X indiqué entre parenthèse indique le rang du couvert de niveau, chaque rang correspondant à une différence de hauteur d'un étage (vous aurez donc un couvert de niveau (4) contre un ennemi situé quatre étages plus bas que vous). La valeur du bonus donné par ce type de couvert est de +3 pour le rang (1), puis de +1 pour chaque rang supplémentaire (un couvert de niveau (4) offre donc un bonus de +6).

Couvert partiel : un couvert partiel est un obstacle dont la taille est plus basse que le bassin de votre personnage. Même en vous accroupissant derrière, cet obstacle ne vous offre qu'un bonus de couvert de +2.

Demi-couvert : on parle de demi-couvert à partir du moment où sa taille est plus haute que le bassin de votre personnage, mais sans le protéger intégralement. Ce type d'obstacle offre un bonus de couvert de +3.

Couvert renforcé : la plupart des couverts utilisés par vos personnages seront improvisés avec des éléments du décors qui ne sont pas prévus pour ça au départ : des véhicules, des caisses de matériel, des piles de débris, etc. Mais de nombreuses installations militaires et zones de combat possèdent des éléments conçus précisément pour servir de couvert : des barricades, tourelles, murs de sacs de sable, etc. Ce type de couvert offre un bonus supérieur à celui d'un obstacle de même taille, à la décision du MJ.

Couvert total : si un ennemi n'a aucune ligne de vue sur vous à cause d'un obstacle (et non à cause d'une technologie d'invisibilité par exemple), alors vous êtes considéré comme bénéficiant d'un couvert total contre lui. Il ne peut tenter aucune attaque directe, cependant les attaques indirectes peuvent être possible selon la situation.

Couvert vivant (Taille) : si une créature ou un personnage se trouve sur la trajectoire d'un tir qui vous cible, vous bénéficiez d'un bonus de couvert dont la valeur dépend de la taille de la créature ou du personnage en question. Les valeurs du tableau ci-contre sont applicable si votre personnage est de taille Moyenne. Si vous êtes d'une autre taille, appliquez les modificateurs ci-dessous :

Taille Petite : +1
Taille Grande : -1
Taille Très Grande : -2

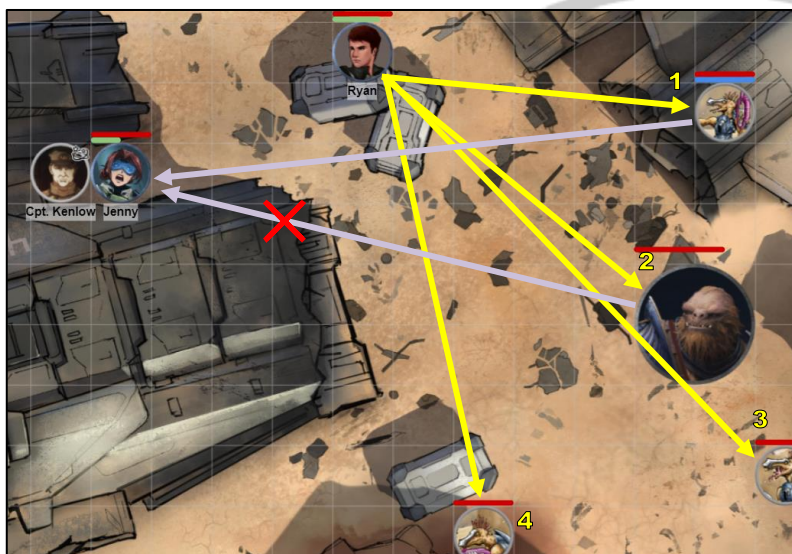
Taille	Bonus
TP	Aucun
P	+1
M	+2
G	+3
TG	+4

LES LIGNES DE VUE DIRECTES ET INDIRECTES

Dans plusieurs règles de ce jeu, il est important de savoir si un personnage voit une cible par lui-même avec ses propres yeux ou par d'autres moyens. On parle alors de **ligne de vue directe** ou **ligne de vue indirecte**.

Dans l'exemple de la carte ci-dessous, si Ryan possède une caméra miniature active sur son casque et que Jenny possède un moyen de visualiser le flux de cette caméra (visière tactique, ordinateur, etc.), alors Jenny possède une ligne de vue indirecte sur les ennemis numéro 2, 3 et 4, tandis que le seul sur lequel elle possède une ligne de vue directe est le numéro 1.

Notez que certaines règles spéciales utilisent le même principe avec l'audition pour savoir si vous entendez quelque chose avec vos propres oreilles ou à travers une retransmission audio (casque, haut-parleur, etc.).



Jenny et Ryan interviennent sur le site du crash d'une navette pour y récupérer le capitaine Kenlow qui est inconscient et salement blessé. Pendant que Jenny le soigne, Ryan se charge de repousser un groupe d'éclaireurs ennemis venus inspecter les débris. Il s'est mis à l'abri derrière une paire de caisses d'armement qui ne sont cependant pas bien grandes et lui offrent seulement un **demi-couvert (+2)**.

Cible n°1 : ce premier kig-yar a eu la bonne idée de se mettre en hauteur pour avoir un meilleur point de vue. Non seulement il bénéficie d'un **couvert de hauteur de rang 1 (+3)**, mais en plus il peut tirer sur Jenny sans être gêné par les caisses de munitions (qui leur auraient donné le même bonus de couvert qu'à James si ce kig-yar était au niveau du sol). Par contre s'il souhaite tirer sur le capitaine Kenlow, Jenny lui procure un **couvert vivant (M) de +2** car elle est sur la trajectoire.

Cible n°2 : Le chef de groupe jiralhanae se trouve totalement à découvert par rapport à Ryan. Il ne bénéficie d'aucun bonus de couvert. Les débris de la navette sont assez grands pour l'empêcher totalement de voir Jenny et le capitaine, ce qui signifie qu'ils bénéficient d'un **couvert complet** contre les tirs du jiralhanae.

Cible n°3 : Ce deuxième kig-yar est lui aussi totalement à découvert mais se trouve derrière le chef de groupe jiralhanae par rapport à la ligne de tir de Ryan, ce qui lui offre donc un **couvert vivant (G) de +4**.

Cible n°4 : Le dernier kig-yar est protégé par une autre caisse d'armement, sauf que celle-ci est totalement à plat et ne lui offre qu'un **couvert partiel (+1)**.

L'UTILISATION DE BOUCLIERS

Plusieurs équipements de tailles et de formes variées ont pour fonction d'offrir à leur porteur un genre de couvert mobile qu'ils peuvent emporter avec eux afin de se protéger des attaques ennemies. Ils suivent cependant quelques règles spéciales :

BONUS DE DEFENSE : le bonus conféré par un bouclier à main protège à la fois contre les attaques à distance et les attaques au corps à corps. Toutefois si un personnage porteur de ce genre de bouclier se met à couvert, il doit choisir entre le bonus donné par l'objet et celui du couvert lui-même. Il ne peut pas les cumuler.

TAILLE DE PERSONNAGE : Le bonus apporté par un bouclier peut être différent selon la taille du porteur car il ne couvrira pas la même proportion de son corps.

MAÎTRISE : Si le porteur d'un bouclier à main ne possède pas la maîtrise des boucliers, il ne reçoit que la moitié du bonus de couvert normalement offert par celui-ci et peut également voir sa Vitesse être réduite selon l'encombrement de l'objet.

BOUCLIER	BONUS SELON LA TAILLE			
	Petite	Moyenne	Grande	Très Grande
Bouclier de combat Iekgolo	N/A	N/A	N/A	+6
Bouclier de rempart	+8	+6	+3	+2
Gantelet de combat	+4	+2	+1	+1
Gantelet de défense	+6	+4	+2	+1
Targe déployable	+6	+4	+2	+1

LIRE UN PROFIL D'ARMURE

Excepté peut-être certains experts capables d'apporter leur aide au groupe à très longue distance ou sans être présent physiquement sur le terrain, tous les personnages portent généralement une armure pour se protéger des attaques ennemies. Ce chapitre vous apprend à connaître leurs caractéristiques et les conséquences que le choix de tel ou tel modèle implique sur vos options en combat. Cela vous aide également à mieux savoir comment défaire vos adversaires en fonction du type de protection qu'ils portent. Chaque armure possède un profil détaillé avec plusieurs caractéristiques dont nous allons rapidement voir les règles ci-dessous :

MODÈLE

Presque toutes les caractéristiques d'une armure sont dépendantes de son modèle, qui est donc son identité principale pour la différencier des autres.

VARIANTE

Chaque modèle existe en plusieurs variantes, chacune étant une version légèrement différentes modifiée pour conférer un ou plusieurs avantages bien spécifiques. Par exemple la variante EOD (Explosif Ordonnance Disposal) offre une meilleure protection contre les explosions, tandis que la variante AEROPORTÉE possède des propulseurs améliorés et que la variante HAZOP (Hazard Operability) confert gratuitement les effets d'une combinaison N.B.C.

CATÉGORIE

Après son modèle et sa variante, une armure est définie par sa catégorie, qui représente grossièrement son niveau de protection. Certaines catégories ne sont pas compatibles avec telle ou telle variante : par exemple il ne peut pas exister de variante EOD légère. L'impact principal de la catégorie est d'offrir des valeurs de CAC et de CAE (voir ci-dessous) plus ou moins importantes, mais comme vu au chapitre précédent cela influence également le calcul de votre valeur de Défense.

Armures légères : faites de matériaux souples et minces, les armures légères favorisent les aventuriers agiles, car elles leur offrent une protection sans sacrifier leur mobilité.

Armures intermédiaires : Ces armures offrent une meilleure protection que les armures légères mais entravent quelque peu les mouvements.

Armures lourdes : Ce sont assurément les armures qui offrent la meilleure protection. Elles couvrent tout le corps et sont conçues pour encaisser des tirs nourris d'armes légères sans trop en souffrir.

ATTRIBUTS

Certaines armures et surtout certaines variantes possèdent des règles spéciales indiquées sous la forme d'attributs. Les descriptions des différents attributs existants sont donnés ci-dessous.

EQUIPEMENT INTÉGRÉ

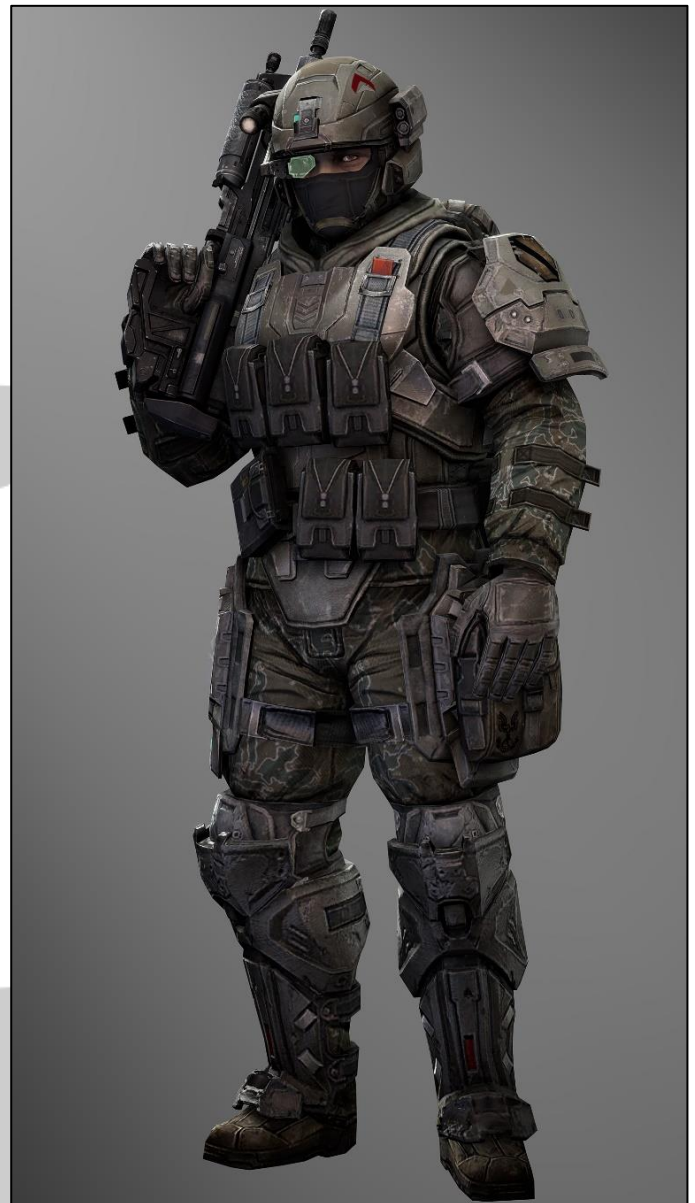
En fonction de son modèle et parfois aussi de sa variante, chaque armure possède un certain nombre d'équipements directement installés dès sa fabrication, implantés sur ou à l'intérieur de ses différentes pièces protectrices. Ces équipements ne sont pas conçus pour être démontés et utilisés hors de l'armure, surtout s'il dépendent de l'alimentation électrique de cette dernière pour fonctionner, mais ce n'est pas forcément impossible : récupérer une torche intégrée sera plutôt facile, mais n'espérez pas faire de même avec un dispositif de camouflage optique.

MODULES

Chaque modèle d'armure dispose d'emplacements libres où peuvent être connectés des équipements supplémentaires spécialement conçus pour ce type d'utilisation. Ce sont généralement des équipements de l'arsenal (voir chapitre 6.2) qui existent également sous une forme « autonome », c'est-à-dire capable de fonctionner sans être connectés à une armure en étant porté à la main ou d'une quelconque manière. Par exemple la version modulaire d'une radio longue portée est généralement plus compacte que sa version autonome pour plusieurs raisons techniques. N'importe quel module peut être installé ou changé librement du moment que vous avez le temps et les ressources nécessaires.

CLASSE D'ARMURE CINÉTIQUE (CAC)

La protection qu'offre une armure contre les agressions extérieures est séparée en deux valeurs distinctes, la première étant la CAC qui indique sa résistance contre les dégâts de type **Balistique**, **Contondants**, **Tranchants** et **Explosifs**. Lorsqu'une attaque causant ce type de dégât parvient à vous toucher, les jets de Pénétration de l'arme (voir chapitre 4.2) sont comparés à cette valeur pour savoir s'ils réussissent à percer votre armure, et donc s'ils vous infligent des dégâts complets ou réduits. Si vous êtes touchés par une arme causant des dégâts impactant à la fois votre CAC et votre CAE, c'est toujours la plus petite des deux valeurs qui s'applique.



CLASSE D'ARMURE ÉNERGÉTIQUE (CAE)

Cette valeur indique la résistance de l'armure contre les dégâts de type **Energétiques**, **Electriques** et **Incendiaires**. Lorsqu'une attaque causant ce type de dégât parvient à vous toucher, les jets de Pénétration de l'arme sont comparés à cette valeur pour savoir s'ils réussissent à percer votre armure. Si vous êtes touchés par une arme causant des dégâts concernant à la fois votre CAC et votre CAE, c'est toujours la plus petite des deux valeurs qui s'applique.

DÉFENSE INFORMATIQUE

Certains équipements intégrés d'armures sont de nature électronique et sont donc vulnérables à des attaques cybernétiques. Pour limiter ce risque, divers mesures de sécurité y sont installées et donc représentées par cette valeur de Défense Informatique qui est le Degré de Difficulté à atteindre pour les tests de Piratages ennemis, par exemple.

UTILISATIONS DES ARMURES

MAITRISE D'ARMURE

Une armure moderne, qu'elle soit humaine ou covenante, ne se porte pas comme un simple vêtement et demande un savoir-faire particulier pour être revêtue correctement, entretenu ou même modifiée. Seuls les personnages ayant acquis la **maîtrise** d'une catégorie d'armure (légère, moyenne ou lourde) savent comment accomplir correctement les actions suivantes pour cette même catégorie d'armure :

- Enfiler et retirer votre armure sans l'aide de personne,
- Entretien votre armure pour éviter qu'elle s'encrasse, qu'elle rouille ou se détériore,
- Utiliser les modules et équipement intégrés.
- Réparer votre armure (nécessite la compétence Réparation),
- Installer et retirer des modules (nécessite la compétence Techno-maîtrise),
- Modifier le fonctionnement intrinsèque d'un module électronique (nécessite la compétence Piratage),

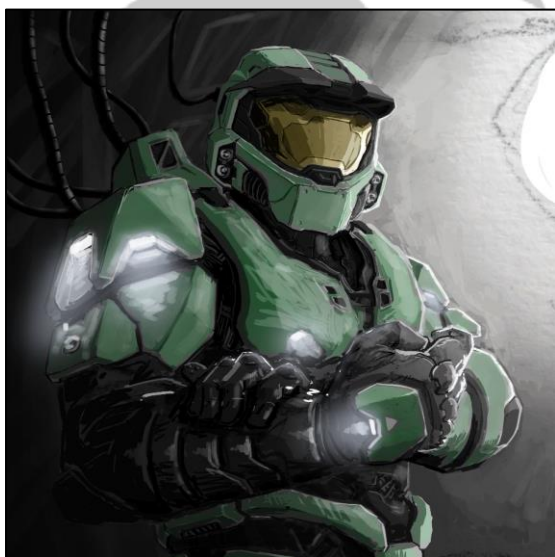
Il reste possible d'enfiler certains modèles parmi les plus légers et les plus simples sans posséder ces connaissances, mais les sangles seront sans doute mal serrées voir mal placées, les plaques de protections peuvent être mises de travers et les accessoires endommagés par accident. Porter une armure sans avoir la compétence adaptée vous donne donc un malus de -2 sur votre Défense et un **DESAVANTAGE** sur tous vos tests d'Agilité, de Force ou d'Endurance. Vous pouvez également gagner des niveaux de Fatigue (voir chapitre 3.4) en cas d'utilisation prolongée.

ENFILER / RETIRER UNE ARMURE

La plupart des armures humaines et covenantes ont été longuement étudiées pour être très ergonomiques et donc relativement faciles à revêtir ou à retirer. Le temps nécessaire varie selon la taille de l'armure (voir tableau ci-dessous). Si par nécessité vous choisissez d'enfiler votre armure *à la hâte* pour gagner du temps, votre bonus d'Armure et votre bonus d'Agilité seront réduits d'1 point jusqu'à ce que vous ayez le temps de réajuster votre tenue ou que quelqu'un le fasse pour vous.

En raison de leur immense complexité, les armures MJOLNIR et S.P.I des différentes générations de spartans ne peuvent pas être enfilées ou retirées sans assistance. Cela signifie qu'un autre personnage (ou une machine spécialement conçue pour cela) doit aider le porteur de l'armure pendant toute la durée du processus. Pour les autres catégories d'armure, le fait d'assister un personnage à enfiler ou retirer son armure réduire de moitié (arrondi à l'inférieur) le temps nécessaire. Deux personnages peuvent s'assister mutuellement à condition que ce ne soit pas en même temps.

ACTION	LEGERE	MOYENNE	LOURDE	MJOLNIR / S.P.I.
Enfiler	1 minute	3 minutes	5 minutes	15 minutes, impossible sans assistance et outils
Enfiler à la hâte	1 round	2 rounds	3 rounds	5 rounds, impossible sans assistance et outils
Retirer	2 rounds	5 rounds	7 rounds	10 rounds, impossible sans assistance et outils



RÉPARER UNE ARMURE

De la même manière que pour les soins, vous ne pourrez pas remettre parfaitement une armure en état si certains de ses composants les plus complexes sont endommagés. Mais attention : vous avez automatiquement un **DESAVANTAGE** sur votre test de Technique (*Réparation*) si vous tentez de réparer une armure pour laquelle vous n'avez pas la maîtrise nécessaire.

Selon ce que vous cherchez à réparer, le matériel et/ou les conditions nécessaires peuvent grandement varier :

- **Récupérer des points de Classe d'Armure perdus** : vous colmatez des trous dans les plaques de protection. Dans l'idéal il vaut mieux utiliser du nano-gel pour leur redonner leur solidité d'origine, ce qui est suffisamment simple et ne nécessite aucun test particulier, mais cet équipement est si coûteux qu'il n'est pas toujours possible d'en avoir sous la main. A la place, vous pouvez effectuer des réparations de fortune, auquel cas vous récupérez 1 point sur votre Classe d'Armure par degré de réussite sur votre test, dont le degré de difficulté est fixé par le MJ.
- **Remplacer un module** : que ce soit parce qu'il est endommagé ou parce que vous souhaitez le changer pour autre chose de mieux adapté à votre situation, il est possible de retirer un ou plusieurs modules d'une armure et d'en mettre d'autres à la place. La première étape nécessite uniquement d'avoir un kit de réparation sous la main, et aucun test n'est nécessaire. Par contre, l'installation de chaque nouveau module demande un test de de Technique (Techno-maîtrise) qui peut être **DESAVANTAGÉ** selon la complexité de la technologie concernée. Les technologies humaines et covenantes ne sont pas totalement incompatibles, mais leur hybridation demande beaucoup de temps, de moyens et de talents.
- **Réparer un équipement intégré** : lorsqu'un équipement n'est ni trop complexe ni trop sévèrement endommagé, il peut être remis plus ou moins complètement en état même avec les moyens rudimentaires dont peut disposer votre personnage sur le terrain. Dans la très grande majorité des cas, vous aurez besoin au moins d'un kit de réparation. La décision revient donc en premier lieu au MJ qui détermine le temps que vous devez consacrer à cette tâche et le Degré de Difficulté sur votre test de Technique (*Réparation*).



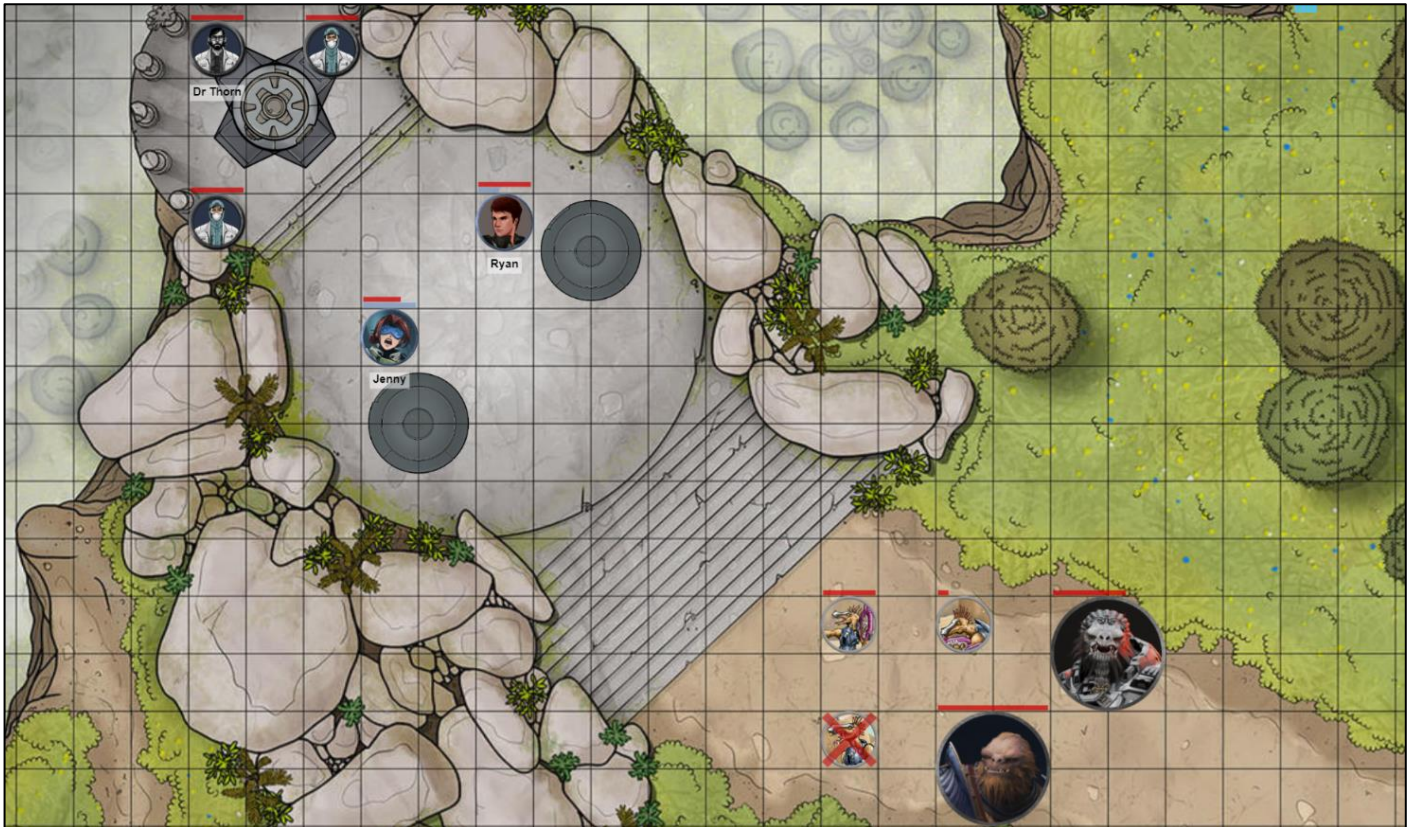
LES RÈGLES DE COMBAT

1. CARTES TACTIQUES
ET MOUVEMENTS
2. UTILISATION
D'ARMES ET
DÉGÂTS
3. ROUNDS, TOURS
DE JEU ET ACTIONS
4. LISTE DES ACTIONS
COMMUNES
5. ACTIONS
INFORMATIQUES
6. COMBATTRE DES
GROUPES DE PNJ

3.1. CARTES TACTIQUES ET MOUVEMENTS

Bien qu'il soit totalement possible de décrire la situation d'un affrontement uniquement de façon orale (on parlera alors ici de **combat par description**), le meilleur moyen de se représenter une quelconque situation de bataille est d'utiliser une carte tactique (ce qui fait qu'on parlera ici de **combat tactique**). En de très nombreuses occasions, vous serez forcés de vous contenter d'un combat par description pour une ou plusieurs raisons (affrontement très court, utilisation de véhicule à déplacement rapide, zone de bataille trop vaste, etc.), mais le MJ doit faire de son mieux pour prévoir durant vos aventures un certain nombre de « scènes » pour lesquelles des cartes tactiques dédiées permettront aux joueurs d'utiliser toutes les règles de jeu à leur plein potentiel. Les défenses d'objectif et les rencontres contre des boss sont des moments parfaits pour cela.

Une carte tactique consiste en un terrain quadrillé par des cases carrées comme on peut le voir dans l'exemple ci-dessous, où Jenny et Ryan défendent une équipe de scientifique en train d'essayer d'activer une technologie forerunner pendant qu'un groupe de covenants cherche à les capturer (capture prise sur **Roll20**). Chaque case représente une distance de 1 mètre afin de visualiser, entre autres, les distances de déplacement des différents personnages et les aires d'effets de certaines armes.



Parfois le MJ aura la chance d'avoir l'image d'une carte de combat déjà créée et à peu près adaptée pour représenter le lieu du combat ou utiliser les outils graphiques à sa disposition pour créer une arène de combat comme nous avons pu le faire ci-dessus, mais le plus souvent il sera obligé de créer lui-même le terrain en le schématisant à l'aide d'une quelconque légende établit d'un commun accord avec ses joueurs.

Si vous jouez sur une vraie table, faire ce genre de schéma est relativement facile à tracer et à expliquer. En revanche, si vous utilisez un quelconque programme de table virtuelle par Internet, ces programmes sont généralement fournis avec des outils de dessin que vous devez apprendre à maîtriser pour en tirer le meilleur parti. Prenez le temps de soigner ces environnements de combat, car plus ils seront complexes et détaillés, et plus vous aurez plaisir à y mener vos affrontements.

Ci-dessous, vous trouverez quelques outils permettant de créer des cartes tactiques plus ou moins détaillées :

- Le site de table de jeu en ligne **Roll20** : <https://roll20.net/>
- **ANAmep**, l'éditeur de carte en ligne de Deepnight.net : <http://deepnight.net/tools/tabletop-rpg-map-editor/>
- **Ye Olde Map Maker**, éditeur de carte en ligne : <http://www.yeoldemapmaker.com/editor/>
- **Dungeon painter studio**, éditeur de carte :
 - Version gratuite en ligne : <http://pyromancers.com/dungeon-painter-online/>
 - Version payante steam : https://store.steampowered.com/app/592260/Dungeon_Painter_Studio/
- Bibliothèque de cartes collectées sur reddit : <http://miniworld.com/adnd/generators/encounters/generated/>
- Le forum de la **guilde des cartographes** : <https://www.cartographersguild.com/content.php>
- **DungeonFog**, créateur de carte en ligne payant pour l'accès complet à ses options mais disposant également d'une version de test gratuite : <https://www.dungeonfog.com/>
- **MapForge**, logiciel à télécharger pour la création de carte. Là encore, il existe une version de démonstration gratuite et une version payante, ainsi que des DLC pour ajouter des ressources d'images diverses : <https://www.mapforge-software.com/>

SE DÉPLACER

La situation stratégique d'un combat est grandement dépendante de la position de chaque personnage, qui en général change constamment alors que les différents partis cherchent à prendre l'ascendant par des manœuvres de contournement, de charge, d'évitement et tant d'autre. Se déplacer est un aspect majeur de tout affrontement et comporte de nombreuses règles spéciales que nous décrivons donc ici.

MESURER LES DISTANCES

Par convention, chaque case sur une carte tactique mesure 1 mètre de côté.

TAILLE DE CRÉATURE

Il existe une grande variété de créatures aux dimensions très variées dans l'univers de Halo. On utilise donc des catégories de tailles pour connaître leurs capacités de déplacement et de combat suivant le tableau en bas de cette page.



NUÉES

Les créatures de taille Minuscule ou Très Petite (voir tableau ci-dessous) peuvent se regrouper en nombre plus ou moins grand sur une même case. Dans ce cas ils forment une **Nuée** qui est alors considérée comme une seule entité pour ce qui est de ses actions, de son initiative, mais avec des caractéristiques qui sont décidées par le MJ en fonction du nombre de créatures formant la nuée.

CASE OCCUPÉE

Vous ne pouvez jamais terminer votre mouvement sur une case déjà occupée par une autre créature. Vous pouvez cependant passer à travers dans certaines circonstances :

- **Personnages alliés** : Excepté pour le mouvement **Charger** qui exige d'aller en ligne droite, vous pouvez vous traverser librement une case occupée par un personnage allié sauf si celui-ci choisi délibérément de vous en empêcher.
- **Personnages ennemis** : Vous ne pouvez traverser librement une case occupée par un personnage ennemi que s'il est affecté par un ou plusieurs des états suivants : *Aveuglé*, *Effrayé*, *Fasciné* (par autre chose que vous), *Inconscient*, *Mourant* ou *Surpris*. Dans tout autre cas cela demande un test d'Acrobatie qui reçoit un désavantage contre les PNJ de taille Très Grande ou Gigantesque.
- **Personnages neutres** : Généralement, ce sera le MJ qui déterminera si vous pouvez passer ou non à travers une case occupée par un personnage neutre. Selon la situation, celui-ci peut être terrorisé et s'écarter de votre chemin ou au contraire être perplexe, paralysé ou préoccupé par autre chose et gêner votre progression, rendant votre déplacement difficile, très difficile ou impossible.

DÉPLACEMENT EN DIAGONAL

Pour un déplacement de ce type, mesurez la distance de la manière suivante : la première case fait 1 mètre, la deuxième 2 mètre, la troisième 1 mètre et ainsi de suite tant que vous bougez en diagonal. Il est impossible de traverser en diagonal un décors (un coin de mur, une table, un véhicule, etc.) mais vous pouvez passer en diagonal à travers une créature (même si c'est un ennemi) ou des objets moins rigides tels que des plantes.

ESPACES RÉDUITS

Certaines cases ne sont que partiellement remplies par un élément de décors, ce qui vous permet de passer à travers ou d'y finir votre mouvement sauf si le MJ estime que votre personnage est trop grand pour cela. Lorsque vous les traversez complètement, elles sont automatiquement considérées comme un **Terrain difficile** (voir plus bas) et peuvent devenir un terrain très difficile si d'autres conditions handicapantes viennent s'y ajouter.

MOUVEMENT AÉRIENS

Certaines créatures, drones et personnages peuvent se déplacer dans les airs de manière plus ou moins limitée. La distance maximale de leurs mouvements aériens est soit indiquée sur leur profil (par exemple pour les yanmees ou les sentinelles forerunners) ou déterminée par l'équipement qui le leur permet (typiquement des réacteurs dorsaux). En règle générale, les mouvements aériens ignorent les terrains et obstacles sauf si ces derniers ne peuvent pas être contournés verticalement. En raison du ralentissement nécessaire pour manœuvrer dans les airs, tout virage à 90° est considéré comme un déplacement de 2 mètres au lieu de 1, et les virages à 180° comptent pour 3 mètres.

ZONE D'ENGAGEMENT

En situation normale, un personnage peut généralement frapper n'importe quel adversaire qui se trouve à 1 mètre de lui. Cela signifie qu'il existe un cercle d'1 mètre de rayon autour de lui à l'intérieur duquel il peut accomplir des attaques de corps à corps sans avoir à se déplacer. C'est ce qu'on appelle la **zone d'engagement**. Dès qu'un personnage entre dans la zone d'engagement d'un personnage ennemi sans réussir un **Déplacement furtif**, les deux personnages sont considérés comme étant **engagés** au corps à corps.

Un personnage peut toujours se déplacer même s'il est *engagé*, cependant s'il vient à quitter la zone d'engagement d'un ennemi, celui-ci peut immédiatement effectuer une **Attaque d'opportunité**.

Certaines zones d'engagement peuvent être larges de plus d'1 mètre, que ce soit pour certaines créatures (par exemple les Destructeurs du Parasite en raison de leurs immenses bras) ou par l'utilisation de certaines armes (comme les lances énergétiques des gardes d'escorte covenants). Cela est toujours indiqué sur leur profil.



Jenny et Ryan sont attaqués par plusieurs soldats covenants (voir image ci-dessus). Les zones d'engagement des deux personnages de joueurs sont représentées pour l'occasion en jaune et en vert. On peut voir qu'ils peuvent tous les deux frapper le guerrier sangheili (et celui-ci peut frapper Jenny ou Ryan lui aussi), tandis que les unggoy sont chacun engagés contre un seul des deux héros.

Si le sangheili se déplace d'une case vers la droite, il quitte la zone d'engagement de Jenny qui peut alors dépenser une réaction pour effectuer une **Frappe d'opportunité**. Par contre il reste dans la zone d'engagement de Ryan, donc ce dernier ne peut pas accomplir de **Frappe d'opportunité**.

CATEGORIE DE TAILLE	HAUTEUR OU LONGUEUR ⁽¹⁾	POIDS ⁽²⁾	CASES OCCUPEES	PORTEE NATURELLE ⁽³⁾		EXEMPLES
				Longueur	Hauteur	
Minuscule (Min)	0 – 0,5m	< 25kg	0 ⁽⁴⁾	0,5m (0 case)	0,5 m	Vers lekgoles, larves yanme'es, serpent, souris, etc.
Très petite (TP)	0,5 – 1m	25-50 kg	0 ⁽⁴⁾	0,5m (0 case)	1 m	Formes d'infection du Parasite, sentinelle Constructor, etc.
Petite (P)	1m – 1m5	50-75 kg	1	1m (1 case)	2m	Unggoy, chien d'attaque, drone de combat, etc.
Moyenne (M)	1m5 – 2m	75-100 kg	1	1m (1 case)	3m	Humains, Kig-yar, etc.
Grande (G)	2m – 2,5m	100-125 kg	2x2	1m (1 case)	4m	Sangheilis, jiralhanaes, spartans-II, ours, cheval, etc.
Très Grande (TG)	2,5m – 3m	125-150 kg	2x2	1m (1 case)	5m	Lekgoles en forme du chasseur, forme destructrice du Parasite, etc.
Colossale (C)	3m – 5m	>150kg	3x3	2m (2 cases)	7m	Sentinelle Enforcer, Juggernaut du Parasite, etc.
Gigantesque (Gig)	+ de 5m	Variable	Variable	Variable	Variable	Fossoyeur du Parasite, Gardien forerunner, Baleine, etc.

⁽¹⁾ Cela dépend s'il s'agit d'une créature bipède ou quadripède.

⁽²⁾ Ces valeurs sont celles pour des créatures à densité « normale », et pourront donc être différentes pour celles dont le corps est constitué différemment (par

exemple les Huragoks sont faits principalement de poches de gaz pour voler, tandis que les sentinelles forerunners sont presque entièrement métalliques).

⁽³⁾ Ces valeurs sont les standards pour chaque catégorie de taille, mais soyez cependant conscient que des exceptions existent en fonction des morphologies.

⁽⁴⁾ Les créatures de taille Min ou TP n'occupent jamais complètement la case où ils se trouvent sauf si elles forment une nuée suffisamment grande.

TERRAINS ET OBSTACLES

COUVERTS

Dès qu'un élément de décors peut raisonnablement intercepter et/ou dévier des tirs, il est considéré comme procurant un couvert pour les personnages qui se placent derrière lui et offre un Bonus sur leur Défense dont la valeur dépend de sa nature.

TYPE DE COUVERT	ASPECT	EXEMPLES	BONUS
Superficiel	Taille très réduite, faible solidité et/ou nombreuses failles.	Tôle trouée, palissade en bois, lampadaire, arbuste, ...	2
Léger	Couvre partiellement le personnage même lorsqu'il est accroupi.	Trou d'obus, pile de débris, ...	4
Moyen	Le personnage doit se tenir accroupi pour être à peu près entièrement protégé.	Muret, petit rocher, table métallique renversée, voiture, pierre tombale, ...	6
Lourd	Le personnage est à peu près entièrement protégé même s'il se tient debout).	Mur, gros rocher, armoire, colonne décorative, camion, ...	8

TERRAIN INFRANCHISSABLE

Exemples : mur, rocher, barrière énergétique solide, etc.

Effets : Il est strictement impossible de traverser ce type de terrain à pied. Il est cependant parfois possible de les escalader ou de voler par-dessus si vous avez les équipements adaptés. Certains terrains infranchissables peuvent être détruits par l'emploi d'une force suffisante ou de moyens particuliers.

TERRAIN DIFFICILE

Exemples : boue, sable, neige épaisse, pente légère, cadavre, etc.

Effets : chaque case de terrain difficile que vous parcourez est considéré comme un déplacement de 2 mètres au lieu de 1. Cela n'affecte pas les sauts, les mouvements aériens ou ceux obtenus par l'utilisation de propulseurs.

TERRAIN TRÈS DIFFICILE

Exemples : sol encombré, éboulement de terrain, pente ascendante forte, boue profonde, etc.

Effets : chaque case de un terrain très difficile que vous parcourez est considéré comme un déplacement de 3 mètres au lieu de 1. Il est impossible de Courir ou de Charger à travers ce type de terrain. Sauter ou Se jeter à terre peut être impossible dans certains terrains très difficile (si vous avez de la boue jusqu'à la taille, par exemple), et réduire l'efficacité des propulseurs. Cela n'affecte pas les mouvements aériens.

TERRAIN DANGEREUX

Exemples : barbelés, ronces, poutre en hauteur, corniche étroite, etc.

Effet : chaque fois que vous faites un mouvement à l'intérieure d'un terrain dangereux, vous devez réussir une sauvegarde d'Agilité. Les conséquences en cas d'échec sont décidées par le MJ selon la nature du terrain (tomber A terre, être Agrippé, recevoir des dégâts et/ou des blessures, etc.).

TERRAIN SEMI-IMMERGÉ

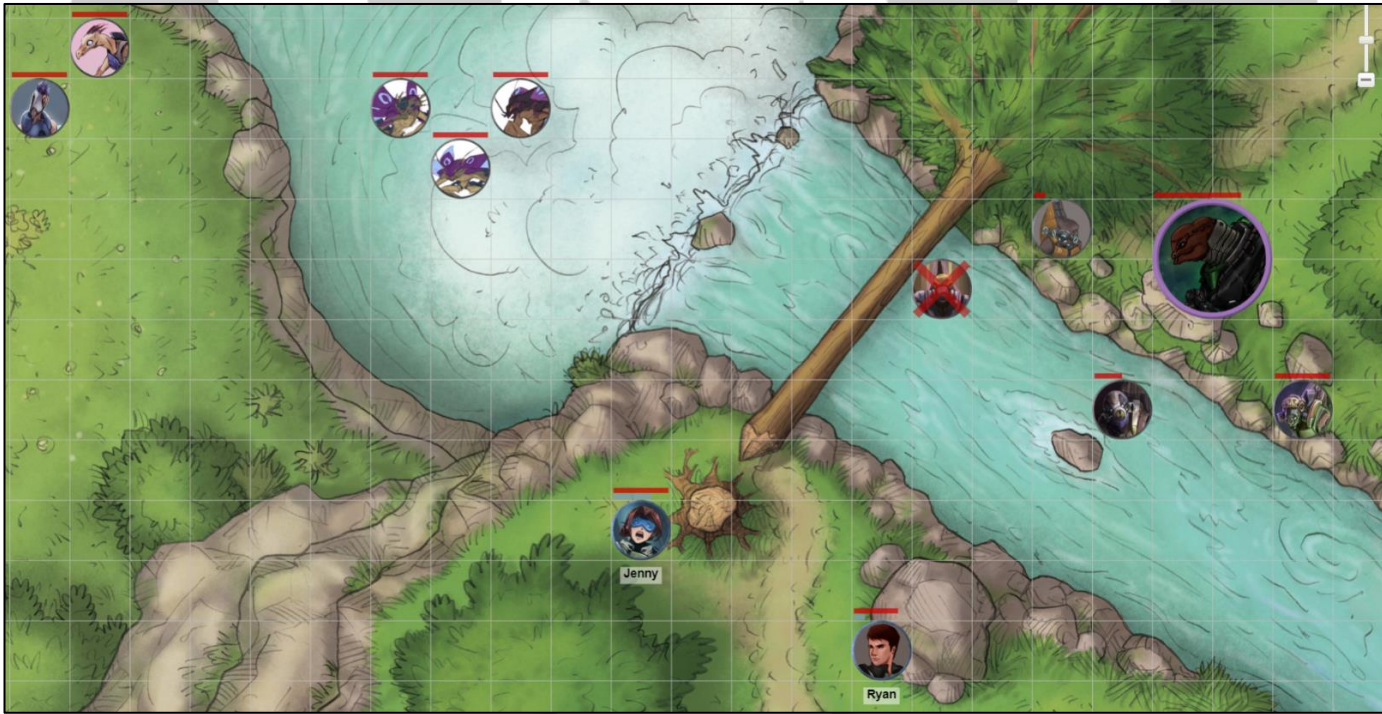
Exemples : cours d'eau peu profond, petit bassin, etc.

Effet : Si votre mouvement passe par un terrain semi-immergée, vous devez effectuer une sauvegarde de Force. En cas d'échec, chaque case parcourue dans ce terrain compte pour 2 mètres au lieu de 1. Selon la profondeur et la taille de votre personnage, vous pouvez décider de Nager (voir chapitre 3.4).

TERRAIN IMMERGÉ

Exemples : cours d'eau profond, lac, canalisation, bassin de rétention, puits, sous-sol inondé, etc.

Effet : Entrer ou sortir d'une zone immergée interrompt immédiatement votre mouvement, et le seul moyen de se déplacer à travers ce type de terrain est de Nager (voir chapitre 3.4).



Ryan et Jenny sont confrontés à une escouade de soldats covenants en patrouille au bord d'une chute d'eau. Cette zone possède une grande variété de terrains :

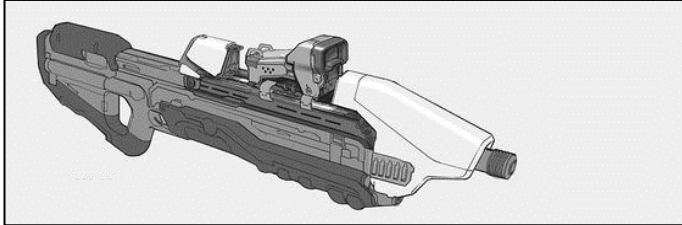
- La falaise est un **terrain Infranchissable** pour les deux kig-yars qui se trouvent en bas, cependant ils peuvent l'escalader. Les trois drones yanme'es sont capables de voler par-dessus et ignorent donc cet attribut. Jenny et Ryan, eux, peuvent la descendre soit en escaladant soit en sautant dans l'eau.
- Le rocher derrière lequel se protège Ryan est également un **terrain Infranchissable** car presque deux fois plus grand que lui. Il peut être escaladé, et comme il n'occupe pas complètement certaines cases celles-ci sont considérées comme des **Espaces réduits** et c'est dans l'un d'eux que Ryan s'est placé. Cela lui offre un **Couvert Lourd** contre les tirs provenant depuis l'autre côté de la rivière.
- La souche d'arbre à côté de Jenny est un **terrain Difficile** car il faut l'enjamber pour grimper dessus ou pour passer à travers, et elle lui offre également un **Couvert Léger** contre les tirs provenant depuis l'autre côté de la rivière mais pas contre ceux des drones yanme'es sur sa gauche.
- La rivière en amont de la chute d'eau est un **terrain Semi-immergé** car elle n'est pas très profonde, et c'est pourquoi un unggoy essaye actuellement de la traverser tout en tirant sur les deux héros (ou plutôt leur officier sangheili les a forcés à le faire). Un autre avait essayé avant lui mais a été tué par nos deux héros.
- Les cases entièrement occupées par les buissons et les branches de l'arbre abattu sont des **terrains Très difficiles** en raison du fort encombrement de cette végétation. Les cases qui ne sont que partiellement occupées par ces mêmes éléments peuvent être considérées comme des **terrains Difficiles**.
- Le tronc de l'arbre abattu est un **terrain Dangereux**. Rater sa sauvegarde d'Agilité en marchant dessus fait tomber le personnage dans l'eau avec une forte chance que le courant l'emporte à travers la chute d'eau.
- Le lac en bas de la chute d'eau est un **terrain Immergé** car il est beaucoup plus profond que la rivière.



3.2. UTILISATION D'ARMES ET DÉGÂTS

« Celui qui ne craint pas l'arme qu'il manie n'a le droit de manier aucune arme »
(Enseignement des forces spéciales de l'Alliance)

LIRE UN PROFIL D'ARME



CATEGORIE : indique la compétence à utiliser pour effectuer vos tests lorsque vous utilisez cette arme (arme de poing, arme de précision, etc.). Certaines catégories d'arme possèdent des règles spéciales :

- **Armes de poing :** peuvent être utilisées contre une cible *engagée* contre vous au corps à corps sans désavantage.
- **Arme de précision :** reçoit un désavantage sur le jet de touche si vous avez effectué un mouvement avant de tirer durant le même tour, si vous utilisez l'arme à une seule main ou si votre cible se trouve à 7 mètres ou moins.
- **Arme lourde :** reçoit un désavantage sur le jet de touche si vous avez effectué un mouvement avant de tirer durant le même tour.
- **Arme fixe :** doit être installée avant de pouvoir être utilisée.
- **Arme fine :** désavantage aux jets de touche sur les frappes lourdes.
- **Arme brutale :** désavantage aux jets de touche sur les frappes rapides.

REQ (REQUISITION) : indique la quantité de Points de Réquisition nécessaire pour recevoir l'arme en question auprès de la logistique de votre faction dans des circonstances standards (pas de pénurie, lignes d'approvisionnement opérationnelles, etc.).

CONCEPTEUR : indique quelle entreprise ou peuple a créé cette arme. Elle peut être fabriquée par d'autres entités (par exemple les armes sangheilis sont également produites par les usines de l'Alliance) sans impact spécial sur son profil.

DATE : indique la date à laquelle l'arme a été créée, cela afin de vous permettre de savoir si elle existe durant l'époque où se déroule vos aventures.

POIDS : indique le poids de l'arme en kilos.

CHARGEUR : indique le type et la quantité de munition qui alimentent son chargeur. Cette indication est différente selon la technologie de projectiles (voir plus bas).

PORTÉE : indique jusqu'à combien de mètres l'arme peut tirer en restant précise. Il est possible de tirer jusqu'à deux fois cette distance mais cela est considéré comme un tir à *Portée extrême* (voir chapitre 3.2).

MODES DE TIR (A/B/C/D) : indique les modes de tir qui peuvent être utilisés pour cette arme et combien de munition ou quelle quantité de charge énergétique dépense chaque mode de tir, avec les quatre valeurs correspondant aux modes suivants :

- A = dépense pour un tir unique
- B = dépense pour une salve (2 jets de touche)
- C = dépense pour une rafale (3 jets de touche)
- D = dépense pour un tir de suppression (voir chapitre 3.4)

Si aucune valeur n'est indiquée pour un mode de tir, cela signifie que l'arme ne peut pas être utilisée de cette manière. Par exemple un fusil de sniper ne possède pas de valeurs pour C ou D car elle n'est pas conçue pour effectuer des rafales et encore moins des tirs de suppression.

PÉNÉTRATION D'ARMURE (PA) : cette valeur est déterminée par un nombre variable de dés qui peuvent être des D6, D8, D10, D12 ou D20 suivant la puissance de l'arme, et donc le nombre dépend de sa cadence de tir. Chaque fois qu'une attaque avec cette arme touche sa cible, il faut déterminer si cela pénètre l'armure ou non. Cela est déterminé en jetant les dés de Pénétration d'Armure, puis en comparant le résultat avec la Classe d'Armure de la cible :

- **Pour chaque jet de Pénétration \geq CA :** inflige des dégâts complets
- **Pour chaque jet de Pénétration $<$ CA :** inflige des dégâts réduits

DÉGÂTS : cette valeur indique la quantité de points de dégâts causée pour chaque jet de pénétration réussi avec cette arme. On distingue les **dégâts complets** qui sont infligés lorsqu'un jet de pénétration est supérieur ou égal à la CA ennemie, et les **dégâts réduits** infligés lorsque ce même jet est inférieur à la CA ennemie.

Tandis que les dégâts réduits sont généralement fixes, les dégâts complets possèdent non seulement une valeur supérieure mais y ajoutent également la valeur de modificateur de la compétence associée car plus un personnage possède des aptitudes élevées, plus il saura tirer le maximum d'une arme pour infliger des dégâts important à ses cibles.

Entre parenthèse est indiqué également le type de dégât pour déterminer la nature des éventuelles blessures qu'elle inflige à ses victimes (plus de détails à la page suivante) :

- | | |
|------------------------|------------------------------------------------------------|
| B = Balistique | I = Incendiaire |
| C = Contondant | M = Mental |
| E = Énergétique | N = N.B.C. (Nucléaire, Bactériologique ou Chimique) |
| L = Électrique | T = Tranchant |

ATTRIBUTS : liste les règles spéciales de l'arme (voir chapitre 4.4).

EQUIPEMENT INTEGRE : il s'agit de la liste des éventuels équipements modulaires qui sont systématiquement installés sur l'arme dans sa configuration standard. De manière générale, un module installé sur une arme peut toujours être démonté, si nécessaire par un test de Techno-maîtrise, mais il ne peut ensuite être remonté que sur une arme de la même désignation (un silencieux pour pistolet ne se monte pas sur un fusil sniper, par exemple).

EXEMPLES DE PROFILS (PARTIELS) D'ARMES

TECHNOLOGIE D'ARMEMENT	NOM	CHARGEUR		MODE	PA	DÉGÂTS (TYPE)	
		Type	Quantité			Complets	Réduits
ARMES A MUNITIONS SOLIDES	Pistolet M6D	12,7 mm	12	1/3/-/-	2	(Agilité) +2 (B)	1
	Fusil d'assaut MA5B	7,62 mm	60	-/5/10/20	1	(A/F/P) +2 (B)	1
	Fusil d'éclaireur M392 DMR	7,62 mm	15	1/3/-/-	3	(Per) +3 (B)	2
	Lance-roquette Jackhammer	Roquettes de 102mm	2	1/-/-/-	10	(For)+1D20 (T)	10
ARMES A ENERGIE	Fusil à plasma	Plasma (S)	C = 30 R = 6	-/2/4/6	1	(Agilité) +3 (E)	2
	Fusil sniper à plasma	Plasma (S)	C = 30 R = 5	2/5/-/-	5	(Per) +7 (E)	5
	Lance-flamme	Napalm	C = 50 R = 10	-/2/4/6	0	(For) +5 (I)	2
	Laser spartan	Batterie M6G	C = 400 R = 100	-/100/-/-	15	(For) x10 (E)	1D20

TECHNOLOGIES À MUNITIONS SOLIDES

Ce procédé assez basique mais très efficace nécessite un approvisionnement constant en munitions solides sous la forme de balles ou de chargeurs. Chaque arme de ce type utilise un **calibre** précis de munitions indiqué dans la colonne « Chargeur » de son profil, et ne peut donc pas être rechargée avec des projectiles de calibre différent. Lorsque vous effectuez une action de tir, le chargeur équipé sur l'arme se vide d'un nombre de munition correspondant au mode de tir utilisé.

TECHNOLOGIE À ÉNERGIE

Contrairement aux armes à munitions solides, ces armes sont alimentées par une source d'énergie ou un carburant, ce qui les rend sensibles au phénomène de **surchauffe**. Les valeurs de **Charge** et de **Résistance** de l'arme indiquées sur son profil dans la colonne « Chargeur », sont toutes deux réduites de la valeur correspondante au mode de tir utilisé lorsque vous tirez avec.









Charge à zéro : l'arme n'a plus d'énergie et ne peut plus tirer avant d'avoir été rechargée avec une nouvelle source d'énergie correspondant à ce qui est indiqué sur son profil.

Résistance à zéro : l'arme entre en surchauffe et ne peut pas tirer pendant deux rounds complets. Une arme à énergie récupère 2 points de Résistance par tour lorsqu'elle n'est pas utilisée (qu'elle soit en surchauffe ou non), et 7 points de Résistance chaque fois que l'utilisateur utilise l'action majeure *Refroidir* (voir chapitre 3.4).

Ryan récupère un fusil à plasma T-25 avec un chargeur neuf. Il effectue aussitôt une salve qui dépense 2 points d'énergie, ce qui fait que la Charge passe de 30 à 28 et sa Résistance passe de 6 à 4. Le tour suivant, Ryan effectue une rafale qui dépense 4 points d'énergie ; La Charge passe de 28 à 24, mais la Résistance passe de 4 à 0 et donc l'arme surchauffe après la rafale : elle ne peut plus tirer pendant deux tours complets.

TYPES DE DÉGÂTS ET BLESSURES

Comme indiqué dans le chapitre 2.5, lorsqu'un personnage perd un ou plusieurs PV il reçoit une blessure dont la nature est différente selon le type de dégât causé par l'attaque. Car vous ne réagiriez pas de la même manière en recevant un coup de matraque sur la tête ou en recevant une décharge de plasma. Il en est de même pour votre environnement, ce qui veut dire qu'il est possible d'obtenir des effets spéciaux en usant intelligemment de votre arsenal, par exemple en mêlant le feu à de l'essence avec un tir de plasma ou en électrifiant une masse d'eau avec une matraque paralysante. Le tableau ci-dessous résume ce qu'il y a à savoir d'essentiel sur le fonctionnement de chaque type de dégât :

	DESCRIPTION	JET DE PENETRATION D'ARMURE	EFFET SI PERTE DE PV
	Ballistiques (B) : ce premier type de dégât est causé par les balles et autre projectiles solides à haute vélocité qui non seulement libèrent une très grande force cinétique à l'impact mais peuvent également perforer leurs cibles et causer des dommages internes importants.	PA ≥ CAC (Classe d'Armure Cinétique)	Saignement ou Hémorragie
	Contontants (C) : les coups de poing, de pied, ou les frappes au corps à corps avec des objets non tranchants causent des dégâts de ce type qui sont considérés généralement comme non-mortels : si un personnage tombe à 0 PV après avoir reçu des dégâts <i>Contontants</i> , il ne devient pas <i>Mourant</i> mais tombe seulement <i>Inconscient</i> pendant un temps déterminé par le MJ.	PA ≥ CAC (Classe d'Armure Cinétique)	Ecchymose ou Fracture
	Energétiques (E) : tous les dégâts à fort dégagement d'énergie n'étant pas de type <i>Incendiaires</i> ou <i>Electriques</i> sont considérés par défaut comme appartenant à ce type. Cela regroupe tout d'abord l'intégralité des armes à plasma qui sont très nombreuses chez les covenants, mais aussi les armes laser. Elles peuvent faire fondre divers métaux selon la puissance déployée et enflammer certaines matières.	PA ≥ CAE (Classe d'Armure Energétique)	Brûlure légère ou grave
	Electriques (L) : ce type de dégât concerne toutes les agressions transportant de l'électricité, qu'il s'agisse de la foudre, d'un tazer ou de simplement mettre ses doigts dans la prise. Il est très facile de rencontrer des sources de danger électrique pouvant faire tomber <i>Inconscient</i> même le plus résistant des personnages, voir directement lui causer une <i>Mort instantanée</i> .	PA ≥ CAE (Classe d'Armure Energétique)	Brûlure légère ou grave
	Incendiaires (I) : tout ce qui touche de près ou de loin au feu cause des dégâts de ce type en dégagant une chaleur intense. Certaines armes sont capables d'enflammer des surfaces ou d'y déposer une substance inflammable pour créer des flammes qui persistent pendant plusieurs rounds de combat. Un personnage ainsi enflammé reçoit automatiquement des dégâts <i>Incendiaires</i> au début de chacun de ses tours.	PA ≥ CAE (Classe d'Armure Energétique)	Brûlure légère ou grave
	Mentaux (M) : ce type de dégât est assez rare. Il concerne principalement les attaques télépathiques pouvant être utilisées par les san'shyuums, le Parasite et certains Iekgolos spécialement entraînés, mais des situations particulières peuvent elles aussi causer des dégâts mentaux comme par exemple la torture psychologique ou la terreur absolue.	N/A La cible fait une sauvegarde de Volonté : Réussite = dégâts réduits Echec = dégâts complets	Variable selon l'origine des dégâts
	N.B.C. (N) : ce type de dégât regroupe plusieurs sources de dommages biologiques très variés que l'on désigne sous le terme N.B.C. pour Nucléaire, Bactériologique et Chimiques. Les armes causant des dégâts de ce type sont très rares. La plupart du temps, ce seront des sources environnementales ou des événements particulières qui présentent ce genre de risque, et peuvent facilement causer des Morts Instantanées.	N/A La cible fait une sauvegarde d'Endurance : Réussite = dégâts réduits Echec = dégâts complets	Variable selon l'origine des dégâts
	Tranchants (T) : dès qu'une attaque peut découper sa cible, elle lui cause des dégâts Tranchants. Cela concerne principalement des attaques de corps à corps avec des lames et autres objets aiguisés, mais aussi toutes les armes dites needler qui sont alimentées avec des cristaux de blamites faits pour explosés à l'intérieur de leur cible en causant d'horribles dommages.	PA ≥ CAC (Classe d'Armure Cinétique)	Saignement ou Hémorragie

ARMES AVEC PLUSIEURS TYPES DE DÉGÂTS

Certaines armes possèdent les attributs de deux catégories, par exemple les lames à plasma qui sont à la fois Tranchantes et Energétiques. Dans ce genre de cas, c'est toujours la CA la plus faible qui est comparée avec vos jets de pénétration, mais par contre vous ne causerez pas forcément tous les effets si la cible perd des PV : en effet, si une attaque peut causer des Brûlures elle ne peut pas causer d'Hémorragie car la plaie est immédiatement cautérisée, et il en va de même pour certains effets N.B.C. car tout agent infectieux potentiel est également détruit par la chaleur. En revanche, vous pouvez causer simultanément une *Fêlure/Fracture* et une *Brûlure*, ou une *Fêlure/Fracture* et un *Saignement/Hémorragie*.

RÉSISTANCE ET VULNÉRABILITÉ AUX DÉGÂTS

Certains personnages et objets particulier peuvent être *Vulnérables* à un ou plusieurs types de dégâts particuliers, ce qui signifie que les dégâts qu'ils reçoivent d'un même jet de pénétration réussi est multiplié par 2. Par exemple, les boucliers énergétiques sont *Vulnérables* aux dégâts *Energétiques*, *Electriques* et *Incendiaires*.

A l'inverse, il est également possible qu'un personnage ou un objet soit *Résistant* à un ou plusieurs types de dégât particuliers, ce qui fait que les dégâts qu'ils reçoivent d'un même jet de pénétration réussi sont divisés par 2. Par exemple, les machines sont *Résistantes* aux dégâts *Incendiaires*.



EFFECTUER UNE ATTAQUE

Que vous utilisiez une arme de tir, une arme de corps à corps ou vos propres mains, une attaque se déroule globalement de la même manière et peut avoir jusqu'à 5 étapes :

ETAPE 1 : ANNONCER LE TYPE D'ATTAQUE

Pour éviter toute méprise sur la nature de votre attaque, faites bien attention à être le plus précis possible AVANT d'effectuer tout jet de dés. Voici les principales éléments à indiquer :

- Avec quelle arme tirez-vous ?
- Quelle type d'attaque ? Quel mode de tir (tir unique, salve, rafale, etc.) utilisez-vous ? Il est possible d'effectuer deux tirs uniques par tour, parfois deux salves avec certaines armes, mais jamais deux rafales ou tirs de suppression/saturation.
- Est-ce que vous ciblez une zone précise du corps de votre adversaire ? Si c'est le cas, la Défense de votre cible recevra un bonus (voir ci-dessous).
- Faites-vous appel à une capacité spéciale liée à votre classe ou à un talent ?

Si votre arme n'est pas capable d'effectuer le type d'attaque que vous annoncez (par manque de munitions, l'absence d'une condition indispensable ou autre), le MJ peut soit vous autoriser à choisir un autre type d'attaque avec éventuellement un malus, soit décider que votre action échoue automatiquement. Faites donc bien attention lors de cette étape.

Plus vous décrivez votre attaque avec précision, plus elle sera facile à visualiser dans l'imaginaire du MJ et des autres joueurs pour en déterminer l'impact mais aussi les éventuels risques et bénéfices qui peuvent en découler. Si vous n'est pas capable d'effectuer le type d'attaque que vous annoncez (à cause d'un obstacle, d'une condition manquante, ressources de classe insuffisante), le MJ peut soit vous autoriser à choisir un autre type d'attaque avec éventuellement un malus, soit décider que votre action échoue automatiquement. Faites donc bien attention lors de cette étape.

ATTAQUES RAPIDES ET PUISSANTES

La plupart des actions offensives du jeu sont classées en deux catégories : d'un côté les attaques rapides qui peuvent être accomplies deux fois par tour contre des cibles différentes, et de l'autre les attaques puissantes qui sont limitées à une par tour mais dont les dégâts sont plus importants.

Attaques rapides : Si vous effectuez une attaque rapide avec votre action majeure, vous pouvez en accomplir une seconde avec votre action mineure sans recevoir de malus. Cette seconde attaque peut cibler un adversaire différent.

Attaque puissante : En cas de touche, vous causez un nombre de dégâts supplémentaire déterminé par un dé bonus dont le rang est égal à votre modificateur de Force. Ces dégâts supplémentaires ne peuvent pas être réduits. Il est impossible d'effectuer plus d'une attaque puissante par tour.

ETAPE 2 : RÉACTION DE LA CIBLE

Si votre cible est consciente que vous êtes sur le point de l'attaquer et qu'elle n'a pas encore dépensé sa réaction pour ce round, elle peut décider d'accomplir une réaction de son choix qui rendra votre attaque plus difficile voire impossible. Laissez-lui donc un bref moment pour annoncer si elle réagit ou non avant de passer à l'étape suivante.

Note : sauf autorisation du MJ, un personnage ne peut pas accomplir de réaction lorsqu'il est la cible d'une *Frappe d'opportunité*, celle-ci étant déjà une réaction en soit (il est donc difficile de faire une réaction de réaction).

ETAPE 3 : JET DE TOUCHE

Vous cherchez à savoir si votre attaque touche votre cible. Vous effectuez donc un test sur la caractéristique correspondant à l'arme utilisée et comparez le résultat à la Défense de votre cible.

ETAPE 4 : CALCULER LA PÉNÉTRATION

Si le jet de touche est réussi, il faut ensuite déterminer si l'attaque parvient à pénétrer l'armure de la cible. La valeur de **Pénétration** de votre attaque est égale à la somme du degré de réussite de votre jet de touche et de la valeur de PA indiqué sur le profil de l'arme utilisée pour l'attaque.

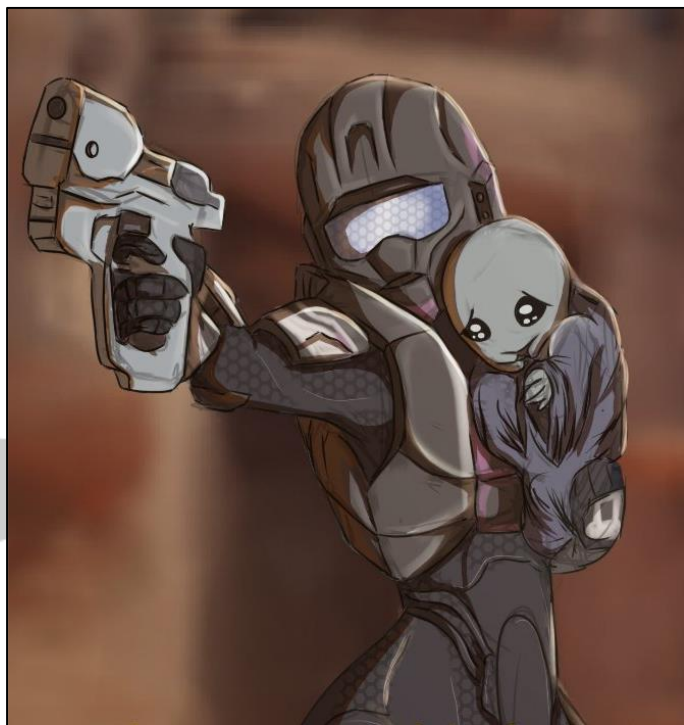
Cette somme est ensuite comparée :

- Soit à la **CAC (Classe d'Armure Cinétique)** de la cible s'il s'agit de dégâts *Balistiques*, *Contondants* ou *Tranchants*.
- Soit à la **CAE (Classe d'Armure Energétique)** de la cible s'il s'agit de dégâts *Energétiques Electriques* ou *Incendiaires*.

Note : Dans le cas où l'arme cause plusieurs types de dégâts concernant la CAC et la CAE, prenez toujours la plus petite de ces deux valeurs.

ETAPE 5 : JET DE DÉGÂT

La plupart des dégâts complets d'armes ne sont pas des valeurs complètes et nécessitent un jet de dé. Si votre attaque réussie à pénétrer et donc à causer des dégâts complets, vous pouvez être amené à effectuer un second jet pour déterminer combien de points de dégâts vous causez à la cible.



ETAPE 6 : DÉFINIR LA BLESSURE

Si l'attaque a fait perdre au moins 1PV à la cible, celle-ci reçoit alors une blessure dont il faut déterminer la nature exacte. Trois éléments sont à déterminer soit directement selon la nature de l'action, soit aléatoirement ou par la décision du MJ :

- **Localisation :** si l'attaquant avait désigné à l'avance quelle partie du corps de la cible il souhaitait toucher, c'est cette zone qui reçoit la blessure. Dans le cas contraire, cela est déterminé aléatoirement par le MJ à travers un jet de dé. Selon la situation, certaines zones du corps seront inaccessibles.

- **Gravité :** par défaut, une nouvelle blessure reçue par un personnage est toujours légère. Cependant si la quantité de dégâts reçue est particulièrement importante ou que les circonstances le justifient (cible vulnérable, réussite critique, aggravation d'une blessure préexistence, etc.) alors cela peut devenir une blessure grave.

- **Nature :** selon le(s) type(s) de dégâts causés par l'attaque, la nature de la blessure peut être très différente (voir chapitre 3.2).

D10	LOCALISATION
1	Jambe droite
2	Jambe gauche
3-5	Torse
6-7	Bras gauche
8-9	Bras droit
10	Tête

En poursuivant leur mission, Jenny et Ryan tombent sur un petit groupe de guerriers jiralhanaes qui les repèrent et engagent le combat. Les héros obtiennent le premier dé d'initiative et c'est Jenny qui choisit d'agir en première.

Jenny : Je tire une rafale sur le chef de groupe avec mon MA5C en visant sa tête.

MJ : OK. Il n'accomplit aucune réaction. Tu peux lancer tes trois jets de touche mais comme tu cibles la tête, sa Défense reçoit un bonus de +5, donc pour le toucher tu dois faire au moins 16.

Jenny (effectue trois tests) : 16, 2 et 18. Ça fait 2 réussites !

MJ : Très bien, tu as deux tirs qui touchent. Maintenant voyons si tes balles passent son armure : tes attaques sont de type balistique, donc c'est la Classe d'Armure Cinétique du jiralhanae qu'il faut passer et elle est de... 4. Pour chacun de tes jets réussis, fais-moi la somme du degré de réussite et de la PA de ton arme.

Jenny : Ok, j'ai fait 1 degré de réussite sur le premier tir qui touche, et 3 degrés sur le deuxième. La PA de mon MA5C est de... seulement 1. Donc ça me fait 2 et 4 de Pénétration totale.

MJ : D'accord, donc la première de tes touches lui cause des dégâts réduits et l'autre lui cause des dégâts complets. D'après le profil de ton arme, ça fait... seulement 1 point de dégât pour la première et pour la deuxième... 1 plus 1D8. Jette les dégâts !

Jenny (jette 1D8) : ... 6 !

MJ : OK, donc ta deuxième touche cause 7 points de dégâts. Le jiralhanae a perdu 8 PV au total et reçoit une hémorragie à la tête. Le sang coule abondamment de sa blessure au point de recouvrir ses yeux et de gêner sa vision, ce qui le met également dans une colère noire et tu sens qu'il a encore plus envie de te mettre en pièces. Il n'est pas complètement aveuglé, mais aura un désavantage pour toutes ses actions qui nécessitent la vue.

LE CORPS À CORPS

Les tours de joueurs au corps à corps sont sensiblement différents des tours de joueurs normaux, car les combattants ne peuvent plus se déplacer aussi librement et l'essentiel de leurs actions se résume à des attaques, des parades, des esquives et bien d'autres choses permettant de prendre le dessus sur leur adversaire. Mais surtout, les duels et affrontements de mêlée sont une forme de combat particulièrement dangereuse, car votre adversaire peut réagir beaucoup plus rapidement et beaucoup plus efficacement à vos actions. Et si vous avez le malheur de vous en prendre à un adversaire beaucoup plus doué que vous, il risque de prendre le dessus à chacune de vos attaques et vous frapper alors que c'était vous qui étiez sur l'offensive.

Pour faciliter les explications qui suivent, nous considérons à partir de maintenant que, dans un corps à corps, le personnage dont c'est le tour de jeu (d'après le résultat obtenu durant le test d'Initiative) est **l'Attaquant**. Si ce personnage tente une action de corps à corps contre l'un des adversaires engagés avec lui, cet adversaire (et seulement lui) est automatiquement désigné ici comme **le Défenseur**. Si l'attaquant ne désigne pas qui est sa cible ou que l'action cible plusieurs personnages à la fois, c'est le MJ qui désigne le défenseur en considérant que l'attaquant y va à l'instinct ou s'en remet au hasard. Il ne peut jamais y avoir plus d'un Défenseur.

DÉROULEMENT D'UNE ATTAQUE AU CORPS À CORPS

1. **PHASE DE L'ATTAQUANT** : l'Attaquant choisit une action et désigne une cible (ou plusieurs si l'action le permet).
2. **PHASE DU DÉFENSEUR** : le Défenseur peut choisir de dépenser une réaction qui doit obligatoirement cibler l'Attaquant. S'il s'agit d'une action offensive, tous les bonus du Défenseur sur ses tests seront divisés par deux.
3. **PHASE D'OPPOSITION** : l'Attaquant et le Défenseur effectuent leurs tests en opposant leurs résultats. Celui qui l'emporte réussit son action tandis que l'autre échoue. Si le Défenseur n'effectue pas de test ou ne peut pas réagir, le test de l'Attaquant est opposé à un Degré de Difficulté de 8 par défaut, modifiable par le MJ selon la situation (perturbations, mouvements, différence de Taille, etc.).
4. **PHASE DE RÉSOLUTION** : le MJ détermine les effets de l'action réussie.

Furieux d'avoir été blessé, le jiralhanae et fonce sur nos héros pour les engager au corps à corps. Il fait d'abord face à Ryan qui s'était placé devant sa coéquipière pour la protéger de cette éventualité :

MJ (à Ryan) : La brute lève son marteau de combat au-dessus de sa tête pour tenter une frappe lourde contre toi. Il est donc l'Attaquant et tu es le Défenseur. Que fais-tu ?

Ryan : Je ramasse une poignée de sable par terre et tente de l'aveugler.

MJ : Très bien. Le jiralhanae fait un test de Force avec son bonus de compétence d'armes brutale et obtient (le MJ jette les dés) 14 ! Tu peux maintenant faire un test d'Agilité en utilisant ton bonus de Lutte.

Ryan (jette 1D20 + bonus d'Agilité + compétence de Lutte) : 17 ! C'est moi qui gagne !

MJ : Exacte, tu agis plus vite que lui et ton action interrompt son attaque. Le jiralhanae est momentanément aveuglé et lâche son arme, mais il reste redoutable même à mains nues. On passe maintenant à ton tour, Ryan. Tu deviens l'Attaquant. Que fais-tu ?

Ryan : Je sors mon couteau et j'effectue une frappe lourde en plein dans son torse pour tenter de l'affaiblir.

MJ : D'accord. De son côté, la brute est trop enragée pour réfléchir à se défendre. Elle va donc essayer de te frapper à la tête pour t'étourdir, et du coup comme elle effectue une action offensive en tant que Défenseur, tous ses bonus sont divisés par 2. Fais-moi d'abord ton attaque : un test d'Agilité avec ton bonus de Lutte.

Ryan (jette 1D20 + test d'Agilité + compétence de Lutte) : Oh merde... Ça fait 8...

MJ (jette 1D20 + moitié du bonus de Force + moitié de compétence de Lutte) : Pas de chance pour toi : l'ennemi a fait 11. Ta tentative échoue et il te cogne sur le crâne. Son bonus de Force est de +4, et comme ta CAC est de 7 il va dépenser un dé de caractéristique rang 4 pour tenter de passer à travers (jette 1D6) ... mais il ne fait que 2, ce qui est insuffisant. Ses dégâts sont donc réduits et au lieu de te faire 8 points de dégâts il t'en fait seulement 4.

Ryan : Ça va, j'ai encore assez de Stamina pour encaisser. Par contre si je m'en reprends un comme ça je suis mal barré...

MJ : Même si les dégâts sont réduits, tu vas quand même faire une sauvegarde d'Endurance pour voir ce que ça te fait. Le Degré de Difficulté est de 10 plus le bonus de Force du jiralhanae, plus son bonus de Lutte, ce qui fait un total de 16.

Ryan (jette 1D20) : Je fais 18.

MJ : Ok, donc tu n'es pas Sonné. Est-ce que tu veux toujours te désengager ? Vu que c'est encore ton tour, tu peux effectuer un mouvement.

Ryan : Non. S'il n'a pas de désavantage sur son attaque d'opportunité, je ne vais pas risquer le coup.

RÉACTIONS MULTIPLES

Lorsque vous êtes engagé au corps à corps, vous ne disposez plus d'une unique réaction pour ce round de combat mais de plusieurs, que l'on appelle alors **réactions multiples**, et dont le nombre est égal à la valeur la plus élevée entre votre bonus d'Agilité, de Force ou de Perception.

Si vous épuisez toutes vos réactions multiples, vous devenez *Sans Défense* (voir chapitre 2.5).

Comme pour votre réaction normale, toutes vos réactions multiples non dépensées sont perdues lors de votre prochain tour.

Si vous avez dépensé au moins une réaction durant un corps à corps qui s'interrompt au milieu d'un round, vous n'avez plus d'autres réaction pour le reste de ce round sauf si votre personnage se retrouve engagé dans un autre corps à corps, auquel cas vous disposez du reste des réactions multiples non dépensées.

LES TROUFIONS AU CORPS À CORPS

Les PNJ de type Troufion se déplacent généralement en groupes plus ou moins grands qui agissent comme un seul personnage. Lorsque vous affrontez ce type d'adversaires au corps à corps, c'est le groupe entier qui devient Défenseur mais il ne peut toujours effectuer qu'une seule action. Vous pouvez décider de cibler un individu précis à l'intérieur de ce groupe (par exemple le porteur d'arme lourde ou le radio), mais dans ce cas vous recevez un **DÉSAVANTAGE**.

Le nombre maximum de réaction d'un groupe de Troufions est égal au nombre de personnages se trouvant dans ce groupe, et n'est remis à jour qu'au début de son tour peu importe les pertes subies.

QUITTER UN CORPS À CORPS

Il est impossible de se quitter volontairement un corps à corps lorsque vous êtes Défenseur, cependant certaines actions que vous subissez peuvent vous y forcer (par exemple une projection qui vous fait voler au loin).

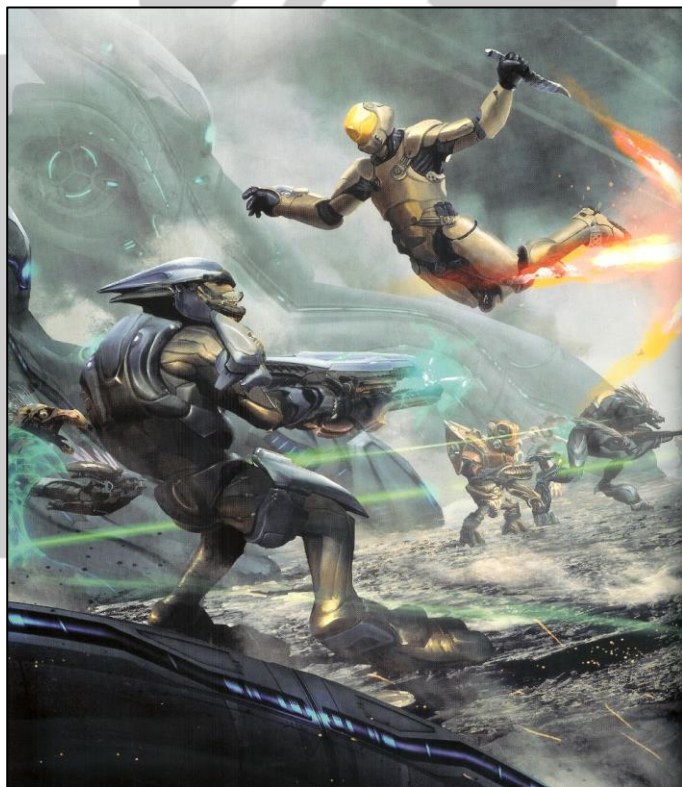
Lorsque vous êtes Attaquant, vous ne pouvez quitter le combat qu'au début de votre tour en effectuant un mouvement de manière à quitter toutes les zones d'engagement ennemies. Chaque ennemi dont vous quittez la zone d'engagement peut effectuer une Frappe d'Opportunité immédiatement et gratuite, sauf si vous accomplissez également l'action majeure **Se Désengager** pour vous retirer de manière prudente.

APRÈS LA VICTOIRE

Si tous vos adversaires meurent ou que vous les faites sortir de votre zone d'engagement, le corps à corps est terminé. Mais votre personnage aura sans doute intérêt à ne pas rester immobile s'il y a encore d'autres ennemis à proximité. Les options qui s'offrent à vous dépendent de si la victoire survient pendant que vous êtes Attaquant ou Défenseur :

ATTAQUANT : vous pouvez immédiatement accomplir **un mouvement et une action mineure** comme pour un tour de combat normal.

DÉFENSEUR : vous pouvez immédiatement accomplir **un mouvement mais dont la distance maximale est divisée par deux**.



SITUATIONS PARTICULIERES

Vos chances de toucher peuvent être modifiées sur le même principe que les tests de compétences ou de caractéristiques. Le déroulement d'un combat peut être impacté par les effets du terrain, du climat, de la situation tactique et toutes sortes d'autres facteurs. Vous devez donc apprendre à tirer le meilleur parti des circonstances mais aussi éviter les situations désavantageuses. Un bon plan, un équipement approprié ou une tactique de choix font souvent la différence entre la vie et la mort pour un soldat. Les conditions suivantes comptent parmi les plus courantes et vous serviront de guide pour toutes celles qui ne sont pas abordées dans ce chapitre. Rappelez-vous que le MJ a le dernier mot en ce qui concerne la difficulté des tests.

A TERRE

Selon la situation, être au sol peut tout aussi bien être un avantage qu'un dangereux handicap :

- **Tirer contre une cible A terre** : si la cible est suffisamment loin et/ou que vous n'êtes pas en position surélevée, vous avez un **DESAVANTAGE** sur votre jet de touche contre elle.
- **Frapper une cible A terre** : si vous n'êtes pas vous-même A terre, vous recevez un **AVANTAGE** sur votre jet de touche contre elle.
- **Tirer en étant A terre** : si votre cible est suffisamment loin et que vous utilisez une arme à deux mains, vos jets de touche reçoivent un **AVANTAGE**.
- **Frapper en étant A terre** : vous recevez un **DESAVANTAGE** à moins que votre cible soit elle-même A terre.



ATTAQUE DE LA MAIN NON DIRECTRICE

Un personnage est soit droitier, soit gaucher, soit ambidextre. Les deux premières catégories possèdent donc une main directrice avec laquelle ils sont habitués à effectuer leurs actions, leur autre main étant totalement inadaptée. Un personnage a systématiquement un **DESAVANTAGE** pour tous les tests d'actions utilisant sa main non directrice.

ATTAQUE EN AVEUGLE

Que ce soit parce que vous êtes temporairement *Aveuglé* ou pour ne pas vous exposer inutilement aux attaques adverses, vos jets de touche en aveugle ne sont pas déterminés par un test de compétence mais par une sauvegarde d'Héroïsme avec **DESAVANTAGE** pour représenter votre chance.

ATTAQUES INDIRECTES

Lorsque vous utilisez une arme qui porte l'attribut *Aire d'Effet*, vous pouvez choisir de ne pas viser directement votre cible mais plutôt le sol en désignant une case de la carte tactique de façon à ce que votre cible soit prise dans la zone d'effet (la case choisie peut être occupée par un personnage). On appelle cela une **attaque indirecte**.

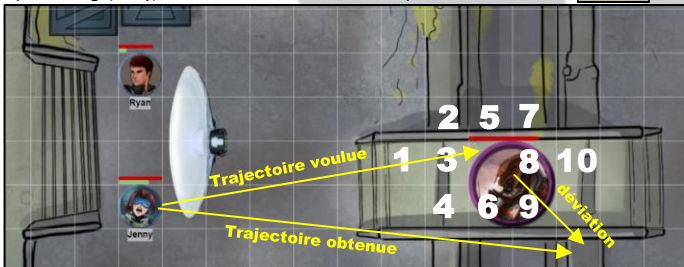
Lorsque vous effectuez une attaque indirecte, votre jet de touche n'est pas comparé à la Défense de votre cible mais à un **Degré de Difficulté de 12** par défaut. Ce DD peut être modifié par le MJ en fonction de différents paramètres (type d'arme utilisée, nature du terrain, présence d'obstacles, etc.).

REUSSITE : votre attaque tombe bien à l'endroit désiré.

ECHEC : l'attaque tombe à une position déterminée aléatoirement par un **jet de déviation** :

Lancez d'abord **1D10** pour déterminer la direction vers laquelle votre attaque s'éloigne de la zone ciblée en suivant la table ci-contre en mettant le résultat 1 au plus près de l'attaquant. Lancez ensuite **1D4** pour connaître de combien de mètre l'attaque dévie dans cette direction (le MJ peut surclasser ce dé si la situation le justifie). Si un obstacle peut empêcher le projectile d'aller à la distance indiquée (mur, végétation, personnage, etc.), c'est au MJ de trancher sur sa position finale.

		10	
7	8	9	
5	cible	6	
2	3	4	
	1		



Après que le groupe se soit replié vers une position fortifiée, Jenny décide de jeter une grenade à fragmentation contre l'un des jiralhanae à leur poursuite en ciblant l'une des cases occupées par l'ennemi. Comme il n'y a aucune difficulté particulière, le MJ lui donne un Degré de Difficulté de 12 mais elle obtient 8 et la grenade manque sa cible. Jenny doit donc faire un jet de déviation en lançant d'abord 1D10 puis 1D4, qui donnent respectivement 9 et 2. La grenade tombe à 2 mètres au « sud-est » du jiralhanae sur la carte tactique et tombe hors du pont sur lequel se trouve l'ennemi.

BOUCLIERS ENERGETIQUES

Si votre attaque touche une cible dotée d'un bouclier énergétique actif, le déroulement d'une attaque peut être sensiblement différent :

ATTQUES A DISTANCE : appliquez automatiquement les dégâts complets de votre arme contre ses Points de Boucliers. Si ces derniers sont insuffisants pour encaisser l'intégralité des dégâts, alors effectuez un jet de pénétration pour savoir si vous causez des dégâts complets ou partiel (en retirant ce qui est absorbé par le reste du bouclier).

ATTQUES AU CORPS A CORPS : seuls dégâts de type *Energétiques*, *Electriques* ou *Incendiaires* peuvent être encaissés par un bouclier énergétique corporel au corps à corps. Si une attaque avec au moins un de ces types de dégât touche, appliquez automatiquement les dégâts complets contre les Points de Boucliers de la cible. S'il n'y a pas assez de PB pour tout encaisser, calculez normalement la pénétration selon l'étape 4 des attaques. En cas de réussite, appliquez normalement le reste des dégâts, et en cas d'échec il ne se passe rien.

CIBLER UNE ZONE CORPORELLE

Si vous décidez d'attaquer une zone précise du corps d'un personnage (tête, torse, bras, jambes), vous recevez un malus suivant le tableau ci-contre.

Note : ces valeurs sont valables pour des créatures humanoïdes normales. Le MJ est libre de les modifier dans le cas d'une créature dont certaines zones corporelles sont disproportionnées par rapport au reste.

ZONE CIBLÉE	MALUS
Tête	-5
Bras	-3
Jambes	-3
Torse	-1

CIBLE AU CORPS À CORPS

Si vous cherchez à tirer sur un personnage déjà *engagé* dans un corps à corps, votre jet de touche reçoit un **DESAVANTAGE**. Ce n'est pas le cas si vous décidez de tirer dans le tas sans vous soucier de qui vos tirs vont toucher, mais dans ce cas le personnage qui reçoit les dégâts est déterminé aléatoirement.

CIBLE EN DÉPLACEMENT

Cette règle s'applique particulièrement lors des *Tirs d'Opportunité* car ils sont souvent effectués contre une cible qui se déplace. Celle-ci reçoit un bonus de couvert sur sa Défense dont la valeur dépend de la nature de son déplacement :

- **Course ou Charge** : +2
- **Manœuvre d'évitement** : +4
- **Autres mouvements** : aucun

DIFFÉRENCE DE TAILLE

Au corps à corps, si vous faites au moins deux Tailles de plus que votre adversaire, vous recevez un **AVANTAGE** sur vos jets de touches contre lui. A l'inverse, si vous faites au moins deux Tailles de moins que lui, ces mêmes jets reçoivent un **DESAVANTAGE**.

La Taille d'une cible peut également augmenter ou diminuer les malus normalement causés par la distance.

DOUBLE MANIEMENT

Lorsque vous utilisez deux armes à une main simultanément, vous pouvez les utiliser pour tirer et/ou frapper une même cible sans coût d'action supplémentaire, ce qui nécessite de faire un jet d'attaque séparé pour chaque arme. Remarquez cependant que si vous n'êtes pas *Ambidextre* l'une de ces armes doit être maniée par votre main non-directrice et reçoit donc un désavantage (voir ci-contre).

Si vous tirez et/ou frappez des cibles différentes, cela consomme votre action mineure (ou à défaut votre réaction) et vous recevez un **DESAVANTAGE** sur vos jets de touche.

PORTÉE EXTRÊME

Toute attaque à distance que vous tentez contre une cible se trouvant à une distance supérieure à la portée de son arme est **DESAVANTAGÉE**. De plus, vos jets de pénétration sont sous-classés.

POSITION SURÉLEVÉE

Lorsque vous attaquez une cible se trouvant sérieusement en contrebas par rapport à vous, tous ses bonus de couvert ou de bouclier sont divisés par 2.

SURNOMBRE

Dans un corps à corps, si votre camp est au moins trois fois plus nombreux que le camp adverse, tous vos jets de touches reçoivent un **AVANTAGE**. Cela ne peut pas prendre en compte plusieurs corps à corps dispersés et indépendants.

TIRER AU CORPS À CORPS

Vous pouvez toujours essayer de tirer contre une cible se trouvant à 1 mètre de vous, mais vous recevez un **DESAVANTAGE** s'il s'agit d'autre chose qu'une arme de poing. Le test ne peut bénéficier d'aucun avantage relatif à la portée ou à un équipement de visée installé sur l'arme.

3.3. ROUNDS, TOURS DE JEU ET ACTIONS

« La différence entre la vie et la mort peut tenir en un battement de cœur. C'est pourquoi vous devez être capable d'agir vite et d'atteindre votre cible du premier coup. »
(Ursa Lonnamee, ancien commandant des légions de l'Alliance et instructeur à l'Académie de Grande Bonté)

L'univers de Halo est un univers en guerre, et pour y survivre vous aurez souvent besoin de combattre des adversaires qui n'auront d'autres buts que de vous étripier, à moins que vous ne souhaitiez passer votre temps à fuir dès que quelqu'un ou quelque chose en veut à votre vie. De ce fait, les combats constituent un élément primordial dans les parties de *Halo : Héros et Hérétiques* et vous devez donc vous préparer à défendre votre peau en vous familiarisant avec les règles de combat. Mais d'abord, vous devez apprendre comment se déroule un combat dans ce jeu de rôle.

Durant l'essentiel d'une partie de jeu, le temps reste généralement assez flexible et vous pouvez entreprendre toutes sortes d'action sans trop vous soucier du temps nécessaire pour les accomplir. Durant ces moments, il suffit que le MJ précise « après une demi-heure de marche, vous atteignez enfin la sortie du canyon » ou « la programmation du système de défense de la base vous prend dix bonnes minutes ». C'est ce que nous appelons le **temps narratif**.

A l'opposé, il y a des moments où chaque seconde est précieuse et où le MJ devra donc gérer avec précision tout ce qui se passe. L'exemple le plus parlant est une situation de combat durant laquelle chacun des personnages agit de son côté pour faire gagner son camp, mais il peut s'agir également d'une course-poursuite ou d'une phase d'infiltration où un personnage tente de passer au milieu des sentinelles ennemies. Lors de ces différentes situations assez tendues, on sort du temps narratif pour entrer dans le **temps détaillé**.

Dans le temps détaillé, l'action doit être découpée en rounds et en tours de jeu. Chaque **round** représente environ cinq secondes durant lesquelles chaque personnage présent dispose d'un **tour de jeu** pour agir. Etant donné que les tours de jeu des différents protagonistes se chevauchent plus ou moins, les actions sont donc quasi simultanées durant un même round. C'est principalement durant les combats que vous serez confrontés au temps détaillé, mais d'autres situations peuvent impliquer l'utilisation de ce mode de gestion du temps si le MJ en ressent la nécessité.

Dès qu'un combat commence, vous devez suivre une à une les étapes ci-dessous :



ETAPE 1 : ROUND DE SURPRISE

Si un ou plusieurs des personnages impliqués dans le combat bénéficient d'un effet de surprise (embuscade, avantage technologique, positionnement avantageux) :

Ces personnages bénéficient d'un **round de surprise** et peuvent donc accomplir chacun une série d'action comme indiqué dans l'étape 3. Ils peuvent choisir d'intervenir dans l'ordre qu'ils souhaitent.

Les autres personnages ne peuvent accomplir aucune action ou réaction pendant le round de surprise.

Si aucun personnage dans le combat n'est surpris, passez directement à l'étape 2 pour commencer le premier round.

ETAPE 2 : JETS D'INITIATIVE

Le MJ prend autant de D6 qu'il y a de personnages participants au combat, en prenant des couleurs différentes pour chaque camp. Il place ces D6 (nommés **dés d'initiative**) dans un sac, puis les tire au hasard un par un en les alignant de manière à ce qu'ils soient visibles par tous les joueurs. De préférence, préparez une feuille blanche sur laquelle vous dessinez une flèche indiquant le sens dans lequel les D6 sont tirés.

L'ordre de ces D6 sert à déterminer l'ordre dans lequel les différents camps qui s'affrontent peuvent activer leurs personnages et leur faire réaliser des actions suivant l'étape 3, chaque personnage ne pouvant être activé qu'une seule fois.

PNJ Troufions : chaque groupe de PNJ troufions compte pour un seul personnage, peu importe le nombre de PNJ dans le groupe.

PNJ alliés : selon la situation, le MJ peut décider d'utiliser une couleur différente de celle des PJ ou de leur donner la même couleur en permettant ainsi aux joueurs de choisir quand et comment faire agir ces PNJ.

PNJ à initiatives multiples : certaines créatures et adversaires très rapides ou particulièrement puissants reçoivent plusieurs dés d'initiative pour agir plusieurs fois par round. Ces dés doivent être d'une couleur spécifique pour être différenciés de ceux des autres PNJ.

ETAPE 3 : TOUR DES PERSONNAGES

Dans l'ordre des dés d'initiative, chaque camp peut activer un personnage de son choix (parmi ceux qu'il contrôle) pour le faire agir. Lorsqu'il est activé, un personnage peut accomplir :

1 mouvement
+ 1 action majeure
+ 1 action mineure
+ 1 action gratuite

OU

1 action complète
+ 1 action gratuite

Chaque personnage ne peut être activé qu'une seule fois par tour.

Chaque personnage dispose également de **1 réaction** par round. Cette réaction peut être dépensée durant le tour d'un autre personnage. Si elle n'est pas dépensée avant la fin du round, cette réaction est perdue.

ETAPE 4 : FIN DU ROUND

Une fois que tous les participants au combat ont effectué leur tour de jeu, le round est terminé.

Si le combat n'est pas terminé, un nouveau round commence alors : répéter l'étape 2 pour déterminer le nouvel ordre d'initiative en n'oubliant pas de prendre en compte les modifications au nombre de participants (pertes et renforts éventuels).

Lorsque le combat est terminé ou que la situation nécessitant l'emploi du temps détaillé est résolue, vous repassez en temps narratif.

LES CATÉGORIES D' ACTIONS

Pour commencer, rappelons qu'un round de combat représente environ 5 secondes dans le temps de l'aventure, et que tous les personnages impliqués dans un même combat agissent plus ou moins de manière simultanée durant ces 5 secondes. Afin de faciliter la lecture de la liste des actions possibles en combat dans le chapitre suivant, nous avons établi un ensemble de symboles permettant d'indiquer rapidement certaines caractéristiques importantes pouvant affecter le fonctionnement de telle ou telle action. Lorsque vous voyez ces symboles, référez-vous aux descriptions ci-dessous :



MOUVEMENTS : comme leur nom l'indique, ces actions servent à vous déplacer sur la carte tactique de combat. La distance maximale à laquelle vous pouvez vous déplacer pour chaque action de mouvement est déterminée par votre caractéristique de Vitesse.



ACTIONS MAJEURES : elles constitueront généralement le cœur de votre stratégie à chaque tour, l'action centrale avec l'enjeu le plus important. La quasi-totalité des attaques sont des actions majeures, qu'elles soient au corps à corps ou à distance.



ACTIONS MINEURES : ce sont des gestes assez rapides qui peuvent servir à accompagner votre action majeure ou à vous donner un quelconque avantage tactique. Vous ne pouvez accomplir qu'une seule action mineure par tour. Vous pouvez décider de sacrifier votre action majeure pour accomplir une seconde action mineure durant le même tour, mais il est impossible de sacrifier une action mineure pour accomplir une seconde action majeure.



ACTIONS COMPLETES : ces actions sont si longues et complexes qu'elles mobilisent l'intégralité de votre tour de jeu. De ce fait, si vous accomplissez une action complète, vous ne pouvez ensuite accomplir ni mouvement, ni action majeure dans le même tour. De même, si vous accomplissez un mouvement ou une action majeure, vous ne pouvez pas ensuite accomplir d'action complète dans le même tour.



ACTION GRATUITE : ces actions sont encore plus rapides que les actions mineures ou peuvent être accomplies sans gêner vos autres actions (par exemple parler à vos coéquipiers). Vous pouvez accomplir une seule action gratuite par tour même si vous effectuez une action complète.



REACTIONS : ce sont des actions que vous pouvez accomplir durant le tour d'autres personnages pour réagir à leurs propres actions. Vous ne pouvez effectuer qu'une seule réaction par round, excepté au corps à corps où vous disposez de réactions multiples dont le nombre est défini par le bonus le plus haut entre votre Agilité, Force ou Perception. Lorsque vous dépensez votre réaction, vous la récupérez au début de votre prochain tour de jeu.



Ces symboles désignent les différentes **ACTIONS OFFENSIVES**, qu'on peut appeler « attaques » pour simplifier, qu'elles soient au corps à corps ou à distance, mais toutes les actions offensives ne causent pas forcément des dégâts. Un symbole d'épée à plasma indique qu'il s'agit d'une **attaque rapide** (voir chapitre 3.2), et un marteau antigravité indique qu'il s'agit d'une **attaque puissante**.



Il s'agit d'une action à Concentration (voir ci-dessous).



Votre tour prend fin immédiatement après avoir accompli ou débuté cette action.



Cette action peut nécessiter un test étendu à plusieurs réussites à la décision du MJ, ce qui rend donc incertaine la durée nécessaire pour la réussir.



C'est une action de corps à corps (mais pas obligatoirement une attaque). De ce fait, elle ne peut être accomplie que contre une cible se trouvant dans votre zone d'engagement.



L'action nécessite de désigner une cible qui se trouve hors de votre zone d'engagement.



L'action est une attaque informatique (voir chapitre 3.5).

ACTIONS À CONCENTRATION

Les actions qui portent ce symbole demandent que le personnage reste focalisé dessus s'il souhaite en maintenir les effets ou s'il souhaite obtenir un résultat précis après un certain temps. La plupart du temps ces actions s'étendent sur plusieurs rounds avec éventuellement la nécessité d'accomplir un test étendu (voir chapitre 2.1). Elles suivent donc les règles suivantes :

- Le personnage doit réussir une sauvegarde de Volonté chaque fois qu'il est sévèrement perturbé, sinon son action est immédiatement interrompue et il en perd tous les bénéfices.
- Il est impossible d'accomplir simultanément deux actions à Concentration, excepté pour les personnages Intelligence Artificielles.

Si vous n'êtes pas sûr de quoi faire durant votre tour, vous pouvez décider de le retarder pour attendre une meilleure opportunité d'agir durant ce round. Si vous décidez de retarder votre tour, vous devez respecter les règles suivantes :

- Retarder son tour doit être déclaré avant d'avoir accompli la moindre action,
- Vous pouvez faire débuter votre tour uniquement après qu'un autre personnage ait terminé le sien,
- Votre position dans l'ordre des initiatives pour les rounds suivants devient celle à laquelle vous avez accompli vos actions,

Si vous avez dépensé votre réaction lors de votre tour précédent, vous la regagnez tout de même au début de votre tour originel (c'est-à-dire lorsque vous choisissez de retarder votre tour) et non au moment où vous décidez d'accomplir vos actions.

RETARDER SON TOUR

PRÉPARER UNE ACTION

Vous pouvez choisir de ne pas accomplir toutes vos actions directement durant votre tour et d'en préparer une afin de pouvoir l'accomplir durant le tour d'un autre personnage. Cela dépense votre réaction et il n'est pas possible de préparer plus d'une action par round. Si elle n'est pas accomplie avant le début de votre prochain tour elle est alors perdue. Des règles supplémentaires s'appliquent selon la nature de l'action préparée :

- Préparer une attaque à distance** : vous devez indiquer dans quelle direction votre personnage vise. Dès qu'une cible apparaît dans cette zone, vous pouvez accomplir un *Tir d'opportunité*. Vous pouvez également attendre une meilleure opportunité mais cela demande de réussir une sauvegarde de Volonté. Il n'est pas nécessaire d'annoncer quel type d'attaque vous préparez.
- Préparer une action de corps à corps** : Dès qu'un adversaire entre dans votre zone d'engagement, vous pouvez immédiatement accomplir une *Attaque d'opportunité* avant qu'il ne fasse quoi que ce soit. Cela est cependant impossible si vous êtes déjà engagé dans un corps à corps.
- Préparer une action mineure ou majeure (autre qu'une attaque)** : vous devez annoncer à l'avance quel type d'action complète vous souhaitez préparer.
- Préparer un mouvement** : vous pouvez effectuer votre mouvement à tout moment du tour d'un autre personnage, même après qu'un ennemi ait déclaré une attaque contre vous, auquel cas l'attaque et votre mouvement se font simultanément. Il n'est pas nécessaire d'annoncer quel type de mouvement vous préparez.
- Préparer une action complète** : vous devez annoncer à l'avance quel type d'action complète vous souhaitez préparer. Cela n'est possible que pour les actions suivantes : **Charger, Désengagement, Sprinter**.



3.4. LISTE DES ACTIONS COMMUNES

« Soyez maître de votre corps avant de devenir maître de votre arme. Un guerrier qui ne se connaît pas lui-même ne peut jamais espérer accomplir quoi que ce soit de grand. »
(Ursa Lonnamee, ancien commandant des légions de l'Alliance et instructeur à l'Académie de Grande Bonté)

Cette liste n'est bien évidemment pas exhaustive, car la seule limite à vos possibilités d'action est votre propre imagination (en restant raisonnable, bien sûr). Vous pouvez donc parfaitement improviser une action qui ne se trouve pas dans ce chapitre, et dans ce cas, le MJ vous dit si cela est possible et quel type de test vous devrez faire, le cas échéant, pour déterminer le succès ou l'échec. Sachez également que certains adversaires spéciaux de l'univers de Halo possèdent des options d'actions qui leur sont propres et qui sont décrites dans leurs profils.

ABORDER UN VÉHICULE



Test : Agilité (Acrobatie)

Vous vous déplacez jusqu'à une distance égale à votre valeur de Vitesse, et si vous terminez à distance d'engagement d'un véhicule vous pouvez tenter de grimper à bord d'un véhicule sans l'autorisation de son équipage. En cas de réussite sur votre test, vous parvenez à vous accrocher à une partie du véhicule, voir même à vous installer dans une place inoccupée si celle-ci n'est pas *Renforcée* (voir chapitre 6.2).

Si vous effectuez cette action en tant que réaction, ce mouvement est limité à 3 mètres maximum sauf si votre valeur de Vitesse est inférieure.



AGRIPPER



Test : Agilité ou Force (*Lutte*) opposé

Lorsque vous annoncez cette action, précisez ce que vous cherchez à agripper. Cela peut être votre adversaire lui-même mais vous devez indiquer un endroit précis (un bras, la gorge, les cheveux, etc.) ou cela peut être un équipement qu'il porte sur lui et qui se trouve à portée de votre bras. En cas de réussite, vous avez saisi votre cible et pouvez immédiatement effectuer une action gratuite dont la nature et l'éventuel test à accomplir peut grandement varier (lui faire une clé de bras, le projeter contre un obstacle, lui casser une articulation, l'étrangler, etc.).

ARRACHER



Test : Force (*Lutte*)

Vous cherchez à retirer à un adversaire engagé au corps à corps l'un des objets qu'il porte sur lui. Lorsque vous annoncez cette action, vous devez désigner un équipement qui peut être :

- Dans ses mains (mais pour ce cas vous recevez un *DESAVANTAGE*),
- Dans un accessoire de rangement simple,
- Un équipement intégré de son armure.

L'objet ainsi arraché peut ensuite être jeté au loin ou finir dans vos mains. Selon le résultat de votre test, le MJ peut choisir lui-même ou vous en laisser le choix.

ASSASSINER



Test : Agilité (*Discrétion*) contre la *Vigilance* de la cible

Vous devez être *Caché*, *Infiltré* ou *Hors-radar* pour accomplir cette action et vous ne pouvez pas recevoir d'*AVANTAGE* sur votre test. Assassiner permet soit de causer une *Mort Instantanée* à votre cible, soit de la rendre *Inconsciente*. Selon les circonstances et la méthode d'assassinat choisie, cette action pourra être accomplie discrètement sans trop risquer d'attirer l'attention. Les PNJ de catégorie Lieutenant ou Némésis sont immunisés contre cette action, dont les effets sont alors remplacés par ceux de l'action **Coup mortel** (voir plus loin).

ATTAQUE À OUTRANCE



Test : Force (*Lutte* ou *Armes brutales*) selon armement

Vous sacrifiez toutes vos réactions multiples pour obtenir autant d'attaques supplémentaires contre le même adversaire, celui-ci devant obligatoirement se trouver *A terre*. Ces attaques peuvent être des frappes rapides ou des frappes lourdes. Chaque attaque doit faire l'objet d'un test séparé. Si le Défenseur choisi comme réaction d'**Esquiver**, de **Dévier** ou de **Parer**, il peut l'accomplir plusieurs fois dans la limite de ses capacités. Pour toute une autre réaction, il ne peut l'accomplir qu'une seule fois.

Vous êtes considéré Sans Défense contre tous les autres personnages jusqu'au début de votre prochain tour.

ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ



Test : Agilité (*Armes fines*) ou Force (*Armes brutales*) selon armement

Cette réaction n'est possible que si un adversaire *engagé* au corps à corps contre vous quitte de votre zone d'engagement sans utiliser une action de *Désengagement*. Le mouvement de l'ennemi est interrompu le temps de l'attaque, qui peut être une *Frappe rapide* ou une *Frappe lourde* à votre choix, mais il peut le poursuivre s'il survit à l'attaque.

IMPORTANT : l'attaque d'opportunité étant déjà une réaction, elle ne permet pas au personnage qui la subit d'effectuer une réaction pour s'en protéger. De plus, les dégâts d'une attaque d'opportunité ne peuvent pas être encaissés par la Stamina.

BARATINER



Test : Charisme (*Duperie*) contre Intelligence (*Psychologie*)

Vous engagez la discussion avec un ou plusieurs ennemis pour les distraire et/ou gagner du temps (par exemple pour permettre à un allié d'attaquer par derrière ou de terminer un piratage). Bien entendu, il faut que ces ennemis soient capables de vous entendre et de vous comprendre. En cas de réussite, l'ennemi engage une discussion qui dure jusqu'à votre prochain tour ou jusqu'à ce que vous soyez interrompu. Vous pouvez poursuivre un baratin sur plusieurs tours jusqu'à un nombre égal à votre bonus de Charisme, à condition d'effectuer cette action complète à chaque tour et de réussir à nouveau votre test.

Tant qu'un personnage est baratiné, il est *Fasciné* par vous et ne peut effectuer qu'une action mineure ou une action gratuite par tour.

BRISER L'ARMURE



Test : Force (*Lutte* ou *Armes brutales*) selon armement

Vous tentez de frapper l'un des points faibles de l'armure ennemie aussi fort que possible afin de l'endommager. Si votre action réussie, effectuez un jet de pénétration. Si celui-ci réussie, les valeurs de Classe d'Armure ennemies sont réduites de 2 points, sinon elles sont réduites de seulement 1 point. Certaines armes et effets spéciaux peuvent augmenter davantage la réduction d'armure.

BRISER L'ÉQUIPEMENT



Test : Force (*Lutte* ou *Armes brutales*) selon armement

Le but de cette action est d'endommager un objet porté par un adversaire engagé au corps à corps. Lorsque vous annoncez cette action, vous devez désigner un équipement qui peut être :

- Dans ses mains,
- Dans un accessoire de rangement simple,
- Un équipement intégré de son armure.

L'objet ciblé peut être simplement endommagé ou complètement détruit. Selon le degré de réussite de votre test et la nature de l'objet, le MJ peut choisir lui-même ou vous en laisser le choix.

CHARGER



Test : Armes brutales, Armes fines ou *Lutte* selon votre armement

Vous vous déplacez d'une distance d'au moins 3 mètres et pouvant aller jusqu'à votre valeur de Vitesse. Si vous terminez ce mouvement à distance d'engagement d'un ennemi, vous pouvez immédiatement effectuer une attaque de corps à corps avec *AVANTAGE* contre lui. Ce mouvement ne peut pas être discret.



CONTRE-ATTAQUE



Test : Agilité (Armes fines ou Lutte) ou Force (Armes brutales ou Lutte) selon armement

Cette réaction n'est possible qu'après avoir réussi une réaction défensive **Parer** ou **Encaisser** avec un minimum de 7 degrés de réussite. Vous pouvez dépenser immédiatement **DEUX** réactions multiples supplémentaires afin d'effectuer une frappe rapide ou lourde qui ne peut pas être accomplie avec l'objet utilisé précédemment pour vous défendre. Cette attaque ne subit pas le malus habituel de -2 pour les réactions offensives et la cible peut effectuer normalement sa réaction, mais cela ne peut pas déclencher une autre contre-attaque.

Attaqué par un guerrier kig-yar qui l'attaque avec une épée needler, Ryan dégaîne son couteau de combat pour effectuer une parade (première réaction multiple). Il gagne le test opposé avec 8 degrés de réussite, et décide d'en profiter pour effectuer une frappe lourde en contre-attaque, ce qui lui coûte deux réactions multiples de plus (on est donc à un total de trois).

Mais comme il a utilisé son couteau pour se défendre, il ne peut pas s'en servir pour sa contre-attaque et choisit donc d'y aller à mains nues ou avec une autre partie de son corps (tête, pied, genoux, etc.). Il effectue donc un test de Force (Lutte) contre la réaction de l'ennemi, qui essaye d'encaisser. C'est le kig-yar qui remporte le test opposé, mais il ne peut pas effectuer de contre-attaque sur une contre-attaque et l'échange s'arrête donc là.

CHERCHER



Test : Perception (Observation)

Vous consacrez votre attention à la recherche de quelque chose de précis ou simplement de n'importe quoi d'inhabituel dans l'environnement autour de vous. Selon le résultat de votre test, le MJ peut soit vous donner un simple indice, soit vous fournir une information précise, soit ne rien vous donner du tout (parfois parce qu'il n'y a rien du tout d'intéressant).

CONTRÔLER MANUELLEMENT UNE MACHINE



Test : Intelligence (Drone +) si nécessaire

Vous prenez directement les commandes d'une machine téléopérée pour contrôler chacune de ses actions dans les moindres détails. Cela peut se faire par Réalité Augmentée, par Réalité Virtuelle, ou par un appareil informatique adapté (micro-ordinateur, holo-pad, console de commande, etc.) mais nécessite toujours d'être connecté à cette machine. Pendant votre tour, vous pouvez contrôler cette machine comme s'il s'agissait d'un personnage de joueur. S'il s'agit d'un drone et que vous êtes en combat, il n'a plus de tour à lui dans l'ordre de déroulement des rounds et devra refaire un jet d'initiative si vous cessez de le contrôler manuellement.

COUP MORTEL



Test : Agilité (Discrétion) contre la Vigilance de la cible

Vous devez être *Caché*, *Infiltré* ou *Hors-radar* pour accomplir cette action. Votre cible subit automatiquement les dégâts complets d'une de vos armes de corps à corps et reçoit une blessure car ces dégâts ne peuvent pas être encaissés par les Points de Stamina.

COUP DE GRÂCE



Test : aucun

Cette attaque de corps à corps n'est possible que contre un adversaire mourant et/ou sans défense qui se trouve dans votre zone d'engagement. Vous le touchez automatiquement et infligez automatiquement un coup critique. Si l'adversaire survie aux dégâts, il doit réussir une sauvegarde d'Endurance ou mourir.

COURIR



Distance maximale de mouvement : Vitesse

Test : aucun

Il s'agit du déplacement le plus courant pendant un combat. Vous pouvez vous déplacer jusqu'à votre valeur de Vitesse sans que cela ne gêne trop vos autres gestes.

DÉCOLLER



Test : sauvegarde d'Agilité ou de Force

Cette réaction sert à vous débarrasser d'une grenade à revêtement adhésif qui s'est collée sur votre armure ou celle d'un allié à 1 mètres de vous. Toutefois il ne s'agit pas de saisir la grenade elle-même pour la jeter au loin, mais d'arracher l'objet sur lequel elle s'est fixée et de s'en débarrasser. Cet objet est toujours déterminé par le MJ et peut être absolument n'importe quoi porté par le personnage collé : pièce d'armure, arme, sac à grenade, radio, etc. Cela permet d'éviter de perdre des pièces trop importantes (comme par exemple un masque à oxygène alors que baignez dans un gaz toxique) et de maintenir le fun dans une aventure. Lorsque vous devez décoller une grenade, vous lâchez immédiatement ce que vous teniez en main à cet instant pour arracher l'objet où s'est collé l'explosif.

En cas de réussite sur votre test, la grenade explose au loin sans vous causer de dégât, mais l'objet sur lequel elle s'était collée est détruit. Dans le cas contraire, vous parvenez quand même à décoller la grenade mais pas suffisamment vite et elle explose à 1 mètres de vous dans une direction de votre choix, détruisant également l'objet collé. Après la perte de votre pièce d'équipement, le MJ résout normalement les dégâts de la grenade sur toute son aire d'effet.



DÉPLACEMENT FURTIF



Distance maximale de mouvement : Vitesse / 2

Test : Agilité (Discrétion)

Vous vous déplacez à vitesse réduite en essayant d'être le plus discret possible. Les armures légères portant le trait *Silencieuse* peuvent effectuer un déplacement furtif à Vitesse normale. Les armures lourdes reçoivent un **DESAVANTAGE** sur leur test.

DÉPLOYER UN BOUCLIER



Test : aucun

Cette action permet à la fois d'attraper un bouclier facilement accessible dans votre équipement, de l'activer (si cela est nécessaire) et de le lever vers l'une des cases qui entourent votre personnage.

Certains boucliers peuvent couvrir plusieurs cases, comme par exemple ceux des Mgalckgolo (voir ci-dessous) qui en couvrent deux.

Tant que vous gardez ce bouclier levé, votre Défense bénéficie du bonus de ce bouclier contre toutes les attaques qui traversent la case choisie, mais votre Vitesse est réduite de moitié. Changer la direction de votre bouclier coûte également une action mineure.

Notez que certaines attaques qui ratent leur jet de touche à cause de votre bonus de bouclier peuvent endommager celui-ci selon leur type et/ou la quantité de dégât qu'elles auraient pu vous infliger.



DÉSENGAGEMENT



Distance maximale de mouvement : Vitesse/2

Test : aucun

Vous vous déplacez avec la plus grande précaution d'une distance égale à la moitié de votre Vitesse. Ce déplacement ne déclenche pas d'*Attaque d'opportunité* contre vous.

DÉGAÏNER/RENGAÏNER



Test : aucun

Cette action vous permet soit de vous équiper d'une arme facilement accessible (en bandoulière, sur un holster ou une accroche magnétique) soit à ranger celle que vous avez en main. Vous pouvez utiliser cette action pour deux armes de poings simultanément pour une même action mineure.

DONNER UN OBJET



Test : aucun

Vous pouvez donner directement un objet à un allié situé à 1m, soit le lui jeter sur quelques mètres. Cela peut demander une sauvegarde d'Agilité de la part du personnage qui reçoit l'objet.

ENCAISSER



Test : Endurance (Bouclier)

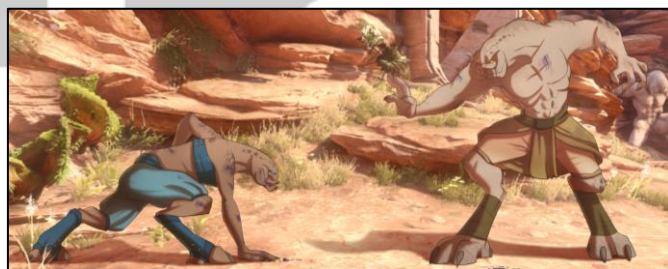
Vous présentez à l'Attaquant une des parties les plus solides de votre armure pour augmenter les chances qu'elle résiste au coup. En cas de réussite, les dégâts sont annulés mais vous devez lancer 1D12. Si le résultat est supérieur à votre Classe d'Armure, celle-ci est réduite d'un point. En cas d'échec critique, l'un des équipements que vous portez est endommagé ou détruit.

EN GARDE



Test : aucun

Vous adoptez une posture défensive, ce qui vous donne un **AVANTAGE** pour toutes vos réactions multiples de nature non-offensives jusqu'au début de votre prochain tour, mais également un **DESAVANTAGE** sur vos actions ou réactions multiples offensives.



ESCALADER



Distance maximale de mouvement : variable

Test : Agilité (Athlétisme) si nécessaire

Que ce soit à une échelle ou le long d'une falaise, il s'agit ici de grimper plus ou moins à la verticale. Il n'est pas nécessaire d'effectuer de test pour monter à une échelle dans des circonstances normales, cependant la distance maximale que vous parcourez sera toujours déterminée par le MJ en fonction de la situation (poids porté, handicaps, vent fort, etc.). Pour tout autre type d'escalade, un test est absolument nécessaire avec un DD variable selon la nature du terrain et du parcours. Escalader longtemps et/ou sans équipement adapté peut facilement vous faire gagner des niveaux de Fatigue (voir chapitre 2.5).

ESQUIVER



Distance maximale de mouvement : variable

Test : Agilité (Lutte)

Cette réaction consiste à vous écarter du chemin d'une attaque au dernier moment. Vous devez annoncer cette réaction après que l'action d'attaque est elle-même annoncée mais avant le jet de touche. Il peut s'agir d'une attaque à distance ou au corps à corps, mais vous devez absolument en avoir conscience.

Lorsque vous effectuez une esquive, désignez une direction dans laquelle votre personnage se déplace de 1 mètre pour tenter d'éviter l'attaque, puis effectuez le test opposé. Une réussite signifie qu'il s'est écarté à temps, donc que l'attaque ne le touche pas et ne lui cause aucun dégât. Si votre test échoue, l'attaque ennemie vous touche et votre personnage ne se déplace pas.

CAS PARTICULIERS :

Attaques au corps à corps : si vous esquiviez avec succès une attaque portée contre vous au corps à corps, l'attaquant peut ensuite gratuitement se déplacer de 1 mètre si cela lui permet de rester engagé contre vous (mais il n'y est pas obligé).

Attaques multiples : Lorsque vous esquiviez une attaque impliquant plusieurs jets de touche (salve ou rafale), opposez votre test uniquement contre le premier de ces jets. Les autres sont ensuite effectués normalement mais en prenant en compte votre nouvelle position après votre déplacement de 1 mètre, qui peut éventuellement vous avoir mis à couvert.

Armes à Aire d'effet : Lorsque vous esquiviez avec succès une arme à distance portant l'attribut *Aire d'effet*, vous pouvez vous déplacer d'un nombre de mètres égal à votre (Agilité) pour sortir de la zone touchée (car ce genre d'attaque est généralement moins rapide que des balles ou tirs de plasma). Notez que ce déplacement peut être insuffisant pour vous permettre de sortir de la zone d'effet...

Jenny traverse une rue encombrée de carcasses de voitures lorsqu'elle tombe nez à nez avec un unggoy égaré. L'ennemi gagne l'initiative et tire alors en rafale (trois tirs) sur lui avec son pistolet-mitrailleur. Jenny décide d'esquiver en se mettant à couvert derrière la voiture la plus proche et effectue un test d'Agilité contre le premier test de touche de l'unggy. Elle réussit et le premier tir ennemi rate. Jenny se déplace de 1 mètre derrière une voiture et les deux tirs suivants doivent prendre en compte le bonus de couvert que lui confère l'obstacle.

Notre héroïne réplique ensuite en lançant une grenade à fragmentation en direction de l'unggy. Celui-ci décide d'esquiver et effectue donc un test d'Agilité contre le jet de touche de Jenny, ce qu'il réussit. Comme la grenade est une arme à Aire d'Effet, il peut se déplacer d'une distance égale à son modificateur d'Agilité qui est de 2. Malheureusement pour lui, la grenade possède une aire d'effet de 3 mètres et il subit donc quand même des dégâts.

FEINTER



Test : Charisme (Duperie)

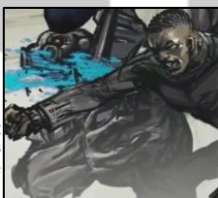
Vous faites semblant d'attaquer d'une certaine manière pour ensuite prendre l'adversaire par surprise en frappant sur un autre endroit. Si votre test réussit, vous pouvez dépenser une réaction pour accomplir immédiatement une seconde action (qui ne peut pas être une autre feinte). Votre adversaire peut lui aussi dépenser une autre réaction pour se défendre, mais son test reçoit un DESAVANTAGE.

FRAPPER



Test : Agilité (Armes fines ou Lutte) ou Force (Armes brutales ou Lutte) selon armement.

Il existe globalement deux types de frappes : d'un côté les **Frappes puissantes** qui privilégient la Force et causent davantage de dégâts, et de l'autre les **Frappes rapides** qui s'appuient sur l'Agilité en causant moins de dégâts mais offrent la possibilité d'être accomplies deux fois par tour de jeu.



	FRAPPE PUISSANTE	FRAPPE RAPIDE
Pénétration	(Force) + PA de l'arme	(Agilité) + PA de l'arme
Dégât causés	A mains nues : (Force) X2 → (Force) Sinon voir profil de l'arme	A mains nues : (Agilité) X2 → (Agilité) Sinon voir profil de l'arme
Particularités	DESAVANTAGE si vous utilisez une arme fine OU improvisée Jetez 1DX avec X le rang de dé correspondant à votre (Force). Votre frappe cause des dégâts supplémentaires égal au résultat et qui ne peuvent pas être réduits.	DESAVANTAGE si vous utilisez une arme brutale OU improvisée Vous pouvez accomplir une seconde frappe rapide dans le même tour au prix de votre action mineure. La cible de cette deuxième frappe peut être différente de la première.

GLISSER



Test : Agilité (Acrobatie)

Possible uniquement à la fin d'un mouvement de **Course** ou de **Sprint**. Vous vous retrouvez immédiatement à terre, mais si vous réussissez votre teste vous pouvez glisser en ligne droite sur une distance décidée par le MJ suivant la pente et la nature du terrain.

INSTALLATION



Test : Intelligence (Techno-maîtrise) si nécessaire

Cette action consiste à mettre en place une arme ou un équipement nécessitant un déploiement particulier pour être utilisé correctement (arme fixe, antenne de communication, tourelle automatisée, etc.).

INTIMIDER



Test : Charisme ou Force (Intimidation) contre Volonté

En cas de réussite, l'adversaire est *Effrayé* par vous, et reçoit donc un DESAVANTAGE pour toutes les actions qu'il entreprend directement contre vous.

INVITATION



Test : Agilité (Armes fines) ou Force (Armes brutales) contre Intelligence

Cette action ne peut pas être accomplie à mains nues. Vous adoptez une posture de garde qui laisse volontairement une zone de votre corps vulnérable afin d'inviter l'ennemi à vous frapper à cet endroit, pour ensuite contrer son attaque en un éclair. En cas de réussite sur votre test, le tour du prochain adversaire engagé contre vous DOIT commencer par une frappe rapide ou une frappe lourde contre vous, et contre laquelle vous pouvez effectuer une réaction offensive avec un bonus de +2 au lieu d'un malus de -2.

JETER UN OBJET



Test : Arme de jet

Certains objets sont spécialement désignés pour être jetés vers leurs cibles d'une manière ou d'une autre, mais tout autre objet qui n'est pas prévu pour être utilisé ainsi vous donne un DESAVANTAGE sur votre test. Un même objet jeté à deux mains est considéré comme une attaque puissante, tandis qu'un objet lancé à une main est une attaque rapide et dans ce deuxième cas vous pouvez alors jeter un second objet avec votre autre main au prix d'une action mineure.



LÂCHER UN OBJET



Test : aucun

Lâcher ce que vous tentez en main est considéré comme une action gratuite.

MARCHER



Distance maximale de mouvement : Vitesse / 2

Test : aucun

Lorsqu'un personnage marche « normalement » sans être particulièrement discret, son déplacement peut être repéré par les détecteurs de mouvements.

MANOEUVRE DE COMBAT



Distance maximale de mouvement : Spéciale

Test : test opposé de Force (Lutte) contre un adversaire

C'est un mouvement que vous ne pouvez accomplir qu'au corps à corps contre un adversaire située dans votre zone d'engagement pour chercher un meilleur placement dans ce combat. En cas de succès sur votre test opposé, vous pouvez vous déplacer d'1 mètre dans la direction de votre choix et faire de même pour l'adversaire concerné, et tous les 3 degrés de réussite, vous pouvez ajouter 1 mètre à ce déplacement. Vous n'êtes pas obligé de déplacer les deux personnages dans la même direction, cependant l'adversaire doit rester dans votre zone d'engagement.

MANOEUVRE D'ÉVITEMENT

Distance maximale de mouvement : Vitesse

Test : aucun

Il s'agit de courir en faisant de petits zig-zags selon des mouvements aléatoires pour éviter les tirs d'armes trop précises comme les snipers. Tous les tirs uniques et salves effectués contre vous pendant ce mouvement reçoivent un DESAVANTAGE.

NAGER

Distance maximale de mouvement : 4+(Force) en situation normale

Test : Force (athlétisme) si nécessaire

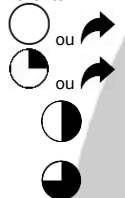
Tout comme l'escalade, ce mouvement est grandement impacté par la nature du terrain : est-ce qu'il y a du courant ? Des vagues ? Des débris ? Allez-vous dans le sens du courant ? C'est pourquoi la distance que vous pouvez parcourir peut grandement varier et sera déterminée par le MJ selon la situation. Nager longtemps et/ou avec une lourde charge facilement vous faire gagner des niveaux de Fatigue. La plupart du temps, vous devrez accomplir un test Force (Athlétisme) qui reçoit un DESAVANTAGE si vous portez une armure lourde et/ou trop de poids d'équipement.

Plonger : Vous pouvez décider de nager en immersion totale, auquel cas le nombre maximum de round pendant lequel vous pouvez tenir sans respirer est égal à 3+(End) (avec un minimum de 3), après quoi vous étouffez.

PARLER

Test : aucun

Cette action est assez particulière, car techniquement vous pouvez parler à n'importe quel moment, même lorsque ce n'est pas votre tour, mais le coût de cette action dépend du temps que vous prenez pour parler et sera décidé par le MJ. En effet, dans le feu de l'action d'un combat, il faut essayer d'être clair et concis pour bien se faire comprendre à travers les tirs, les explosions et autres bruits du champ de bataille. Voici quelques exemples de déclarations qui présentent des coûts différents :



« Sniper ! A Couvert ! »

« Sniper ! Deuxième étage ! Troisième fenêtre gauche ! »

« Attention ! Y a un enfoiré de sniper dans le bâtiment d'en face, au deuxième étage, la troisième fenêtre en partant de la gauche ! »

« Jenny ! Fait attention : y a un petit salaud de sniper planqué au deuxième étage du bâtiment de l'autre côté de la rue. Je crois qu'il est à la troisième fenêtre en partant de la gauche. »

Note : Cette règle n'est pas là pour vous punir mais pour vous inciter à faire parler votre personnage de manière aussi « réaliste » et « immersive » que possible. Dans vos premières parties, le MJ est invité à vous indiquer d'abord le coût pour dire une phrase mais vous autoriser à essayer de la reformuler pour essayer d'en réduire le prix.

PARER

Test : Endurance (Bouclier)

Cette action consiste à interposer un objet ou une partie de votre armure pour intercepter une attaque et ainsi annuler ou réduire ses dégâts. Vous devez toujours indiquer avec quel objet vous parez l'attaque car il peut être endommagé ou même détruit en encaissant l'impact.

En cas de réussite sur votre test, l'attaque ennemie est annulée, mais en cas d'échec l'attaque vous touche automatiquement.

PARER DES ATTAQUES A DISTANCE : Il est possible d'utiliser cette action contre les tirs et les attaques d'armes ne possédant pas l'attribut *Aire d'effet*, mais uniquement si vous utilisez un bouclier à main. Si vous n'en avez pas à disposition, vous pouvez éventuellement improviser un bouclier avec un objet suffisamment grand mais dans ce cas votre sauvegarde reçoit un DESAVANTAGE.

Si vous décidez de parer une attaque provoquant plusieurs tirs (salve ou rafale), vous effectuez une sauvegarde d'Endurance pour chaque tir. Dès le premier échec, votre parade est interrompue et tous les jets de touche restant sont résolus normalement.

Ryan se trouve face à un guerrier kig-yar qui se protège solidement derrière son gantelet de défense énergétique. Il décide alors de dégainer deux pistolets-mitrailleurs M7 et d'arroser l'ennemi d'une pluie de balles en tirant en rafale avec les deux armes, ce qui fait 6 tirs en tout. Le kig-yar utilise son gantelet de défense pour parer et doit donc effectuer 6 sauvegardes d'Endurance pour tout annuler. Il réussit les 2 premiers mais échoue au troisième, ce signifie qu'il annule seulement les 2 premiers jets de touche de Ryan et celui-ci peut ensuite accomplir normalement les 4 suivants.

PASSAGE EN FORCE

Test : Force (Lutte) contre Force (Lutte)

En mettant votre arme en opposition contre celle d'un adversaire (ou contre une de ses protections), vous cherchez à le bousculer pour vous déplacer librement dans le corps à corps. Votre test reçoit un AVANTAGE contre les adversaires de Taille inférieure à la vôtre et un DESAVANTAGE contre ceux de Taille supérieure. Si votre test réussit, vous pouvez choisir l'un des résultats suivants :

- Vous vous déplacez d'une distance égale à votre (Force) en passant par la case occupée par votre adversaire ; celui-ci doit s'écarter de manière à vous laisser passer et ne peut pas effectuer d'Attaque d'opportunité.
- Vous déplacez l'adversaire dans une direction de votre choix et d'une jusqu'à une distance égale à la moitié de votre (Force) arrondi à l'entier supérieur, mais en vous déplaçant également par le chemin le plus court pour rester engagé contre lui.
- Vous tirez brusquement l'adversaire vers vous pour le placer à l'opposé de la position qu'il occupe au début de l'action, toujours au contact de votre

personnage pour rester engagé. Ce mouvement ne peut pas déclencher de *Frappe d'opportunité*.

PLAQUAGE

Test : Agilité ou Force (Lutte)

Un plaquage consiste à utiliser son poids et un peu d'élan pour entraîner l'adversaire au sol avec soi tout en se retrouvant soi-même dans une position dominante par rapport à lui. En cas de réussite, vous et votre adversaire finissez tous deux *A terre*, mais vous êtes considéré comme ayant *Agrippé* l'ennemi même si vous décidez de garder vos mains libres. Il est donc EN DANGER contre vos attaques sans que ce soit réciproque, mais vous êtes EN DANGER contre les attaques d'autres personnages qui ne sont pas eux-mêmes *A terre*.

Notez cependant qu'il est nettement plus facile de plaquer un humain au sol lorsqu'on est un sangheili que lorsqu'on est un unggoy. Du coup, le MJ peut vous attribuer un malus ou bonus si les deux personnages ont des Tailles différentes.

PRENDRE/RANGER

Test : aucun

Rangements simples : ces rangements sont faits pour pouvoir y attraper rapidement leur contenu, même dans le feu de l'action. De ce fait, vous pouvez y prendre/ranger un seul objet pour une action mineure. Si vous y prenez/rangez davantage d'objets, c'est une action majeure.

Rangements complexes : ces rangements prennent nettement plus de temps à manipuler que les rangements simples, ce qui fait que si vous souhaitez prendre quelque chose qui s'y trouve ou un ranger un nouvel objet, cela est considéré comme une action complète. Vous pouvez équiper / ranger jusqu'à 3 objets différents par action complète.

Objet à 1m : si l'objet se trouve à portée de main dans votre environnement immédiat et qu'il est de taille suffisamment petite, cette action fonctionne comme pour un rangement simple. Dans toute autre situation, voyez avec le MJ.

PRISE DE JUDO

Test : Agilité (Lutte)

Réaction possible uniquement contre une attaque au corps à corps. Vous utilisez l'énergie de l'adversaire contre lui en déviant son attaque de manière à l'envoyer au sol. Si votre test réussit, l'Attaquant est envoyé à 2 mètres de vous dans une direction opposée (voir image ci-dessous) en tenant compte des obstacles présents, ce qui peut provoquer des dégâts Contondants et d'autres effets liés à l'environnement.

La distance à laquelle l'Attaquant est envoyé est réduite de 1 mètre s'il est d'une Taille supérieure à vous, et augmentée de 1 mètre s'il est d'une Taille inférieure à vous. Il est impossible d'utiliser une prise de judo contre un ennemi dont la Taille est au moins deux crans supérieurs à la vôtre.



Un second guerrier kig-yar a chargé Ryan pour le frapper avec une épée needler. Ryan réagit avec une prise de judo qu'il réussit. Il peut donc envoyer son adversaire vers l'une des cases indiquées ci-contre par des flèches.

Il choisit de l'envoyer par la flèche du milieu afin de le faire chuter dans l'escalier. Non seulement le kig-yar poursuit sa chute beaucoup plus loin, mais le MJ lui fait également subir 2D4 points de dégâts Contondants à cause des chocs sur les marches...

PROJECTION

Test : Force (Lutte)

Une projection a pour but de mettre l'adversaire à terre sans se retrouver soi-même au sol avec lui. Elle peut être accomplie de deux manières différentes :

- Contre une cible Agrippée :** Il s'agit là d'effectuer une prise ou un mouvement d'art martiaux contre un ennemi que vous avez déjà attrapé. En cas de réussite sur votre test, votre adversaire se retrouve *A terre* après avoir parcouru une distance en mètres égale à votre (Force), mais le MJ peut réduire ou augmenter cette distance selon votre Taille et celle de la cible.

- Directement en tant qu'attaque :** l'action est considérée comme une frappe lourde et peut être accomplie dans le cadre d'une **Charge** (voir plus haut). Si vous infligez des dégâts complets, votre cible est projetée à une distance déterminée par le MJ en fonction de la quantité de dégâts causés et de vos Tailles respectives, puis elle se retrouve *A terre*.

Rapport de Taille	C >> A	C > A	C = A	C < A	C << A
Distance de projection (m)	1	2	3-4	5-6	7+

A = Attaquant ; C = Cible



PROVOQUER

Test : Charisme (Duperie) contre Volonté

En cas de réussite, l'adversaire ciblé est *Fasciné* par vous et ne peut pas attaquer d'autre personnage que vous.

RAFALE

Test : 3 jets de touche (compétence de l'arme utilisée)

Vous délivrez un tir continu en espérant obtenir plusieurs touches. Une fois les tests effectués, effectuer les jets de pénétration indiqués sur le profil de l'arme autant de fois que vous avez réussi de tests.

RAMPER

Distance maximale de mouvement : Vitesse / 2

Test : Force (Athlétisme) si nécessaire

Vous êtes à terre à la fin de cette action. Cela peut être également considéré comme un **Déplacement furtif** soumis aux mêmes règles. Un test peut être demandé par le MJ dans certains environnements difficiles (boue, neige épaisse, sables mouvants, etc.).

RÉARMEMENT

Test : Intelligence (Techno-maîtrise) si nécessaire

Après qu'une arme ou un équipement possédant la règle spéciale *Réarmement* a été utilisé, il est nécessaire d'accomplir cette action pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

RECHARGER

Test : Intelligence (Techno-maîtrise) si nécessaire

Vous n'avez à effectuer de test que si vous rechargez une arme qui ne vous est pas familière, soit parce que vous ne possédez pas la compétence adaptée soit parce qu'elle appartient à une civilisation différente de la vôtre.

Plus une arme est complexe, plus elle prendra du temps pour être rechargée. A moins que le profil de l'arme n'indique le contraire, suivez le tableau ci-dessous pour déterminer le coût d'un rechargement.



Armes de poing	
Armes standards	
Fusils de précision	
Armes lourdes	
Armes fixes	

REFROIDIR

Test : aucun

Vous actionnez le système de refroidissement d'une arme à énergie, lui faisant récupérer jusqu'à 7 points sur sa valeur de Résistance mais elle ne peut pas être utilisée avant le début de votre prochain tour.

RÉPARATION DE COMBAT

Test : Intelligence (Réparation), potentiellement étendu

Parfois il peut être utile voir indispensable de réparer quelque chose au beau milieu d'un affrontement. Selon la complexité de l'objet concerné et de la nature des dégâts que vous souhaitez réparer, le MJ peut étendre votre test à un nombre de réussites de son choix. Réussir votre test ne garantit cependant pas que l'objet fonctionne de nouveau parfaitement, ni même qu'il fonctionne du tout.

REPOSITIONNEMENT

Test : Agilité (Lutte)

Si votre test réussie, vous pouvez vous repositionner n'importe où dans la zone d'engagement de votre adversaire. De plus, vous pouvez désigner UN SEUL AUTRE ennemi engagé contre vous au début de votre mouvement. Cet adversaire ne peut pas accomplir d'Attaque d'opportunité contre vous lors de ce mouvement.

REPRENDRE SON SOUFFLE

Test : aucun

Cette action est impossible si vous êtes engagé au corps à corps. Vous prenez un instant pour retrouver votre calme, rassembler vos forces ou vous répéter des paroles encourageantes. Vous dépensez 1 Points de Ténacité pour récupérer jusqu'à 10 Points de Stamina (rappel : hors-combat=, cette même action vous fait récupérer 15 PS). Vous ne pouvez pas dépenser plus d'un PT lors de cette action et cela ne peut pas vous faire dépasser votre valeur maximale de PS.

SALVE

Test : 2 jets de touche pour l'arme utilisée

Vous lâchez une courte succession de tirs sur une même cible. Une fois les tests effectués, effectuer les jets de pénétration indiqués sur le profil de l'arme autant de fois que vous avez réussi de tests.

SAUTER/ENJAMBER

Test : Agilité (Acrobatie) ou Force (Athlétisme) si nécessaire

Vos capacités de saut sont grandement dépendantes de votre peuple d'appartenance ainsi que du poids que vous portez. Référez-vous toujours à votre MJ pour savoir si votre personnage peut raisonnablement franchir un obstacle de cette manière.

SE DÉGAGER

Distance maximale de mouvement : 2m

Test : Agilité (Contorsion ou Lutte) ou Force (Lutte) si nécessaire

Si vous êtes *Agrippé*, cette action vous permet de vous libérer du personnage ou de l'objet qui vous retenait puis de parcourir jusqu'à 2 mètres. Cela n'est pas considéré comme un *Désengagement* si vous étiez au combat.

SE JETER À TERRE

Test : Agilité (Acrobatie)

Lorsqu'une simple esquive semble clairement insuffisante pour vous écarter du danger, il vaut mieux plonger dans une direction quelconque pour gagner quelques précieux mètres de distance. Cette action se déroule de la même manière qu'une **Esquive**, mais votre personnage se déplace de 2 mètres au lieu d'un seul et se retrouve à terre après son mouvement.

Dans le cas d'une attaque avec une arme portant l'attribut *Aire d'Effet*, vous pouvez ajouter 2 mètres à la distance de votre déplacement d'esquive mais vous finissez également votre mouvement à terre.

Jenny et Ryan sont pris par surprise par une embuscade rebelle. L'un des ennemis jette une grenade à fragmentation sur Jenny qui se jette immédiatement à terre pour sortir de la zone d'effet de l'explosif, qui est de 3 mètres. Elle effectue un test d'Agilité contre un DD de 12 et obtient 15, ce qui est une réussite. Elle peut se déplacer d'un nombre de mètres égale à 2+(Agilité), ce qui pour elle fait 4 mètres, et se retrouve à terre.

Ryan, de son côté, est attaqué par un rebelle qui essaye de le frapper avec une lame énergétique volée. Ne voulant pas prendre de risque contre ce genre d'arme, Ryan décide d'esquiver le coup. Il effectue un test d'Agilité contre le jet de touche adverse et réussie, ce qui lui permet d'éviter totalement le coup et de se déplacer de 2 mètres en se retrouvant lui aussi à terre.



SE RELEVER

Distance maximale de mouvement : 1m

Test : Agilité (Acrobatie) si nécessaire

Permet de ne plus être à A terre puis de vous déplacer de 1 mètre. Selon le poids que vous portez et les circonstances qui vous ont mis au sol, le MJ peut vous obliger à effectuer un test.

SE RELEVER (personnage Mourant et stabilisé)

Test : aucun

Vous dépensez 5 points de Ténacité pour regagner 1PV. Vous n'êtes plus Paralysé et pouvez de nouveau agir normalement.

SE RETRANCHER

Test : aucun

Vous vous recroquevillez derrière un couvert, multipliant par 2 le bonus que celui-ci vous octroie jusqu'à votre prochain tour. En contrepartie, vous avez un **DESAVANTAGE** sur toutes vos réactions.

SE STABILISER (personnage Mourant)

Test : aucun

Vous dépensez 5 points de Ténacité pour vous stabiliser immédiatement sans nécessiter le moindre soin. Vous êtes *Paralysé* (corps entier) et restez à 0PV mais ne perdez plus de Ténacité au début de votre tour.

SOIN D'URGENCE

Test : Intelligence (Médecine) si nécessaire

Vous utilisez un équipement de soin d'urgence en plein combat. Votre test est automatiquement **DÉSAVANTAGÉ** en cas d'automédication (si votre personnage se soigne lui-même). Le coût et les effets varient selon le type d'équipement de soin utilisé :

Drogue de combat : effet variable selon le type de drogue injecté.

Médi-gel : soigne définitivement les *Brûlures légère*, les *Saignements* et les *Ecchymoses* ; annule les effets d'une *Brûlure grave* pendant 6 heures ; peut soigner certaines infections biologiques autres que le Parasite ; redonne également 1 PV par dose utilisée.

Mousse biochimique : annule les effets d'une *Hémorragie* ou d'une *Fracture* pendant 6 heures.

SOINS INTENSIFS



Test : Intelligence (Médecine)

Vous utilisez un équipement de soin intensif pendant un combat. Ce test est automatiquement **DÉSAVANTAGÉ** en cas d'automédication (si votre personnage se soigne lui-même). Les effets varient selon le type d'équipement de soin utilisé :

Poche de sang (DD=12) : permet au patient de récupérer des Points de Vie perdus, y compris ceux perdus à cause d'une **Hémorragie** :

- Petite : 1D6 + degrés de réussite
- Moyenne : 1D10 + degrés de réussite
- Grande : 1D20 + degrés de réussite

Trousse de soin : chaque soin permet d'obtenir un seul des effets suivants :

- Soins de combat (DD=10) ; redonne 1 PV par degré de réussite.
- Ranimer un personnage *Hors de combat* (DD=12)
- Retirer définitivement une blessure légère (DD=14) ou lourde (DD=16).

Certaines blessures d'origine N.B.C. ou mentales ne peuvent pas être soignées de cette manière.

SPRINTER



Test : aucun

Distance maximale de mouvement : Vitesse X2

Vous vous concentrez uniquement sur le fait de parcourir la plus grande distance possible. Vous pouvez vous déplacer jusqu'à 2 fois votre valeur de Vitesse.



STOPPER L'ATTAQUE



Test : Force (Lutte)

Cette réaction n'est possible que si l'adversaire tente d'effectuer une attaque au corps à corps contre vous, avec ou sans arme. Vous tentez de stopper le coup en saisissant l'arme ou le bras qui la porte. En cas de réussite, l'attaque est annulée et vous êtes considéré comme ayant **Agrippé** votre adversaire.

Cette réaction peut être réalisée même contre les attaques effectuées avec des armes possédant la règle spéciale *Imparable*, dans la limite du raisonnable, en considérant que vous saisissez le bras armé de l'ennemi plutôt que l'arme elle-même.

TIR DE SATURATION



Test : aucun

Vous noyez une large zone sous un déluge de tirs pour faire baisser la tête. Tous les ennemis dans la zone ciblée doivent réussir une sauvegarde de Volonté ou immédiatement dépenser leur réaction pour se mettre à couvert ou se jeter à terre.

ATTENTION : Un *Tir de saturation* ne peut être accompli que par une arme automatique et consomme le double de munitions ou d'énergie par rapport à un *Tir de suppression*.

TIR DE SUPPRESSION



Test : aucun

Possible uniquement contre un adversaire qui se trouve à couvert. Vous maintenez un tir continu contre lui jusqu'au début de votre prochain tour ou jusqu'à ce que vous perdiez votre Concentration.

Si pendant cette période l'adversaire quitte son couvert en se déplaçant ou même momentanément en essayant d'accomplir une action, vous pouvez effectuer gratuitement un *Tir d'opportunité* contre lui.

TIR D'OPPORTUNITÉ



Test : 1 jet de touche de l'armement utilisé

Cette réaction n'est possible que dans certaines situations précises indiquées par d'autres règles d'actions ou liées à la classe de votre personnage. Si une règle vous autorise à effectuer un Tir d'opportunité sur une cible, tout mouvement qu'effectuait la cible est interrompu le temps de l'attaque, qui peut être un tir unique, une salve ou une rafale à votre choix. Si votre cible survit à votre attaque, elle peut ensuite poursuivre son mouvement, le modifier ou l'annuler.

IMPORTANT : un tir d'opportunité étant déjà une réaction, il ne permet pas au personnage qui le subit d'effectuer une réaction pour s'en protéger. De plus, les dégâts d'un tir d'opportunité ne peuvent pas être encaissés par la Stamina.

TIR UNIQUE



Test : 1 jet de touche (compétence de l'arme utilisée)

Vous tirez un unique projectile avec votre arme. En raison de la grande précision et/ou puissance de ce mode de tir, vous obtenez une réussite critique sur 19 ou 20.

UTILISER UN OBJET

VARIABLE

Test : Intelligence (Techno-maîtrise, Xénologie ou Forerunner selon l'origine de l'objet) si nécessaire

Cette action peut aussi bien être une action mineure que majeure ou même complète selon la complexité de l'objet et ce que vous souhaitez en faire. L'éventuel test à accomplir peut également être unique ou étendu sur un nombre de réussite décidé par le MJ. Notez qu'un objet peut être simple pour un personnage et avancé ou complexe pour un autre selon leur niveau de familiarité avec cette technologie et la culture qui l'a produite (surtout s'ils ne sont pas originaires du même peuple).

Simple	Bouton, levier, torche, bottes magnétiques, radio, propulseurs, camouflage optique, commande à distance d'explosif, etc.	ou
Avancé	Scanner, pavé numérique, identification biométrique, console de commande, station médicale avancée, etc.	
Complexe	Calibration d'artillerie, terraformeur, cuve de clonage, dispositif de création d'IA, artefacts forerunners, etc.	

VERROUILLER UNE CIBLE



Test : aucun

Cette action nécessite une arme ou un objet possédant la règle spéciale *Verrouillage*. Désignez un personnage ou un objet dans votre champ de vision. Il est désormais verrouillé.

VISER



Test : aucun

Désignez une cible. Si vous effectuez un tir unique ou une salve contre cette cible avant le début de votre prochain tour, vous pouvez appliquer un seul des effets suivants :

- Désigner la zone du corps touchée par l'attaque,
- Obtenir un **AVANTAGE** sur votre jet de touche,
- Surclasser votre jet de pénétration.

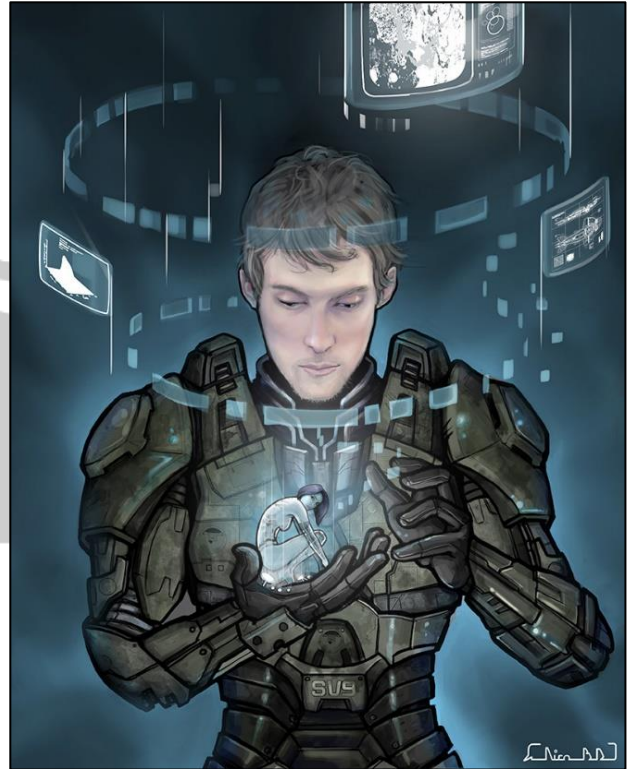


3.5. ACTIONS INFORMATIQUES

La guerre électronique est un élément très important des champs de bataille moderne et, même si les covenants ne sont pas aussi avancés que les humains dans ce domaine, toutes les factions de Halo possèdent des capacités informatiques avancées qui peuvent avoir un impact non négligeable sur le déroulement d'un combat ou d'une bataille toute entière. Les actions informatiques sont listées à part en raison de leur nature si particulière, d'autant qu'elles seront utilisées presque exclusivement par le(s) spécialistes parmi les personnages de joueurs.

En informatique, toutes les actions sont accomplies au travers de programmes, et donc on parlera parfois ici de **programmes/actions**. Il y en a pour tout : pour protéger une grille, pour rechercher une information, pour échanger des communications, ou encore pour contrôler une machine connectée. Les programmes qui sont listés ci-après font partie des actions communément répandues parmi les individus ayant reçu une formation en Programmation ou en Piratage, certains étant librement accessibles tandis que d'autres sont réservés au personnel autorisé voir sont considérés illégaux (à déterminer éventuellement avec le MJ). Mais tout comme pour les actions de combat du chapitre 3.4 nous ne pouvons pas couvrir ici toutes les possibilités, donc n'hésitez pas à imaginer d'autres possibilités d'actions informatiques, cependant le MJ devra à chaque fois déterminer le niveau d'accessibilité du programme/action : libre, réservé aux experts, militarisé, illégal, ou exclusif aux personnages de classe Informaticien.

Note : les règles liées à l'informatique et aux piratages de toutes sortes sont volontairement complexes pour représenter le fait que c'est un domaine d'expert et rendre ainsi les personnages Intelligences Artificielles et informaticiens plus appréciables à jouer en les rendant vraiment spéciaux.



CONNEXION



Cette action est indispensable avant d'entreprendre toute action informatique contre un appareil qui ne fait pas partie de votre équipement personnel ou celui des autres personnages de votre groupe. Une *Connexion* peut s'établir soit physiquement en branchant un câble, soit à distance via un communicateur, une radio ou toute autre forme d'émetteur :

Connexion câblée : c'est une action mineure et aucun test n'est nécessaire. L'avantage d'une connexion physique est qu'elle ne peut pas être brouillée, interceptée ou espionnée par d'autres personnages se trouvant à portée.

Connexion à distance : c'est une action majeure qui nécessite un test de Com-Tech (+) contre la Défense Informatique de la cible.

Une fois que vous avez établi une *Connexion*, vous pouvez la rompre à tout moment par une action gratuite. Si un autre personnage veut la rompre, il doit brouiller votre signal ou retirer le câble de liaison si vous en avez branché un.

ATTAQUES INFORMATIQUES



Certaines des actions de ce chapitre sont les équivalents informatiques de frappes ou de tirs dans les combats d'infanterie. Elles peuvent cibler des appareils connectés à une grille, mais aussi des malwares et parfois même des personnages s'ils sont connectés à une grille via un implant neuronal. Si une action possède le symbole ci-dessus, elle utilise les règles du chapitre 3.2 sur comment effectuer une attaque mais avec les différences suivantes :

- **Jet de touche :** il s'effectue par un test de Piratage (+) opposé à la Défense Informatique de la cible.
- **Jet de pénétration :** les dés de pénétration sont comparés à la valeur de Pare-Feu adverse.
- **Définir la blessure :** en informatique, une blessure correspond à un dysfonctionnement qui peut être de nature extrêmement varié en fonction de la nature de la cible touchée.

EXÉCUTER UN PROGRAMME/ACTION

Lorsque vous décidez d'accomplir une action informatique, vous devez suivre les étapes ci-dessous avant d'accomplir le moindre test :

Etape 1 : choisir le niveau de Puissance d'exécution

L'efficacité d'un programme dépend grandement des ressources que vous mettez à sa disposition : vous n'aurez pas le même résultat si vous essayez de crypter des données en utilisant un simple ordinateur portable ou la console principale d'un croiseur de combat. Afin de représenter cela, nous avons établi une échelle de Puissance informatique d'exécution des programmes/actions allant de 1 à 7. Les descriptions des actions de ce chapitre possèdent donc trois informations importantes pour déterminer le niveau de Puissance :

- **Ressource :** indique quel est le paramètre déterminant le niveau de Puissance maximal auquel vous pouvez faire fonctionner le programme/action selon les ressources que vous utilisez : **Mémoire** ou **Signal** (voir chapitre 4.6). Par exemple pour une action de Brouillage, cela dépend de vos moyens de communication, donc de votre valeur de Signal, et si vous utilisez un kit radio standard avec un Signal de 3 alors vous ne pourrez pas accomplir un Brouillage au-delà de la Puissance 3. Un même programme/action peut être limité par la Mémoire et le Signal, auquel cas c'est la plus faible de ces deux valeurs qui indique la Puissance maximum à laquelle vous pouvez l'exécuter.
- **Effet :** indique le résultat de l'action lorsqu'elle est accomplie avec succès au niveau de Puissance 1.
- **Puissance :** indique les effets supplémentaires obtenus pour chaque niveau de puissance supplémentaire au-dessus du niveau 1.

Mémoire	CPU
Signal	Wi-Fi

Etape 2 : choisir la méthode d'exécution du programme

NEURO-EXÉCUTION



Les personnages Intelligence Artificielle ou équipés d'un implant neural (voir chapitre 5.4) ont la possibilité de contrôler des appareils informatiques directement par la pensée. Cette méthode est extrêmement rapide par rapport à une exécution classique, mais demande un effort mental non négligeable. C'est également une méthode risquée car elle expose le cerveau de l'individu à d'éventuelles attaques ennemies.

Lorsqu'un personnage accomplit une action informatique par neuro-exécution, il reçoit 1 niveau de Fatigue pendant un nombre de rounds (ou dizaines de minutes) égal au niveau de puissance de l'action.

Les IA et autres personnages de classe Informaticien (voir chapitre 1.2) sont des experts de ce domaine habitués à utiliser cette méthode. Ils possèdent des **Charges Neuronales** leur permettant d'accomplir un nombre limité de neuro-exécutions sans gagner de niveau de Fatigue, ce qui les rend très efficaces et même

dangereux en combat. Une neuro-exécution peut être accomplie en tant qu'action majeure et/ou en réaction.

EXÉCUTION CLASSIQUE



Cette méthode rassemble tous les moyens d'utilisation de programme autres que par l'intermédiaire d'un implant neuronal, donc avec un ordinateur ou tout autre appareil similaire (holopad, smartphone, montre intelligente, etc) du moment que celui-ci contient les programmes nécessaires. C'est une méthode nettement plus longue que la neuro-exécution et qui demande de rester concentré tout le long de la procédure, mais qui a l'avantage de ne pas vous exposer à des attaques neuronales.

Lorsque vous utilisez cette méthode en combat, cela est toujours considéré comme une action à Concentration, même si la description du programme/action dit que non.

LISTE DES ACTIONS INFORMATIQUES COMMUNES

ANALYSE



Test : Programmation (+) contre la Défense Informatique de la cible
Effet : Désignez une Entité ou un appareil. En cas de succès, vous pouvez demander au MJ de vous donner une information issue du profil de cette entité ou appareil :

Entité ou appareil	Appareil
IA, IS, CIM, Ordinateur, Armure, Véhicule, etc.	Signal, Mémoire, Défense Informatique, Pare-feu, Intégrité, CIM, Malwares, I.F.F.

Puissance : le niveau de puissance indique le nombre d'informations différentes que vous pouvez demander au MJ à propos de l'entité ou appareil analysé.

ATOMISATION



Test : Programmation (+) contre la Défense Informatique de la cible
Effet : Désignez une cible infectée par un ou plusieurs malwares. Vous effacez une quantité suffisante de données pour tenter de détruire ou réduire l'efficacité d'un malware non localisé. Tous les malwares présents reçoivent 1 dégât par degré de réussite, mais en cas d'échec la cible infectée subit des dysfonctionnements décidés par le MJ.

Puissance : le niveau de puissance indique la quantité de dégât infligé par degré de réussite mais aggrave également les dysfonctionnements en cas d'échec.

ATTAQUE PAR FORCE BRUTE



Test : Piratage (+) contre la Défense Informatique de la cible, étendu par un nombre de réussites secret déterminé par le MJ sur 7D20

Effet : Vous testez toutes les possibilités de clé de cryptage une à une. C'est infaillible, mais en raison du nombre colossal de possibilités, seules les IA en sont capables dans un temps acceptable.

Puissance : les degrés de réussites obtenus sur votre test sont multipliés par le niveau de puissance d'exécution.

BROUILLAGE



Test : Com-tech (+) contre la valeur de Signal de la cible

Effet : Sature les fréquences de communication utilisées par la cible afin de noyer ses transmissions dans un flux de bruit parasite. En cas de réussite, sa valeur de Signal est réduite de 1 point.

Puissance : chaque niveau de surcharge retire 1 point de Signal supplémentaire à la cible en cas de réussite.



CAPTURE



Test : Piratage (+) contre la Défense de la cible, étendu à un nombre de réussites égal à son Intégrité.

Effet : Ciblez un appareil informatique. En cas de réussite, vous modifiez sa programmation pour en prendre le contrôle jusqu'à la fin de votre prochain tour. Après cette durée, l'appareil se réinitialise automatiquement et reprend son activité normale.

Puissance : Chaque niveau de surcharge ajoute un round à la durée maximum de maintien du contrôle avant que la cible se réinitialise (mais ce contrôle peut vous échapper par l'action d'autres entités).

CATALOGUE



Test : aucun

Effet : Scan les données disponibles sur le réseau à la recherche de quelque chose de précis ou de n'importe quoi d'intéressant.

Puissance : Chaque niveau de surcharge augmente la quantité d'informations que le programme collecte à chaque round/minute.

CRYPTAGE



Test : aucun

Effet : crée une clé de cryptage que vous pouvez ensuite utiliser à tout moment pour encoder vos communications et autres transferts de données. Toute personne qui cherche à les consulter sans connaître cette clé n'obtient que des suites de chiffres

incompréhensibles (il peut cependant les enregistrer et tenter de les décrypter plus tard). Une action de Décryptage doit obtenir 10 réussites pour trouver cette clé.

Puissance : Le nombre de réussites nécessaires pour décrypter la clé est multiplié par le niveau de puissance d'exécution.

DÉSAMORÇAGE



Test : Piratage (+) contre la Défense de la cible, étendu à un nombre de réussites égal à son Intégrité.

Effet : désactive une bombe (à condition que son mécanisme soit informatique) ou une Surcharge Matricielle (voir le programme du même nom).

Puissance : Chaque niveau de puissance autorise un test supplémentaire.

DÉCRYPTAGE



Test : Com-tech (+) DD=14 étendu à un nombre de réussites déterminé par la complexité du Cryptage (voir programme du même nom).

Effet : utilise diverses techniques pour décoder une clé de cryptage.

Puissance : les degrés de réussites obtenus sur votre test sont multipliés par le niveau de puissance d'exécution.

DIAGNOSTIC



Test : aucun

Effet : analyse l'intégralité d'un appareil pour fournir un rapport détaillé de son état. Ne permet pas de détecter les malwares et autres intrus présents. Vous obtenez un bonus de +1 sur la prochaine action ciblant l'élément diagnostiqué. Cet effet est perdu si l'élément diagnostiqué subit des dommages ou reçoit une réparation avant que le bonus ne puisse être utilisé.

Puissance : La valeur du bonus sur votre prochaine action est égale au niveau de puissance d'exécution du programme.

EDITION



Test : aucun

Effet : Modifie le contenu d'un fichier (texte, photo, vidéo, etc.). Selon leur complexité, le MJ détermine si une même action modifie un seul fichier ou un lot de plusieurs fichiers similaires.

Puissance : Chaque niveau de puissance permet d'augmenter la qualité des modifications apportées ou de modifier un fichier/lot de fichiers supplémentaire.

ESPIONNAGE DES COM.



Test : Com-tech (+) DD=14 étendu à 7 réussites si vous savez quelle est la faction que vous espionnez. Si vous scrutez au hasard, le test est étendu à 15.

Effet : Scrute les fréquences à la recherche de transmissions qui pourraient être utiles. Si elles sont cryptées, vous pouvez toujours les détecter mais elles sont incompréhensibles.

Puissance : pour chaque niveau de puissance au-dessus de 1, ajoutez +1 degré de réussite à votre résultat. Cela est sans effet si le test échoue.

FALSIFICATION



Test : aucun

Effet : Désignez une faction. Ce programme crée une fausse identité informatique pour un individu ou un appareil à portée de vos communications, valide uniquement auprès de la faction choisie.

Puissance : Le niveau de puissance définit le niveau d'accès de la fausse identité créée. Attention cependant : la plupart des réseaux à très haute sécurité auront des niveaux d'accès supérieurs à 7. Pour les atteindre, il faudra obtenir des bonus scénaristiques dépendant de vos actions et de la situation.

FILTRE DE FEED-BACK



Test : aucun

Effet : Ciblez un personnage équipé d'un implant neuronal connecté sur la même grille que vous. Tant que ce programme est actif, chaque neuro-attaque (voir action correspondante) qui cible ce personnage perd un jet de pénétration.

Puissance : Ajouter un niveau de puissance permet soit de retirer un jet de pénétration supplémentaire à chaque attaque ciblant le personnage protégé ou de faire bénéficier cette protection à un personnage supplémentaire.

FURTIVITÉ



Test : aucun

Effet : Efface vos traces et camoufle vos actions en imitant le trafic informatique normal de la grille sur laquelle vous vous trouvez. Tant que ce programme est actif, votre valeur de Discrétion est augmentée de +1.

Puissance : Le niveau de puissance d'exécution indique la hauteur du bonus donné à votre valeur de Discrétion.

IMPLANTER UN MALWARE



Test : Programmation (+) contre la Défense Informatique de la cible

Effet : Ciblez un appareil à portée. En cas de réussite, vous pouvez y implanter un malware de votre choix parmi ceux que vous possédez.

Puissance : Vous ne pouvez pas implanter un malware dont le niveau est supérieur au niveau d'exécution de ce programme/action.

ISOLATION



Test : Programmation (+) (DD=14) étendu contre la Santé du malware

Effet : met en quarantaine un malware ennemi pendant 1 round.

Puissance : Ajouter un niveau de puissance permet soit d'augmenter la durée de quarantaine d'un round supplémentaire, soit de cibler un malware supplémentaire. Si la durée de la quarantaine infligée à un malware est supérieure ou égale à son niveau, vous le capturez et pouvez donc l'utiliser comme si vous l'aviez programmé.

LEURRE



Test : aucun

Effet : Crée un avatar virtuel autonome pouvant servir d'appât, de diversion ou d'agent de reconnaissance. Ses caractéristiques dépendent du profil de son créateur :

- **Créé par un personnage IA :** correspond à une Intelligence Simulée de niveau 1 (voir chapitre 4.6).
- **Créé par un personnage non-IA :** les valeurs de caractéristiques du leurre sont déterminées par le MJ en fonction du temps et des moyens utilisés par son créateur : un leurre conçu avec plusieurs super-ordinateurs au bout de plusieurs jours pourra avoir des caractéristiques quasi identiques à celle de la personne qu'il cherche à imiter, tandis que celles d'un leurre créé à la va-vite sur un data-pad seront égales à la moitié de celles de son créateur.

Puissance : Ajouter un niveau de puissance permet soit d'améliorer de 1 point toutes les caractéristiques du leurre soit de créer un leurre supplémentaire mais en diminuant également de 1 point toutes les caractéristiques de tous les leures créés.

LOCALISATION



Test : Com-tech (+) DD=14

Effet : Utilise tous les équipements de réception disponibles pour calculer les coordonnées d'un signal radio. Nécessite d'avoir accès à plusieurs antennes situées à des positions différentes, autrement vous n'obtenez que la distance et aucune direction précise. Au niveau de puissance 1, le résultat de la localisation est une zone circulaire de 100 mètres de diamètre.

Puissance : La taille de la zone de localisation est réduite de 10 mètres pour chaque niveau de puissance supplémentaire.

NEUTRALISATION



Test : Piratage (+) contre la Défense Informatique de la cible

Effet : Ciblez un malware. En cas de réussite, celui-ci subit une attaque avec les caractéristiques suivantes :

- Pénétration : 1D20 contre la valeur de Mémoire de la cible
- Dégâts : diminue le niveau du malware de 1 point.

Puissance : Le niveau de puissance indique le nombre de jets de Pénétration.

RÉINITIALISATION



Test : aucun

Effet : Ciblez un appareil allié à portée. Celui-ci s'éteint immédiatement et redémarre en purgeant sa mémoire pour revenir à ses paramètres d'origine. Il perd donc tout avantage ou désavantage reçu par des actions informatiques, ainsi que toute donnée qu'il aurait enregistré, et n'est pas utilisable pendant toute la durée du redémarrage qui est déterminée par le MJ en fonction de la complexité de l'appareil.

Puissance : Le niveau de puissance indique le nombre de fichiers et/ou d'avantages que l'appareil peut conserver après la réinitialisation.

TRADUCTION



Test : aucun

Effet : Ce programme peut traduire un texte ou un signal audio dans une langue de votre choix. Attention cependant : selon l'époque à laquelle se déroulent votre aventure et les événements qui se seront passés, les possibilités de traduction entre les langues humaines et covenantes peuvent être difficiles, voir impossibles.

Puissance : Le niveau de puissance indique le nombre de discussions et/ou de fichiers différents qui peuvent être traduits simultanément.

TRANSFER



Test : Com-tech (+) si nécessaire

Effet : Copie ou déplace des fichiers informatiques depuis un emplacement vers un autre, celui-ci pouvant se trouver sur la même grille ou sur une autre grille à laquelle vous êtes connecté.

Puissance : Ajouter un niveau de puissance permet SOIT d'augmenter la vitesse de transfert SOIT de transférer le(s) fichier(s) vers une destination supplémentaire.

SCAN ANTI-INTRUSION



Test : Piratage (+)

Effet : Ciblez un appareil ou un personnage à portée. Le MJ oppose le résultat de votre test à la valeur de Discrétion des éventuels malwares et intrus connecté à cette cible. Vous détectez et identifiez tous ceux dont la valeur de Discrétion est inférieure à votre résultat.

Puissance : Le niveau de puissance vous confère un bonus que vous pourrez utiliser sur la prochaine action informatique que vous effectuez contre l'un des malwares détectés grâce à ce scan.

RÉPARATION



Test : Programmation (+)

Effet : Equivalent du soin médical pour les appareils et entités informatiques, ce programme/action redonne 1 point d'Intégrité par degré de réussite.

Puissance : les degrés de réussites obtenus sur votre test sont multipliés par le niveau de puissance d'exécution.

3.6. COMBATTRE DES GROUPE DE PNJ

Il existe en tout 4 niveau de PNJ ennemis qui sont classés en fonction de leur dangerosité et/ou de leur rôle dans le cadre d'un scénario :

TYPE	DESCRIPTION	EXEMPLES
Troufions	Ces PNJ orment le gros des troupes régulières et des menaces de très faible intensité. Seuls ils sont plutôt inoffensifs, et c'est pourquoi ils sont le plus souvent rassemblés en petits groupes afin d'augmenter leurs efficacité sur le terrain. C'est cette dernière catégorie de PNJ qui peut former des « groupes » de combat dont le fonctionnement suit un ensemble de règles visant à les rendre plus dangereux mais aussi à simplifier la gestion d'affrontements impliquant beaucoup d'ennemis, en particulier lors de combat narratifs où tout se fait par description sans utiliser de carte tactique.	<i>Recrues de l'UNSC Army, conscrits unggoy, membre d'un équipage de pirates ou d'un gang, etc.</i>
Rivaux	Ce sont des combattants d'élite qui n'ont aucune place particulièrement spéciale dans le scénario d'une aventure mais qui constituent des adversaires à ne pas sous-estimer. Les rivaux, lieutenants et Némésis ne peuvent jamais intégrer un groupe de PNJ et se battent toujours de manière individuelle.	<i>Tireur d'élite, artilleur, épéiste, assassin, etc.</i>
Lieutenants	Ce sont les bras droits des Némésis, leurs agents de confiance les plus doués chacun dans leur domaine. Ils sont généralement responsables de la bonne tenue d'une ou plusieurs opérations spéciales et servent d'intermédiaires entre leur supérieur et les troupes sous leur commandement.	<i>Sergent Johnson, Sara Palmer, Rtas'Vadum, Let 'Volir, etc.</i>
Némésis	Ce sont les adversaires ultimes d'une campagne, les individus responsables de la plupart des ennuis rencontrés par les joueurs. Ils ont accès à de vastes moyens matériels et de troupes qu'ils emploient avec intelligence pour parvenir à leurs fins.	<i>Atriox, Parangosky, Jul 'Mdama, le Didact, etc.</i>

FORMATION D'UN GROUPE

Un Groupe ne peut être formé que par des PNJ possédant tous le même profil et qui sont éligibles pour le rôle de Troufion. Cela ne concerne donc pas la plupart des forces spéciales et des individus de puissance comparable aux PJ. Les membres d'un même Groupe doivent restés relativement proches les uns des autres, ce qui n'est pas qu'une question de distance : si par exemple une porte vient à se verrouiller au milieu d'eux, le Groupe sera scindé en deux mais pourra éventuellement reprendre sa taille initiale si ses membres parviennent à se réunir de nouveau.

Alerté par les bruits des combats, les forces rebelles envoient des renforts contre Jenny et Ryan qui se retrouvent à affronter une escouade de douze simples soldats. Dès son arrivée, l'escouade ennemie se divise en deux Groupes de six qui se placent chacun sur un flanc afin de prendre nos héros en tenailles.



INITIATIVE

Tous les membres d'un Groupe de PNJ agissent simultanément lors d'un combat, ce qui simplifie énormément la gestion de l'ordre d'intervention. L'ensemble du groupe génère un seul dé d'initiative et agit également sur un seul dé d'initiative.

VIGILANCE

De la même manière que pour les compétences, la Vigilance des membres d'un Groupe est augmenté de 1 point pour chacun membre au-delà du premier afin de représenter le fait qu'ils peuvent surveiller davantage de choses autour d'eux.

COMPÉTENCES

Les PNJ de type Troufion ont sur leur profil une liste de compétences sans valeur. Cela signifie qu'ils peuvent accomplir des actions liées à ces compétences de manière normale mais qu'ils ne reçoivent aucun bonus sur leurs tests. Lorsqu'ils forment un Groupe, toutes leurs compétences de profil gagnent un niveau pour chaque membre au-delà du premier qui participe à l'action entreprise afin de représenter le fait qu'ils s'entraident et multiplient leurs chances de succès. Ce bonus ne peut pas dépasser +7, et si le nombre de membres d'un Groupe diminue, leur niveau de compétence diminue de la même manière.

Les PNJ peuvent aider sur une action pour laquelle ils n'ont pas l'équipement adapté (par exemple s'il n'y a qu'un seul porteur d'arme lourde dans l'escouade), ce qui peut être décrit de différentes manières : ils désignent des cibles, effectuent des tirs de dissuasions, préparent les munitions ou le terrain, etc.

Tandis que le Groupe rebelle situé sur le flanc droit tire sur Jenny et Ryan, le second Groupe entreprend d'escalader les ruines d'un bâtiment afin d'avoir une position surélevée. Ils possèdent la compétence Athlétisme, ce qui fait qu'ils reçoivent un bonus de +5 sur leur test de Force pour grimper sur les ruines car ils sont cinq en plus du premier.

L'un d'eux est abattu par un tir de Ryan au milieu de leur ascension. Du coup lors de leur 2ème test de Force (Athlétisme) ils n'ont plus qu'un bonus de +4.

ARMEMENT ET ÉQUIPEMENT

Par besoin de simplicité, tous les PNJ d'un même groupe de Troufions portent les mêmes armes, armures et équipements à l'exception d'un seul qui peut être le chef d'équipe ou le porteur d'une arme spéciale. Ce PNJ peut porter une arme et/ou un équipement différent (lance-roquette, fusil de sniper, mitrailleuse fixe, scanner, barricade déployable, etc.), mais son armure reste la même que ses compagnons.

MOUVEMENTS

Lors du tour de jeu d'un Groupe, chacun de ses membres peut se déplacer librement en essayant de garder la cohésion autant que possible. Si un des membres du groupe vient à trop s'éloigner ou à être séparé de ses semblables d'une manière ou d'une autre, il est alors traité comme un PNJ isolé avec une valeur d'initiative identique à celle du Groupe dont il est issu.

ACTIONS

Les membres d'un même Groupe de PNJ peuvent chacun accomplir une action différente, mais pour chaque action le niveau de compétence à appliquer dépend du nombre d'individus qui y participent (voir plus haut). Il est donc dans leur avantage de tous faire la même chose à chaque tour, cependant certaines circonstances peuvent les obliger à répartir leurs efforts sur des actions différentes.

Pendant que le Groupe situé sur le flanc gauche continue son escalade, le deuxième effectue trois actions différentes : trois soldats effectuent un tir de suppression tandis que deux autres installent une mitrailleuse lourde sur un muret et que le dernier lance une grenade à fragmentation. Ceux qui tirent reçoivent donc un bonus de +2 en Armes standards tandis que ceux à la mitrailleuse n'ont que +1 en Armes Fixes, et le lanceur effectue son test sans bonus mais en espérant que l'aire d'effet compense son imprécision.



ATTAQUER UN GROUPE

Quand un personnage attaque un Groupe, il s'en prend à l'unité entière et non à l'un ou l'autre de ses membres (sauf utilisation d'actions ou d'équipements spéciaux). Cela s'explique principalement par le fait que dans le feu de l'action on a rarement le temps de faire attention à sur qui on tire exactement.

Etant donné que tous les membres d'un Groupe doivent avoir le même profil, ils possèdent normalement tous la même Défense Naturelle. Si cependant une partie de ses membres bénéficient d'un couvert et d'autres non (ou qu'ils ont des valeurs de couvert différentes), appliquez toujours la valeur la plus faible. Cela ne s'applique pas lorsque vous utilisez une action ou équipement permettant de cibler précisément un membre du Groupe.

DÉGÂTS ET PERTES

Contrairement aux PNJ de catégories supérieures, les Troufions ne possèdent pas de points de Tenacité et sont directement tués ou neutralisés par les blessures lourdes, ce qui les rend très fragiles. Lorsqu'une attaque visant un Groupe cause des dégâts, le MJ choisi lequel de ses membres est touché. Si le PNJ en question est tué par cette attaque, tous les dégâts en excès sont perdus sauf s'il s'agissait d'une rafale ou d'une arme avec l'attribue *Aire d'effet* et qu'un autre membre du même Groupe se trouve proche de la première victime.

Dans l'éventualité où c'est le porteur d'une arme et/ou d'un équipement spécial qui est tué ainsi, ses coéquipiers chercheront à récupérer son matériel le plus vite possible pour continuer à s'en servir.

Ryan effectue une salve avec son fusil de précision contre l'un des Groupes d'ennemis et cause 12 points de dégâts. Les soldats rebelles n'ont que 8 PV chacun, ce qui fait que l'un d'entre eux meure et les 4 points de dégâts supplémentaires sont perdus.

Jenny effectue une rafale de fusil d'assaut contre le même Groupe et obtient 11 points de dégâts. Comme deux ennemis étaient assez proches l'un de l'autre, elle abat l'un d'eux et blesse le second en lui causant 3 points de dégâts.

3.7. LES COMBATS VERBAUX

Dans les groupes de héros comportant des classes très portées sur les interactions sociales, vous pouvez avoir des aventures qui donnent une part plus importante à la diplomatie, les négociations, l'enquête et diverses formes de relations (amicales ou non) avec des PNJ. Pour certaines interactions sociales jugées critiques pour le scénario, le MJ peut décider d'utiliser ce système de combat verbal pour augmenter le suspense et mieux représenter la difficulté qu'auront vos personnages à convaincre leurs interlocuteurs. C'est également un excellent moyen de représenter une scène de torture ou d'interrogatoire pour savoir si un personnage parvient à briser la volonté d'un autre ou à lui arracher des renseignements.

Dans ce système, chaque participant possède une valeur de **Détermination** qui sert de Points de Vies contre les diverses « attaques verbales » qu'il pourra recevoir. La Détermination est égale à la somme du modificateur d'Intelligence et de celui de Volonté, le tout multiplié par cinq. Si la Détermination d'un personnage tombe à zéro, il perd le combat et devient convaincu par les arguments présentés par son adversaire.

CALCUL DE DÉTERMINATION

$$\text{Détermination} = [(\text{Int}) + (\text{Vol})] \times 5$$



RÈGLES DES COMBATS VERBAUX

Dans le cas où il n'y a que deux personnages qui s'affrontent, un combat verbal se déroule au tour à tour un personnage à la fois comme pour un combat classique. Mais dans le cas où l'un des « camp » impliqué dans le combat compte plusieurs personnages, ce camp doit désigner un **représentant** qui portera le discours du groupe et qui sera le seul à agir en leur nom. Les autres membres du groupe peuvent toujours le conseiller durant l'affrontement et éventuellement participer à certaines actions, mais c'est toujours la Détermination du représentant qui est prise en compte, et si elle tombe à zéro alors l'ensemble du groupe est « vaincu ».

Lors de son tour, un camp peut soit porter une **attaque**, soit construire une **stratégie**, qui sont des techniques ne causant aucun dégâts mais qui vous donnent des avantages divers. L'un comme l'autre nécessite un test de compétence et doit être dirigé contre un ou plusieurs adversaires (si le combat verbal implique plus de deux camps). Dans le cas d'une attaque, chaque adversaire ciblé doit choisir une technique de défense pour se protéger, et ceux qui réussissent infligent des dégâts à la Détermination de l'attaquant.

Les attaques et stratégies sont divisées en deux catégories : **empathiques** et **antagoniques**. Les premières ont pour but de vous rendre sympathique vis-à-vis de votre cible mais sont relativement faibles, tandis que les secondes sont plus puissantes mais sont très agressives et risquent de vous attirer la colère ou même la haine de votre cible si elle ne vous détestait pas déjà.

Il est très important de noter l'ensemble des actions accomplies durant un combat verbal car le résultat final dépendra du « parcours » que vous aurez suivi pour défendre vos arguments. Sachez également que plus vous décrierez la manière dont vous utiliserez telle ou telle action, et mieux le MJ pourra représenter la façon dont le combat se déroule, ce qui l'incitera peut-être aussi à vous offrir des bonus supplémentaires pour récompenser une bonne stratégie.

SITUATIONS PARTICULIÈRES

Les modificateurs : tout comme dans un combat « classique », le combat verbal peut utiliser des modificateurs sur les tests. Si vous tentez d'intimider un jiralhanae en armure lourde avec une épée en bois, ou de séduire une veuve en deuil lors des funérailles de son époux, cela va s'avérer beaucoup plus difficile que de convaincre un marchand unggoy de vous faire une réduction sur sa marchandise. D'un autre côté, il est plus facile de soudoyer un soldat avide lorsque vous passez un poste de garde, ou de convaincre quelqu'un de faire quelque chose qu'il voudrait faire de toute façon, que d'obtenir la même réduction auprès de ce marchand unggoy. La plupart du temps, les modificateurs de combat verbal sont laissés à l'appréciation du MJ. En cas de doute, gardez à l'esprit qu'un modificateur léger est de 2, un modificateur modéré est de 4, et un modificateur majeur est de 7. Cela devrait vous permettre d'ajouter des modificateurs à presque toutes les situations en fonction de leur gravité.

Modificateurs sociaux : certaines actions font appel à l'une des caractéristiques sociales de personnage (Commandement, Héroïsme et Honneur) au point d'appliquer un modificateur supplémentaire sur votre test, dont la valeur est égale à la différence entre votre rang sur cette caractéristique sociale et le rang de votre adversaire.

Torture et douleur : si votre cible est à votre merci et que vous lui infligez des dégâts physiques ou psychologiques, vous obtenez un bonus de +4 sur vos actions antagonistes et un malus de +4 en Intimidation lors d'un combat verbal. Si vous amenez la cible à un état *Mourant*, ces modificateurs passent à 10.

ATTAQUES EMPATHIQUES

Nom	Test	Modificateur social	Dégâts	Effets
Exhorter	Protocole (+)	Commandement	1d6 + (Int)	En usant d'arguments d'autorités (protocole, étude scientifique, témoignage d'une personnalité importante, etc.), vous destabilisez l'assurance de votre adversaire sans réellement le convaincre de vos idées. Les dégâts de toutes les autres attaques empathiques sont augmentées de +1 pour le reste du combat (cumulatif).
Fraterniser	Relationnel	Honneur	1d4 + (Char)	Cette action est sans effet si vous utilisez une action antagoniste pendant ce combat. En cas de réussite, votre cible ne peut pas utiliser d'attaque antagoniste pendant son prochain tour (mais il peut toujours utiliser une stratégie antagoniste). Si vous achevez un combat verbal en ayant utilisé ce type d'attaque au moins une fois, l'attitude de la cible envers vous s'améliore d'un cran (voir tableau des attitudes en annexe).
Négocier	Diplomatie	Honneur	1D6 + (Char)	Pour chaque Négociation réussie, les attaques de votre adversaire vous causent 1pts de dégâts en moins (cumulatif) pour la suite du combat, cependant vous devez lui offrir une contrepartie ou accepter une partie de ses arguments.
Persuader	Investigation	Aucun	1d4 + (Int)	Si vous achevez un combat verbal en ayant utilisé ce type d'attaque au moins une fois, votre adversaire est convaincu de vos arguments et il est d'accord avec vous. Son niveau de persuasion dépend cependant du nombre de fois où vous avez utilisé cette action avec succès pendant ce combat.
Séduire	Relationnel	Héroïsme	1d6 + (Char)	Possible uniquement contre des personnages du même peuple que vous (ou qu'un des membres de votre groupe) et qui ne vous est pas hostile. Le personnage ciblé devient sensible à vos compliments et accepte plus facilement vos arguments. Les dégâts de la prochaine Séduction sont augmentées de +2 pour le reste du combat tant que l'attaquant n'utilise pas d'action antagoniste (cumulatif). Un combat réussi avec ce type d'attaque peut ouvrir vers une romance si vous avez utilisé la stratégie Charmer.

ATTAQUES ANTAGONIQUES

Nom	Test	Modificateur social	Dégâts	Effets
Duper	Duperie	Aucun	1d8 + (Int)	Si vous achevez un combat verbal en ayant utilisé ce type d'attaque au moins une fois, votre adversaire est convaincu par votre mensonge. Son niveau de conviction dépend cependant du nombre de fois où vous avez utilisé cette action avec succès pendant ce combat. Cette action ne dégrade votre relations avec lui que s'il découvre que vous lui avez menti.
Diffamer	Protocole (+)	Honneur	1d8 + (Char)	Cette action n'est possible qu'en présence de témoin neutres ou appartenant au camp de votre cible, autrement elle ne cause aucun dégât. Vous portez de fausses accusations ou suspicions contre elles, et si vous gagnez le combat cela pourra avoir des conséquences variées selon la nature des accusations. Un personnage de joueur qui est diffamé avec succès perd 1D6 pts sur une caractéristique sociale au choix de l'attaquant (par défaut, l'Honneur).
Humilier	Intimidation	Héroïsme	1d8 + (Char)	Si vous humiliez une personne en public, cela peut avoir un impact sur sa réputation, sa position hiérarchique, ses relations avec les personnes présentes ou avec d'autres. Un personnage de joueur qui est humilié avec succès perd 1D6 pts sur une caractéristique sociale au choix de l'attaquant (par défaut, l'Héroïsme).
Intimider	Intimidation	Commandement	1d12 + (For) ou (Char)	Vous insufflez la peur dans l'esprit de votre adversaire. Les dégâts de la prochaine Intimidation sont augmentées de +4 pour le reste du combat (cumulatif). S'il est vaincu, vous recevez l'attribut <i>Peur (X)</i> contre lui et les membres de son groupe, avec X le nombre d'Intimidation réussies.
Projection mentale	Psychologie	Honneur	1d8 + (Int)	Avec l'accord du MJ, choisissez un défaut psychologique de votre personnage (qu'il soit issu du chapitre 1.5 ou non). Vous reprochez à votre adversaire d'avoir ce même défaut dans des proportions égales ou supérieures, ce qui peut remettre en question ses capacités et/ou sa légitimité dans la discussion mais peut-être aussi pour le reste de l'aventure.



DÉFENSES

Nom	Test	Dégâts	Effets
Désengager	Diplomatie	Aucun	En cas de réussite, cette défense met fin à la discussion, mais en cas d'échec les dégâts de l'attaque ennemie sont doublés. Certaines situations ne permettent pas de se désengager d'un combat verbal.
Changer de sujet	Culture générale	1d6 + (Int)	Aucun effet supplémentaire. Si vous gagnez un combat en changeant le sujet face à toutes les attaques ennemies, cela se termine sur une impasse et personne n'est convaincu des arguments de l'autre. Votre adversaire refuse de dialoguer avec vous sur ce sujet pendant une durée définie par le MJ.
Contre-attaquer	Selon l'attaque utilisée	Selon l'attaque utilisée	Au lieu de vous défendre, vous pouvez accomplir une attaque qui, en cas de réussite, annule celle dont vous faites l'objet.
Ignorer / Nier	Interrogatoire ou Religion (*)	1d6 + (Vol)	Aucun effet supplémentaire. Si vous gagnez un combat en ignorant simplement toutes les attaques ennemies, cela se termine sur une impasse et personne n'est convaincu des arguments de l'autre. Votre adversaire refuse de dialoguer avec vous sur ce sujet pendant une durée définie par le MJ.
Inversion accusatoire	Investigation ou Psychologie (*)	Spécial	En cas de réussite, l'attaque de l'ennemi se retourne contre lui en causant la même quantité de dégâts (toujours en utilisant le profil de l'attaquant pour ce qui est des modificateurs de caractéristiques).

(*) Selon la situation et la nature des arguments présentés par l'attaquant

STRATÉGIES EMPATHIQUES

Nom	Test	Dégâts	Effets
Charmer	Relationnel DD = 12 + (Vol) de la cible	Aucun	Possible uniquement contre un personnage du même peuple que vous (ou qu'un des membres de votre groupe) et qui ne vous est pas hostile. La personne charmée tombe plus ou moins amoureuse du charmeur et subit un malus de -3 en combat verbal contre lui tant qu'il la traite correctement et prétend être amoureux. Si la romance se termine mal, le défenseur gagne un bonus permanent de +5 contre les attaques empathiques de l'attaquant.
Observer	Psychologie DD = 12 + (Vol) de la cible	Aucun	Vous étudiez le langage corporel de votre adversaire et tentez d'en déduire ses émotions et/ou que ses intentions. En cas de réussite, le MJ vous donne un indice sur l'état émotionnel de votre adversaire et lance 1D6 pour déterminer le bonus que vous recevez : 1 : Le MJ vous donne également un indice sur l'objectif de votre adversaire pour ce combat verbal, 2 : Le MJ vous indique quelle(s) stratégie(s) empathiques ou antagoniques seraient les plus efficaces contre votre adversaire, 3 : +2 sur toutes vos défenses (cumulatif), 4 : Choisissez un type d'attaque empathique pour laquelle vous recevez un bonus de +2 jusqu'à la fin du combat, 5 : Choisissez un type d'attaque antagonique pour laquelle vous recevez un bonus de +4 jusqu'à la fin du combat. 6 : Choisissez une caractéristique sociale de votre adversaire. Pour le reste du combat, elle est considérée comme ayant 2 rangs de moins (non cumulatif).
Soudoyer	Diplomatie DD = 12 + (Vol) de la cible	Aucun	Si vous réussissez votre jet, indiquez au MJ une somme d'argent ou une possession matérielle que vous êtes prêt à céder au personnage que vous soudoyez. Vous recevez ensuite un bonus pour le reste de vos actions empathiques contre lui jusqu'à la fin du combat.
Méditer	Psychologie DD = 16 - votre (Vol)	Aucun	Vous prenez un moment pour rassembler votre sang-froid et retrouver votre calme. Vous regagnez immédiatement 2d6 points de Détermination et bénéficiez d'un bonus sur votre prochaine Défense égal au double de votre (Défense). Vous ne pouvez méditer qu'une seule fois par combat verbal.

STRATÉGIES ANTAGONIQUES

Nom	Test	Dégâts	Effets
Dénigrer	Psychologie DD = 12 + (Vol) de la cible	Aucun	Vous remettez en question l'autorité, la popularité ou la crédibilité de votre adversaire. En cas de réussite, choisissez une caractéristique sociale. Pour le reste du combat verbal, les modificateurs sociaux associés à cette caractéristique sont doublés pour vos actions contre cet adversaire et sont également réduits de moitié pour les actions de ce même adversaire contre vous. Vous ne pouvez dénigrer qu'une seule fois par combat.
Insinuer	Duperie DD = 12 + (Vol) de la cible	Aucun	Permet de suggérer quelque chose de bien ou de mal concernant l'un des participants du combat (y compris vous-même) ou le sujet de la discussion afin de modifier sensiblement le point de vue de toutes les personnes présentes. Si vous réussissez, le MJ vous confert un bonus permanent sur vos attaques antagonistes contre votre adversaire, la valeur de ce bonus étant entre située entre +1 et +5 selon la nature de votre suggestion. Vous ne pouvez Insinuer qu'une seule fois par combat verbal.
Mépriser	Spécial	Aucun	Vous vous comparez de manière excessivement avantageuse par rapport à votre adversaire sur l'une des trois caractéristiques sociales. La nature du test est différent selon la caractéristique utilisée : COMMANDEMENT => test de Protocole (+) ou de Religion HEROÏSME => test de Relationnel ou d' Intimidation HONNEUR => test de Diplomatie ou de Duperie En cas de réussite, vous infligez aux défenses de votre adversaire un malus permanent dont la valeur est égal à la différence de rang entre vous et votre cible sur la caractéristique sociale choisie. Vous ne pouvez Mépriser qu'une seule fois par combat verbal.
Sonder	Physique neurale (+) DD = 12 + (Vol) de la cible	Aucun	Vous cherchez à percevoir les sentiments et pensées de surface de votre adversaire, mais celui-ci aura conscience de votre sondage et verra d'un très mauvais œil cette intrusion mentale. En cas de réussite, vous pouvez choisir un seul des bonus listés ci-dessous : - le MJ vous décrit précisément l'état émotionnel actuel de votre cible, ce qui vous donne également un bonus de +3 sur votre prochaine Séduction ou Intimidation contre lui, - le MJ vous décrit l'une des intentions principales de votre cible, ce qui vous donne un bonus de +5 sur votre prochaine Persuasion ou Duperie contre lui, - Vous captez les pensées qui traversent l'esprit de votre cible durant la discussion, ce qui vous donne un bonus de +4 la prochaine fois que vous Changez de sujet sur une de ses attaques.

Une fois revenus à leur base d'opération, Jenny et Ryan doivent faire un débriefing face à leur supérieur hiérarchique le Lieutenant Volgen et plusieurs autres officiers supérieurs. On leur demande d'expliquer pourquoi Ryan a sciemment désobéi aux ordres en poursuivant les pirates au lieu de défendre le centre de communication comme on le lui avait ordonné. Jenny possède une (Int) de 3 et une (Vol) de 2, tandis que pour Ryan ces valeurs sont respectivement de 1 et 3. Jenny a donc une Détermination de (3+2) x5 = 25 tandis que celle de Ryan n'est que de (1+3) x5 = 20. C'est donc Jenny qui va mener la discussion face à Volgen, qui est un officier très sévère et antipathique.

ROUND 1

Tour de Jenny : elle essaye de **Persuader** Volgen qu'il aurait été très utile de capturer un ou plusieurs ennemis afin de les interroger sur les raisons de leur présence dans cette région, et obtient 13 sur son test de Persuasion. Le lieutenant se défend par une **Contre-attaque** en essayant de la **Persuader** que cela aurait pu tourner à la catastrophe, car non seulement Ryan n'a pas réussi à faire de prisonnier mais il a également failli mourir et son absence pour la défense du poste de communication aurait pu leur coûter cher. Mais il n'obtient que 11 sur son test de Protocole et sa Détermination subit donc des dégâts égaux à 1d6 + bonus de Charisme de Jenny.

Tour de Volgen : vexé, l'officier utilise **Exhortation** en rappelant qu'il reste le commandant des opérations et que ses ordres n'ont pas à être discutés. En raison de leur différence en valeur de Commandement (60 contre 23 en faveur de Volgen), il reçoit un bonus supplémentaire de +4 sur son test de Protocole et obtient 16. Jenny se défend en **Ignorant** l'argument, prétendant que la situation avait changé, qu'il était nécessaire d'adapter leur stratégie et qu'ils n'avaient pas le temps d'attendre une réponse radio. Elle obtient 17 sur son test d'Interrogatoire et lui inflige alors des dégâts égaux à 1d6 + son bonus de Volonté.

ROUND 2

Tour de Jenny : ne voulant pas se faire un ennemi de son lieutenant, elle passe son tour à l'**Observer** pour savoir comment mieux l'amadouer. Elle obtient 13 sur son test d'Observation, ce qui est insuffisant car Volgen possède un bonus de Volonté de 2, ce qui donne un Degré de Difficulté de 14.

Tour de Volgen : l'officier profite du silence de la jeune femme pour **Insinuer** que les deux héros ont déjà de lourds antécédents d'insubordination et de désobéissance, Ryan en particulier, et ainsi gagner plus facilement l'approbation des autres officiers. Il obtient 19 sur son test de Duperie, ce qui est largement suffisant, et le MJ considère que son argument est assez impactant pour lui donner un bonus de +4 à toutes ses attaques antagonistes pour le reste du combat.

ROUND 3

Tour de Jenny : la jeune femme tente de **Négocier** avec l'officier en proposant que Ryan et elle-même repartent en mission pour mener une enquête approfondie, et que Volgen pourra les sanctionner comme il l'entend s'ils reviennent sans aucune piste à exploiter. En raison de leur différence en valeur d'Honneur (52 contre 34 en faveur de Jenny), elle reçoit un bonus supplémentaire de +2 sur son test de Diplomatie et obtient 13. Volgen choisie de contre-attaquer avec une **Intimidation**, rappelant que ce genre de négociation pourrait être vu comme une tentative de corruption aux yeux du règlement militaire. Malgré son bonus supplémentaire de +4 conféré par la différence de Commandement, il n'obtient que 9 sur son test d'Intimidation et Jenny lui inflige alors des dégâts égaux à 1d6 + son bonus de Charisme.

Tour de Volgen : étant mis en difficulté, le lieutenant s'emporte et choisi de **Diffamer** les deux héros en les soupçonnant de vouloir désertir pour échapper à leur sentence. Il obtient 12 sur son test de Protocole, et Jenny cherche à contre-attaquer pour **Persuader** de leur loyauté, mais n'obtient que 10 sur son test d'Investigation. Elle subit alors des dégâts égaux à 1d8 + le bonus de Charisme de Volgen.

ROUND 4

Tour de Jenny : l'accusation de Volgen ne plait pas du tout à Jenny qui arrête de prendre des gants. Elle décide de l'**Humilier** en rappelant devant témoins qu'il n'a jamais réellement combattu sur le terrain, et que la notion de courage ou de sacrifice lui est totalement étrangère. En raison de leur différence en valeur d'Honneur (64 contre 12 en faveur de Jenny), elle reçoit un bonus supplémentaire de +5 sur son test d'Intimidation et obtient 21. Volgen tente désespérément de se défendre avec une ultime **Intimidation** sur laquelle il n'obtient que 18, et reçoit alors des dégâts égaux à 1d8 + le bonus de Charisme de Jenny.

Avec cette dernière attaque, la Détermination de Volgen tombe à zéro et Jenny remporte le combat, mais en ayant humilié ainsi son lieutenant devant le reste des officiers, elle a fait de lui un ennemi juré qui ne reculera devant rien pour venger son honneur...





LES RÈGLES AVANCÉES

1. LES BOUCLERS
ÉNERGÉTIQUES
2. LA VIGILANCE
3. RÉQUISITION ET
ACHATS
4. GESTION DE
L'ÉQUIPEMENT
5. RÈGLES
INFORMATIQUES
6. ENTITÉS
INFORMATIQUES
7. DRONES
8. ASTRO-LARGAGES
9. CONTACTS ET
APPUIS

4.1. LES BOUCLIERS ÉNERGÉTIQUES



L'une des technologies militaires qui ait donné le meilleur avantage à l'Alliance covenante contre l'humanité durant la Grande Guerre est sans aucun doute celle des boucliers énergétiques. Il a fallu près de vingt-huit ans aux meilleurs scientifiques de l'ONI pour parvenir à la reproduire et uniquement sur les armures MJOLNIR des combattants spartans et certains prototypes d'armements en raison des difficultés d'alimentation. C'est un dispositif de défense qui offre un avantage tactique non négligeable aux troupes d'infanterie, en particulier les redoutables combattants sangheilis et jiralhanaes pour leur permettre de s'approcher de leurs ennemis et de les engager dans un corps à corps où leurs formidables capacités physiques sont pleinement exploitées.

BOUCLIERS ÉNERGÉTIQUES (CORPORELS)

La plupart du temps, lorsque quelqu'un parle de « bouclier énergétique » cela sous-entend par défaut qu'il s'agit d'un bouclier énergétique « corporel ». Ce type de bouclier est installé sur les différentes pièces d'une même armure afin de créer un champ protecteur invisible qui intercepte les tirs en les déviant ou en dissipant leur énergie. Cependant, un bouclier énergétique corporel possède toujours une limite à la quantité de dégât qu'il peut encaisser, et s'il subit trop d'attaques extérieures il finira par surcharger et disparaître jusqu'à ce qu'il se soit rechargé.

Profil : un bouclier énergétique (corporel) est la première défense des troupes équipées de cette technologie. Sa résistance est représentée par des **PB (Points de Bouclier)** qui diminuent lorsqu'il encaisse des dégâts. Si un bouclier énergétique (corporel) tombe à 0 PB, il est désactivé et n'offre plus de protection jusqu'à ce qu'il puisse se recharger complètement. La durée du rechargement dépend du type de bouclier et augmente avec sa puissance.

Protège contre : attaques à distance, attaques au corps à corps d'armes causant des dégâts de type Énergétiques, Électriques ou Incendiaires, attaques au corps à corps d'armes portant l'attribut *Arme massive*.

Résolution des dégâts : Si une même attaque provoque plusieurs touches, on analyse les dégâts une touche à la fois. Tant que la cible possède encore au moins 1 PB, chaque touche cause des dégâts complets. Si la quantité de dégâts causée est supérieure au nombre de PB restant, le surplus peut être infligé à la cible mais ne peut pas dépasser la valeur de dégât réduits. S'il vous reste encore des touches une fois que les PB de la cible sont tombés à zéro, résolvez les dégâts de manière normale contre sa valeur de CA.

Rechargement : par défaut, n'importe quel bouclier se recharge automatiquement s'il ne reçoit pas de dégâts pendant deux rounds entiers.

BOUCLIERS ÉNERGÉTIQUES SOLIDES

Grâce à des technologies forerunners partiellement reproduites, l'Alliance covenante a maîtrisé l'art de « sculpter » des boucliers énergétiques solides au moyen de champs magnétiques émis par un projecteur. Cela crée ainsi une surface de particules énergétiques à très haute densité qui émet une lumière vive de couleur variable suivant la puissance du bouclier et son énergie restante : les modèles les plus puissants sont de couleur bleu cyan voir blanc intense, tandis que les version plus faibles peuvent être jaune-orangés, et lorsqu'ils n'ont presque plus d'énergie ils prennent une teinte rouge sombre. Ils peuvent être touchés et manipulés presque aussi facilement que n'importe quelle autre matière solide, mais réagissent très fortement aux agressions extérieures. La plupart des balles et autres projectiles solides standards ont tendance à simplement rebondir sur leur surface sans causer trop de dégâts tandis que les décharges de plasma et autres menaces à haute charge d'énergie peuvent rapidement drainer la puissance du bouclier. La civilisation covenante a inventé de nombreux moyens ingénieux d'exploiter cette technologie, depuis les modèles portables pour faire des boucliers à main aux sphères de quarantaine prévues pour emprisonner le Parasite, en passant par les barricades mobiles et les écrans d'isolement de certaines prisons.

Profil : les boucliers énergétiques solides offrent un bonus de couvert mais, tout comme les boucliers énergétiques corporels, ils peuvent être surchargés s'ils viennent à encaisser trop de dégâts. Ils possèdent donc toujours une valeur de **PBS (Points de Boucliers Solides)** qui représente leur résistance. Si un bouclier énergétique solide tombe à 0 PBS, il est désactivé et n'offre plus aucun bonus de couvert jusqu'à ce qu'il puisse se recharger complètement. La durée du rechargement dépend du type de bouclier et augmente avec sa puissance.

Protège contre : tous types d'attaque à distance ou au corps à corps, quel que soit le type de dégât causé.

Dégâts : Lorsque vous ratez de peu un jet de touche contre un personnage protégé par un bouclier énergétique solide, le MJ peut considérer que le tir a touché le bouclier et lui cause donc des dégâts, cependant ce type de bouclier est bien plus résistant que les modèles corporels. Le nombre de PBS retiré par l'attaque est calculé de la manière suivante :

- -1 PBS par touche manquée de peu,
- -1 supplémentaire par touche si les dégâts sont de type *Énergétiques*, *Électriques* ou *Incendiaires*,
- -1 supplémentaire par touche s'il s'agit d'une arme lourde ou fixe
- -3 par touche s'il s'agit d'une arme portant l'attribut *Lame d'énergie* ou *Arme massive*.

Si le bouclier touché est un bouclier à main, le MJ peut également imposer au porteur un test d'Endurance (Bouclier) selon le nombre de jets de dégâts et/ou la violence de votre attaque pour représenter le fait qu'il encaisse une grande quantité de chocs cinétiques.



BOUCLIERS ÉNERGÉTIQUES SEMI-SOLIDES :

Ce modèle de bouclier énergétique présente des propriétés à mi-chemin entre les deux précédentes, et sont généralement utilisés comme mesures défensives pour des installations militaires ou des protections d'urgence en combat. La densité de leurs particules énergétiques est suffisante pour offrir une grande résistance et rester visible à l'œil nu, mais assez faible pour permettre le passage d'individus ou d'objets à déplacement lent. Là encore, il existe une multitude d'usages possibles pour cette technologie au sein de l'Alliance ou de l'UNSC qui est parvenu à la reproduire vers la fin de la guerre, l'exemple le plus connu étant celui de la grenade-bouclier (image ci-contre).

Profil : Les boucliers énergétiques semi-solides fonctionnent exactement de la même manière que les boucliers énergétiques solides à la seule différence qu'ils peuvent être traversés par les personnages et autres objets qui se déplacent suffisamment lentement. Pour les différencier, leur résistance est indiquée avec des **PBSS (Points de Bouclier Semi-Solides)**.

Concernant les véhicules, cela dépend des modèles : certains permettent à n'importe quel véhicule de les traverser tandis que d'autres sont conçus spécifiquement pour les empêcher de passer, et d'autres encore leur inflige automatiquement des attaques I.E.M.

Protège contre : tous types d'attaque à distance ou au corps à corps, quel que soit le type de dégât causé.

Dégâts : Voir les règles de dégât des bouclier énergétiques solides.

4.2. LA VIGILANCE

Ici, nous allons parler d'un élément qui, bien qu'un peu à part, doit être pris très au sérieux si vous souhaitez mettre toutes les chances de votre côté pour survivre dans l'univers dangereux de Halo : la **Vigilance**. Ce paramètre sert à représenter principalement le degré d'attention moyen de votre personnage par rapport à l'environnement qui l'entoure, mais également un peu son sens de l'intuition (vous savez, ce moment où le héros du film dit à ses amis « *Y a un truc qui cloche...* »). Plus votre Vigilance est élevée, plus vous aurez tendance à remarquer le moindre élément inhabituel, suspect ou insolite. Il peut s'agir d'un assassin s'approchant discrètement dans votre dos, d'un objet de valeur abandonné dans le décor, d'un indice susceptible de l'aider dans une enquête ou de la vulnérabilité ou d'un piège quelconque placé sur votre route.

La Vigilance de votre personnage pourra donc intervenir de nombreuses fois dans une séance sans que vous vous en aperceviez, car ce sera généralement le MJ qui effectuera les tests en secret pour voir si ces éléments échappent à votre vigilance ou non. Il représente votre capacité inconsciente à subitement détecter autour de vous quelque chose d'étrange, de bizarre, d'amusant, d'inquiétant ou de carrément dangereux. L'idée ici est pour le MJ de déterminer facilement le résultat de ce genre de situation sans que ses joueurs s'en aperçoivent, car sinon ils vont se mettre à paniquer et à faire des tests de Perception toutes les trente secondes pour s'assurer de ne rien rater.

Mais sachez que vos ennemis aussi possèdent tous une valeur de Vigilance et que, si vous envisagez une approche discrète au lieu de simplement foncer tête baissée, vous devrez faire attention à vous montrer plus discret qu'ils ne seront vigilants.

CALCUL DE LA VIGILANCE

La Vigilance d'un personnage se calcule de la manière suivante :

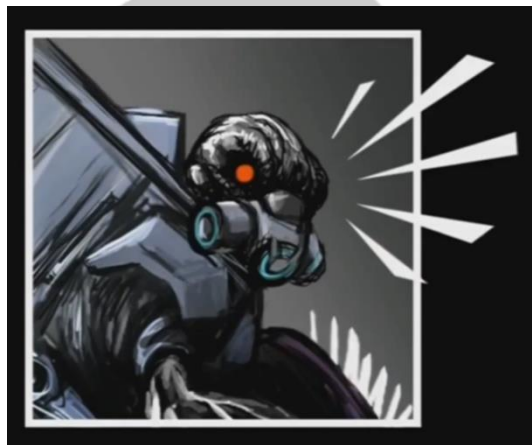
Vigilance	=	7 +	Modificateur de Perception	+	Bonus d'équipement
------------------	----------	------------	-----------------------------------	----------	---------------------------

Il existe tout un tas d'équipements capables de vous aider à détecter les menaces présentes dans votre environnement (capteur de mouvements, vision thermique, jumelles, etc.), et qui vous apporteront donc des bonus sur votre Vigilance dès lors que vous les utilisez. Cependant sachez qu'il existe également des équipements dont le rôle est d'aider un personnage à passer inaperçu (cape de camouflage, combinaison furtive, camouflage optique, etc.), et qui auront des effets soit sur ses tests de Discrétion soit sur la Vigilance de l'ennemi. Les effets de ces équipements sont systématiquement donnés dans leur description située dans l'armurerie.



UTILISATION DE LA VIGILANCE

Il existe principalement deux manières d'utiliser la Vigilance d'un personnage, mais qui peuvent fonctionner chacune dans deux sens entre les joueurs et le MJ. Afin de faciliter leur compréhension nous allons commencer par les cas qui concerneront directement les joueurs :



1. **Ne pas se faire repérer** : lorsqu'un personnage ennemi n'a pas conscience de votre présence mais que vous accomplissez une action qui risque d'attirer son attention, vous devez immédiatement effectuer un test d'Agilité (*Discrétion*) dont le Degré de Difficulté est égal à la Vigilance du personnage susceptible de vous repérer. Si vous le réussissez, il ne se passe rien, et dans le cas contraire l'effet est déterminé par le MJ suivant le niveau de votre échec et ses circonstances (visibilité, nature de l'action qui vous a trahi, emplacement du personnage qui vous a repéré, équipements dont dispose ce même personnage, etc.).

2. **Repérer un personnage dissimulé** : cette situation est l'inverse de la n°1. Ici, c'est vous qui n'avez pas conscience de la présence d'un autre personnage contrôlé par le MJ et c'est lui qui accomplit une action que votre personnage est susceptible de percevoir avec un ou plusieurs de ses sens (y compris l'intuition). Le MJ effectue un test d'Agilité (*Discrétion*) secret contre votre Vigilance et ce n'est qu'en cas d'échec qu'il vous révèle l'existence de ce personnage.

3. **Dissimuler un objet à l'ennemi** : il y aura sans doute des tas de situations où vous souhaitez cacher un objet pour faire en sorte que vos adversaires ne le trouvent pas ou qu'ils ne réalisent son existence que lorsqu'il est trop tard. Cela peut être une mine que vous enfouissez dans le sol, une cache d'armes que vous installez pour la résistance locale, un indice que vous laissez traîner pour qu'un de vos contacts puisse retrouver votre trace ou encore plein d'autres choses. Dans ce genre de situation, vous devez effectuer un test d'une compétence liée au type d'objet que vous dissimulez et de la manière dont vous l'utilisez (pour une mine enfouie ce sera la compétence *Explosif*, pour une cache d'arme ce sera *Discrétion*, pour un indice ce sera *Investigation*, etc.). Le résultat de ce test indiquera la Vigilance minimum que devra posséder un ennemi pour repérer l'objet.

4.3. RÉQUISITIONS ET ACHATS

« Il me faut une paire de jumelles multifonctions, cinq charges explosives C-9 avec minuteurs, une caisse de grenades et trois lance-roquettes jackhammer avec munitions. Et si vous ne les avez pas, j'aurais peut-être plus l'occasion de revenir vous emmerder... »
(Sergent Avery Johnson s'adressant au département logistique avant de partir en mission sur Jéricho IV)

On a beau posséder des compétences exceptionnelles, on ne part jamais au combat sans s'équiper correctement. Chaque personnage devra choisir convenablement les armes, armures et objets divers qui l'aideront à traverser les périples de ses missions. Afin de gérer l'inventaire de ces personnages, nous devons introduire deux notions extrêmement importantes : le poids et le prix.



LES MONNAIES DE HALO

Dans le domaine civil, les échanges de ressources sont tous basés sur l'utilisation d'une monnaie, cependant la très grande diversité de peuples et de factions fait qu'il existe plusieurs monnaies. En effet, malgré les efforts de l'UEG et de l'Alliance covenante pour imposer leur monnaie respectives sur leur territoire, d'autres formes d'échange continuent d'exister pour soutenir des activités illégales ou des factions hors-la-loi, mais aussi dans les milieux à forte identité culturelle tels que les mondes d'origines des divers peuples covenants. Nous allons rapidement passer en revue les principales monnaies existantes :

UNITED EARTH GOVERNMENT : LE CRÉDIT

C'est de très loin la principale monnaie utilisée par l'humanité, le crédit terrien est principalement utilisé exclusivement sous forme informatique car les pièces et billets ont été interdits depuis bien longtemps afin de combattre la fraude. La technologie de gestion de cette économie est parmi les plus pointues et toujours en constante évolution pour assurer la meilleure protection possible, chaque crédit possédant son propre numéro d'identification encodé par une clé de haute sécurité. Il est donc même possible pour les autorités de retracer le parcours exact d'un crédit depuis sa création au fil de ses différents transferts, ce qui est considéré par beaucoup de mouvement insurrectionnistes comme l'un des outils de contrôle les plus inadmissibles de l'UEG.

INSURRECTION : LE BADGE

De taille et de forme très variable, cette monnaie physique fut créée progressivement durant la montée en puissance de l'Insurrection pour faciliter les échanges sans utiliser le crédit terrien. Il existe autant de types de badges qu'il existe de factions rebelles à travers le domaine humain, chaque badge portant l'emblème de l'organisation qui l'a créé comme c'était le cas pour les anciennes pièces d'argent. Mais la raison principale de cette indication est que le badge avait initialement pour but d'être à la fois une monnaie d'échange et une marque de confiance envers un individu : plus une personne possédait de badges d'une faction, plus elle était fiable aux yeux des membres de cette même faction. Et même si cela reste encore vrai dans certains milieux, le temps et les infidélités ont grandement amoindri la valeur de ce symbole. Mais le badge reste une monnaie largement acceptée parmi les organisations rebelles ainsi que dans tous les autres milieux hors-la-loi de l'humanité.

ALLIANCE COVENANTE : L'ANNEAU

A l'exact opposé de l'UEG, l'Alliance possédait une monnaie entièrement physique car, de par l'organisation archaïque de sa société et la taille colossale de son domaine spatial, elle ne possédait pas les infrastructures de communication et de gestion économiques suffisantes. Conçus spécifiquement pour représenter les Halos si importants à la religion du Jjaro, les anneaux ressemblent à des bagues avec un diamètre variable se situant autour de cinq centimètres, et dont la valeur dépend uniquement du métal dans lequel il est forgé. Et même après la chute de l'Alliance, la plupart des communautés covenantes continuent d'utiliser les anneaux comme monnaie, ne serait-ce que par pure simplicité. La très grande majorité des pièces ont néanmoins reçues de nouvelles marques pour indiquer leur faction d'appartenance ou pour gonfler l'égo d'un chef de guerre, et il est courant que de grandes quantités d'anneaux capturés à un ennemi soient fondus et reforgés avec une nouvelle effigie. Cette effigie porte toujours un unique marqueur radioactif de faible intensité qui sert à la fois d'authentification et de durée de vie à la monnaie, celle-ci pouvant être échangée lorsqu'elle est sur le point d'expirer.

Les métaux utilisés pour ces anneaux ne sont cependant pas l'argent, l'or ou le platine comme le font habituellement les humains, car pour les san'shyuums comme pour les sangheillis, la valeur matérielle ne représente rien par rapport à la valeur symbolique. Ils ont donc choisi d'employer des matériaux bien plus lourds de sens pour eux : le **bronze**, le **fer**, l'**acier** et l'**adamantium**, qui pour les sangheillis représentent quatre niveaux de résistance face à la force brute et pour les san'shyuums quatre étapes de maîtrise de la matière. De plus, afin de faciliter leur stockage, chaque type d'anneau possède un diamètre légèrement différent afin qu'ils puissent s'imbriquer les uns dans les autres : les anneaux d'adamantium sont plus petits que ceux en acier, qui sont eux-mêmes plus petits que ceux en fer, qui sont eux-mêmes plus petits que ceux en bronze. La plupart des individus portent les anneaux dont ils ont besoin sur un « **porte-fortune** » qui peut prendre la forme d'un bracelet, un pendentif ou un câble accroché à la ceinture.

MATIERE	SURNOM	CONVERSION		
Bronze	Simple	Unité de base		
Fer	Robuste	= 7 anneaux de bronze		
Acier	Combiné	= 49 anneaux de bronze	= 7 anneaux de fer	
Adamantium	Divin	= 343 anneaux de bronze	= 49 anneaux de fer	= 7 anneaux d'acier

de ce nombre. Puisque 7 est le nombre d'anneaux-mondes créés par les forerunners selon les écrits sacrés, c'est un chiffre magique chez eux qui apporte la chance et la prospérité. Voici donc ci-dessous les valeurs de conversion des différents types d'anneaux en fonction de leur matériau.



SANGHEILIS : LE SHAAR

Chaque clan ancestral et clan millénaire sangheili possède le droit de battre sa propre monnaie, dont la valeur dépend uniquement de la puissance militaire du clan en question et peut donc varier très rapidement. Elles se présentent sous la forme de pièces de métal taillées pour ressembler à des lames, l'aspect général étant au choix du clan. Toutes ces monnaies portent le nom de **shaar** suivi du nom de leur clan d'appartenance : par exemple, les pièces du clan Derul se nomment shaar'Derul.

LEKGOLOS : LE DOL'VAN

Le peuple de Te n'avait aucune notion de monnaie avant sa rencontre avec l'Alliance, mais a depuis créé un système économique de type communiste qui grandit en puissance d'année en année grâce à des échanges commerciaux toujours plus importants. Dans ce système, tout l'argent perçu par un lekgolo, qu'il soit marchand, civil ou militaire, est intégralement versé sur un unique compte dépôt à la Banque Universelle de Te, accessible uniquement aux meta nels (anciens) qui le distribuent ensuite selon les besoins de la population. Au début, les lekgolos utilisaient la monnaie officielle de l'Alliance, mais depuis l'an 2184 et l'instauration de la taxe d'équité, ils ont décidé de systématiquement reforgez la moitié des anneaux d'adamantium qu'ils récupèrent pour fabriquer leur propre monnaie, le **dol'van**. De par la puissance économique colossale de la Banque Universelle de Te, cette monnaie est rapidement devenue une monnaie secondaire pour tous les peuples covenants.

KIG-YARS : LE GEKZ

Les kig-yars ont une conception extrêmement avancée de la valeur de l'argent, et acceptent à peu près toute monnaie covenant existante à des taux qu'ils déterminent plus ou moins librement en fonction de la puissance financière de chaque peuple, exactement de la même manière que les shaars sont évalués selon la puissance militaire de leurs clans respectifs. Ils possèdent également une monnaie interne, le **gekz**, qui est une banale plaque de métal gravée d'un chiffre et d'un sceau d'authentification, mais qui curieusement est la monnaie la moins utilisée dans leurs échanges commerciaux internes. La raison en est que c'est une monnaie très facile à contrefaire et qu'elle a été très largement abandonnée lorsque d'énormes masses de nouvelles pièces sont apparues en quelques années. Du coup, la civilisation kig-yar est celle où la monnaie lekgolo, le dol'van, est la plus utilisée.

LES REQ ET REQ²

Afin de s'affranchir du besoin de faire des tables de conversion entre les différentes monnaies et d'avoir des prix d'objets trop compliqué, l'argent que possède votre personnage est représenté de manière abstraite par des **Points de Réquisition**, plus simplement appelés **REQ** (en référence à la ressource utilisée dans le mode multijoueur de Halo 5).

On différencie d'un côté les **REQ** « simples » qui représentent de petites sommes d'argent pour les transactions courantes (loger dans un hôtel, acheter des pièces de rechange ou payer un coup à boire, etc.), et de l'autre les **REQ²** qui servent à effectuer de très grosses transactions (par exemple des véhicules, technologies avancées ou de petits vaisseaux).

PERSONNAGES MILITAIRES : LA SOLDE

Un personnage qui combat pour une faction touche une **solde**, c'est-à-dire un salaire militaire. La valeur de cette solde est calculée selon le tableau ci-dessous et lui est versée **avant chaque mission**. Cela représente à la fois l'argent qui lui est versé et sa capacité à demander de l'équipement pour lui ou ses coéquipiers auprès de la branche logistique de sa faction. De manière exceptionnelle, si le MJ estime que la mission en cours a débuté depuis suffisamment longtemps il peut vous verser une nouvelle solde, mais ne misez pas forcément tout votre plan là-dessus.

REQ = Rang d'attribut le plus élevé x 20

REQ² = Rang d'attribut le plus élevé + 2

PERSONNAGES INDÉPENDANTS : LES CONTRATS

Il est tout à fait possible pour un groupe de joueurs de vouloir incarner un groupe de mercenaires, de pirates ou d'autres individus qui n'appartiennent à aucune faction en particulier mais qui peuvent également travailler avec certaines d'entre elles en leur rendant des services pour un prix négociable...

Dans cette situation, les personnages n'ont pas de salaire fixe mais doivent gagner de l'argent en accomplissant des **contrats** : chaque objectif réussi leur rapporte une quantité de REQ décidée à l'avance par leur commanditaire et qui peut éventuellement avoir été négocié. Cette somme leur est remise **après la réussite du contrat**. Il faut cependant préciser que des personnages indépendants ne peuvent pas avoir d'équipement standard (voir page suivante) car ils ne peuvent pas bénéficier des avantages d'une large organisation militaire.

CONVERTIR DES REQ² EN REQ

Vous pouvez dépenser 1 REQ² pour obtenir 25 REQ, mais à l'inverse il faut 50 REQ pour obtenir un REQ².

Jenny possède comme valeurs d'attributs 12 en Commandement, 15 en Héroïsme et 44 en Honneur. Comme elle combat au sein du corps des Marines de l'UNSC, celui-ci lui verse un salaire avant chaque mission. Pour son calcul de solde, elle prend son rang d'Honneur car c'est le plus élevé. Sa quantité de REQ est donc de **4 x 20 = 80**, tandis que sa quantité de REQ² est de **4+2=6**.

Ryan fait lui aussi partie du corps des marines, mais en revanche il possède un commandement de 34 avec un Héroïsme de seulement 8 et un Honneur de 12. Sa quantité de REQ est donc de **3 x 20 = 60**, tandis que sa quantité de REQ² est de **3 + 2 = 5**. Pour leur prochaine mission, il décide de convertir deux de ses REQ² en REQ pour pouvoir s'équiper correctement, ce qui fait qu'il possède alors **3 REQ² et 60+2x25=110 REQ**.

UNGGOYS : LE GULLERION

Les habitants de Balaho possèdent une curieuse monnaie que l'on pourrait presque considérer comme une forme de troc si elle n'était pas sujette à un système d'évaluation si complexe. Cette monnaie se nomme le **gullerion**, et tire son nom de l'insecte sur lequel elle est basée. S'apparentant à un scarabée de couleur bleu saphir au corps semi-transparent, c'est une source nutritive de très grande valeur sur Balaho et qu'on donne essentiellement aux nouveau-nés pour s'assurer de leur survie, son corps contenant à la fois une grande quantité de protéines et des anticorps contre la plupart des maladies locales les plus mortelles. Sa valeur dépend de nombreux paramètres comme sa taille, son âge, son sexe (une femelle vaut près de sept fois le prix d'un mâle) et sa couleur générale qui témoigne de sa perfection génétique (plus le bleu est intense, voire parfois phosphorescent, meilleur est l'animal). Mais quelle que soit la valeur marchande d'un de ces insectes, lorsque l'insecte meure, elle est immédiatement réduite de moitié, voir nettement plus. Pour des raisons évidentes de survie de cette espèce dans un environnement dépourvu de méthane, cette « monnaie » n'est que très rarement utilisée en-dehors de Balaho, car nécessitant des saisons d'isolement spéciaux.

PEUPLES SANS MONNAIE : JIRALHANAES ET YANME'ES

L'argent n'a pas cours sur Doisac et la monnaie de l'Alliance n'y a absolument aucune valeur. A la place, toutes les ressources d'une meute appartiennent au mâle alpha qui décide comment elles doivent être utilisées et dans quelles mesures, cela afin d'éviter les abus et d'assurer la survie du clan pour les générations à venir. C'est également la raison principale pour laquelle il n'existe très peu de marchands jiralhanae parmi ceux qui vivent hors de Doisac.

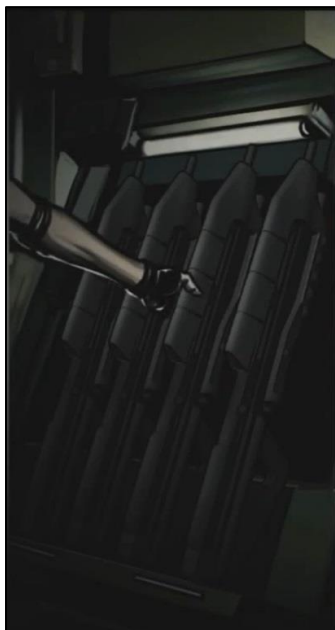
De même, le peuple insectoïde de Palamok ne possède pas de monnaie à proprement parlé car les reines yanme'es ont l'habitude de faire des échanges entre elles au moyen de trocs simples dans lesquels mêmes des guerriers ou des ouvriers de leurs ruches peuvent servir de monnaie d'échange. Cette coutume n'a pas changé après leur incorporation dans l'Alliance, et du coup leurs transactions avec les autres peuples covenants se font principalement en troquant des soldats ou des ouvriers contre des ressources alimentaires, des matériaux de construction ou des technologies particulières.

LA LOI DU MARCHÉ (ET DE LA LOGISTIQUE)

Bien que chaque objet de l'arsenal possède un prix apparemment fixe, le maître de jeu est autorisé à augmenter ou diminuer les coûts de certains équipements suivant les circonstances (pénurie, demande d'opération spéciale, approvisionnement difficile, etc.).

Il peut également refuser n'importe quelle demande d'achat ou de réquisition même si vous avez suffisamment de REQ, parfois sans même avoir à donner de justification car la raison de ce refus peut être gardée secrète par la haute hiérarchie militaire.





EQUIPEMENT STANDARD ET NON STANDARD

Les personnages qui appartiennent à une faction ont l'avantage d'avoir derrière eux une logistique d'approvisionnement plus ou moins puissante qui a pour rôle de s'assurer que chaque soldat ou spécialiste soit toujours un minimum équipé pour la fonction qu'il occupe sur le terrain. De ce fait, même si la vaste majorité de l'arsenal ne leur sera pas disponible sans dépenser des points de REQ ou de REQ², une partie des armes et équipements qui s'y trouvent leur seront accessibles gratuitement tant qu'ils restent dans cette faction. C'est là qu'interviennent les notions : d'**équipements standards** et d'**équipements non standards**.

EQUIPEMENTS STANDARDS

Chaque personnage militaire possède une liste d'objets qui sont désignés comme des équipements standards : ce sont tous les outils, armes, armures et accessoires qui sont jugés indispensables à sa fonction sur le terrain. Cela signifie que le soutien logistique de sa faction lui fournira toujours ces équipements gratuitement et, le plus souvent, sans délai, tant qu'il n'abuse pas de cette règle (par exemple en demandant 50 fusils d'assaut pour ensuite les revendre au marché noir).

Lorsque vous choisissez le peuple et la classe de votre personnage, vous recevez une liste d'équipements standards de départ qui est commune à tous les personnages de joueurs similaires. Elle vous permet de démarrer tranquillement votre carrière militaire et de subvenir à vos besoins les plus essentiels en économisant sur le matériel de base de leur faction. En accomplissant des actes de grande importance pour votre faction, vous pourrez acquérir de nouveaux équipements standards pour votre personnage (voir les récompenses de renommée au chapitre 1.8).

EQUIPEMENTS NON STANDARDS

Tous les équipements ne faisant pas partie de la liste des équipements standards d'un personnage lui sont, par définition, des équipements non standards. Cela signifie que ces objets sont considérés comme trop coûteux ou non adaptés au type de combattant qu'il représente, et que la section Logistique de son armée ne les lui fournira pas de manière systématique. L'acquisition d'un matériel non standard se fait donc en utilisant des **REQ**.

ECONOMIE DE GROUPE

Il peut être très profitable pour un personnage avec beaucoup de REQ d'en utiliser une partie pour le bénéfice d'un autre membre du groupe, ne serait-ce que pour s'assurer que tout le monde revienne en vie de la prochaine mission. C'est typiquement le rôle d'un officier bien rémunéré que de s'assurer que les soldats sous ses ordres soient équipés avec le meilleur matériel disponible.

MODES DE VIE

Le meilleur moyen de vous faire une idée de ce que représentent approximativement les REQ² est de les utiliser pour mesure le coût de la vie selon les différents niveaux de confort possibles. Les valeurs indiquées dans le tableau ci-contre représentent la quantité de REQ² nécessaire pour entretenir chaque mode de vie avec ses dépenses « normales » (loyer, charges, nourriture, etc.) mais également les loisirs et autres dépenses superflues.

Un personnage de joueur peut bénéficier du mode de vie correspondant à son nombre actuel de REQ² du moment qu'il parvient à continuer de gagner au moins autant durant la suite de sa carrière. Comprenez-là que le coût de **son mode de vie n'est pas retiré de ses REQ²**, mais que si par malchance il venait à gagner moins que ce qui est nécessaire pour entretenir ce mode de vie il devra alors descendre à la catégorie inférieure. Cela inclue les dettes plus ou moins permanentes qui lui sont imposées sur sa solde et qui réduisent son nombre de REQ² reçues.

VAGABOND

Vous n'habitez nulle part en particulier et ne louez aucun logement lorsqu'il faut passer la nuit, soit par choix soit par manque de moyens. Vous n'avez aucun moyen de stocker du matériel à moins de connaître une bonne planque dans le coin où vous traînez, autrement vous devez garder toutes vos possessions sur vous pour ne pas qu'on vous les dérobe.

SQUAT

Vous occupez un lieu abandonné depuis assez longtemps, probablement sans eau courante ni électricité. Ces lieux sont très sales, difficiles à sécuriser et tendent à attirer des individus mal intentionnés. Ils sont parfois perdus au milieu de nulle part, parfois isolés au milieu d'une zone habitée, et parfois s'étendent sur des quartiers entiers transformés en taudis ou bidonvilles. Dans les plus grands squats la cohabitation avec d'autres infortunés ou communautés marginales est quasi inévitable, avec souvent une économie parallèle où l'on voit passer toutes sortes de choses illégales. Dans ces endroits, il vaut mieux bien s'entendre avec ceux qui « protègent » la communauté sous peine de subir de fâcheux incidents...

TAUDIS

Vous avez à peine les moyens pour payer un petit logement contenant le strict nécessaire pour vivre normalement. Il y a l'eau et l'électricité (même si elles peuvent être coupées les jours de pénurie) avec assez de chauffage ou de climatisation pour survivre, et le mobilier date sans doute de bien longtemps avant votre naissance. C'est déjà du luxe si vous avez des toilettes individuels et/ou un endroit où cuisiner. Au moins vous avez une vraie adresse et un endroit où dormir en sécurité. Avec ce mode de vie, vous n'avez pas assez de ressources pour vous nourrir avec mieux que du fast-food de bas étage tandis que vos habits sont usés et de piètre qualité.

STANDARD

Vous bénéficiez du niveau de la majorité de la population (si l'on met de côté les esclaves des peuples covenants « inférieurs »), avec assez d'argent pour vivre confortablement dans un appartement modeste, et même avoir quelques loisirs de temps en temps comme une virée à la montagne ou une sortie dans un bon restaurant (histoire d'essayer d'oublier la guerre pendant quelques temps). Votre alimentation est d'assez bonne qualité pour que cela ne mette pas votre santé en danger et vous avez de quoi soigner suffisamment votre apparence pour passer inaperçu dans une foule.

CONFORTABLE

Vous occupez un grand appartement ou une petite maison bien sécurisée avec assez d'espace et de qualité pour vivre douillettement. C'est déjà plus que ce que la plupart peuvent espérer (surtout chez les covenants), et vous pouvez profiter de nombreux loisirs si cela vous chante.

LUXUEUX

Vous possédez une ou deux demeures très spacieuses, bien situées et hautement sécurisées, qu'il s'agisse d'un duplexe dans le centre-ville chic d'une capitale planétaire, une villa en bord de mer ou un petit château sangheili fortifié. Vous avez facilement accès à des produits de qualité et pouvez même vous payer des objets de luxe de temps en temps comme des bijoux précieux, une bouteille de vin très rare ou des objets de collection. Vous pouvez aussi engager une personne chargée de s'occuper des petites besognes comme le ménage ou la cuisine.



RICHE

Vous faites partie de la classe des privilégiés et n'avez plus à vous soucier de combien vous dépensez. Vous possédez au moins une résidence totalement hors de prix pour le commun des mortels : un penthouse au sommet d'un hôtel de luxe, un glorieux donjon de guerre, un grand yacht, voir même un domaine entier de la taille d'un petit village. Vous pouvez librement accéder à des produits de luxe sans trop vous préoccuper de combien ils coûtent et faire appel à toutes sortes de services onéreux pour s'occuper à votre place de tout ce qui pourrait vous faire perdre votre précieux temps.

A moins de bénéficier d'un avantage particulier accepté par le MJ, si nécessaire au termes de longs et rudes efforts, ce mode de vie est quasiment inaccessible pour les personnages de joueur.

HYPER-RICHE

On parle ici des personnes avec de très grandes fortunes capables d'acheter à peu près tout et n'importe quoi et de dépenser des sommes démentielles presque à volonté. Les plus puissants d'entre eux peuvent posséder des planètes entières en les achetant directement ou de manière indirecte par le jeu d'influences. A moins d'un coup du hasard, d'une chance prodigieuse ou d'efforts colossaux, ce mode de vie vous restera à jamais inaccessible.

MODE DE VIE	BESOINS (REQ ²)
Vagabond	0
Squatter	0
Taudis	1
Standard	2-3
Confortable	4-5-6
Luxueux	7-8-9
Riche	10+
Hyper-riche	Inaccessible

4.4. GESTION DE L'ÉQUIPEMENT

Les possibilités d'action de votre personnage seront grandement déterminées par les objets à sa disposition, et ce chapitre rassemble donc les principaux points de règles tournant autour de l'équipement.

LA TECHNO-MAÎTRISE

L'univers de Halo est rempli de technologies très avancées et toutes ne seront pas facilement utilisables par votre personnage, et certaines peuvent être totalement incompréhensibles. Savoir quels sont les objets que vous pouvez utiliser et avec quel niveau de maîtrise est à déterminer au cas par cas avec le MJ selon votre profil en prenant en compte deux critères : la **complexité** des objets et leur **origine**.

COMPLEXITÉ

Objets simples : on utilise ce terme pour les objets dont le mécanisme est relativement basique, facile à comprendre même pour quelqu'un n'ayant jamais vu ce type d'objet auparavant. Dans la plupart des situations, le MJ peut considérer qu'il n'est pas nécessaire d'effectuer un test pour utiliser ou réparer ce type d'objets (tout le monde sait remplacer une ampoule, par exemple), à moins de se trouver dans des conditions suffisamment difficiles.

ORIGINES

Familier : aucun handicap particulier

On désigne comme étant familier tout objet créé par la civilisation de votre personnage. Même un humain qui n'a jamais vu de moteur sub-spatial sait reconnaître si un modèle est d'origine humaine ou non, et saura identifier une partie de ses mécanismes en fonction des connaissances qu'il possède (câblage, alimentation, processeurs, etc.).

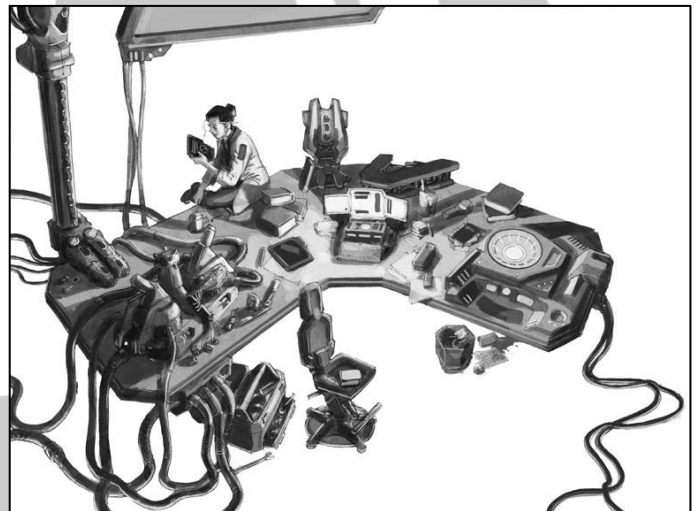
Xénos : DÉSAVANTAGE

Toute technologie issue d'une civilisation différente de celle de votre personnage est considérée comme xénos. Pour les personnages covenants, la technologie de l'Alliance est presque entièrement inconnue, ce qui fait que tous les peuples covenants sont familiers avec bon nombre d'objets sangheili. En revanche, les objets fabriqués par les jiralhanaes, unggoy ou kig-yars par exemples sont assez peu répandus hors de leurs communautés respectives et les autres peuples n'y sont donc pas familiers. Le désavantage pour interagir avec une technologie xénos peut disparaître avec le temps selon décision du MJ, mais cela est considéré indépendamment pour chaque objet.

Forerunners : DÉSAVANTAGE, impossible sans la compétence *Forerunner*

La grande majorité des objets créés par les forerunners reposent sur des concepts technologiques d'une extrême complexité qui dépassent de loin tout ce que l'humanité ou les covenants connaissent. La compréhension de ces technologies reste extrêmement difficile, quasi hermétique, pour toutes les analyses des meilleurs scientifiques et techniciens. La plupart sont tellement évoluées qu'il est complètement impossible de les réparer, quelle que soient vos compétences ou votre intelligence. Toutefois, certains de ces objets parmi les plus proches d'une technologie connue peuvent être réparables selon l'appréciation du MJ, mais toujours avec un degré de difficulté d'au moins 20 et qui peut être étendu sur plusieurs réussites.

Objets complexes : il existe de nombreux niveaux de complexités possibles pour un objet. Cela peut aller du simple circuit imprimé à la nanotechnologie médicale, en passant par les impressionnants systèmes antigravitationnels. Leur utilisation ou leur réparation peut donc aisément demander un test de Techno-maîtrise pour être réussi, le degré de difficulté étant défini par le MJ en fonction de la complexité de l'objet, de votre familiarité avec et de la situation. Certains objets peuvent être si complexes qu'il vous sera impossible d'interagir correctement avec sans d'abord prendre le temps d'en apprendre le fonctionnement, peu importe vos compétences.



RANGEMENT

Ce n'est pas simplement parce que vous pouvez réquisitionner tout le matériel que vous voulez qu'il vous sera possible de transporter n'importe quoi n'importe comment. Il y a deux paramètres à prendre en compte lorsque vous faites votre liste d'équipement afin de savoir si elle est réaliste : le poids et l'encombrement.

ACCESSOIRE DE RANGEMENT SIMPLE

Un accessoire de rangement simple est généralement un accessoire conçu pour ne contenir qu'un seul objet ou alors un même type d'objet, et cela dans un endroit suffisamment accessible pour que le porteur puisse y accéder en un instant. Du coup, prendre en main un objet rangé dans un accessoire de rangement simple coûte **une action mineure**.

ACCESSOIRE DE RANGEMENT COMPLEXE

Les accessoires de rangement complexes contiennent de très gros volumes d'équipements plus ou moins bien rangés à l'intérieur, et trouver un objet particulier au milieu de cet inventaire prend donc nettement plus de temps. Récupérer un objet se trouvant dans un accessoire de rangement complexe coûte donc **une action complète**.

ATTRIBUTS D'OBJET

ACCÈS RESTREINT : Un équipement portant cette règle spéciale ne peut jamais être pris comme équipement standard. De plus, à chaque fois qu'un tel équipement est réquisitionné pour une mission, il doit être rendu auprès de l'armurerie ou la section logistique de votre faction une fois la mission terminée, de préférence en bon état. Ce dernier point ne concerne pas les consommables (bombes, munitions, drogues médicales, etc.).

ADAMANTIUM : Un objet portant cet attribut possède un revêtement plus ou moins épais dans le matériau ultra-résistant créée par les forerunners, voir est entièrement fait en adamantium. Il est donc toujours extrêmement difficile à détruire ou même à endommager.

ANTICHAR : Les armes qui portent cet attribut doublent les degrés de réussite de leurs attaques ciblant des véhicules ou des structures pour déterminer la pénétration du blindage.

AUTODESTRUCTION : Un objet doté de cette règle est relié directement aux signes biométriques de son utilisateur dédié (suite à une programmation lorsqu'on le lui a remis). Si l'utilisateur meurt, l'objet explose peu après en ne laissant aucune trace.

AUTOMATISÉ : Cette règle peut être appliquée à n'importe quel système mécanique ou informatique disposant d'un programme lui permettant de pouvoir agir de façon indépendante. Un système automatisé possède au minimum une Perception de 16 et un bonus total de +5 sur ses tests pour utiliser l'équipement concerné (par exemple une mitrailleuse lourde ou un drone de surveillance), ces valeurs pouvant être améliorées en fonction de ses instruments.

ARME IMPROVISÉE : Si vous n'avez aucune arme militaire à votre disposition, vous pouvez toujours ramasser un objet quelconque pour vous défendre (barre en fer, couteau de cuisine, clef anglaise, grosse pierre, etc.) mais vos jets de touche avec ce type d'arme sont DESAVANTAGÉS. Le profil de l'arme est décidé par le MJ en fonction de sa nature.

ARMES MASSIVES : Cet attribut concerne avant tout les plus gros modèles de marteaux de combat jiralhanae, mais peut éventuellement être porté par d'autres armes similaires. En raison de leur énorme énergie cinétique, les dégâts de ces armes sont toujours encaissés par les boucliers énergétiques corporels actifs, mais contre les cibles dépourvues de ce type de bouclier la moitié de leurs dégâts est toujours infligée directement à la Santé de la cible, car le choc ne peut pas être entièrement absorbé par l'armure.

ARMURE ASSISTÉE (X) : les armures et autres tenues portant cet attribut sont équipées d'un système d'amplification physique qui permet au porteur d'économiser sa force et de porter davantage de charge. Les systèmes d'armure assistés les plus courants sont un exosquelette mais dans le cas des armures MJOLNIR il s'agit d'une complexe couche piedzo-électrique activée directement par la pensée de l'utilisateur pour agir comme une extension de son propre corps. Tant que l'armure est alimentée en énergie, son porteur peut ignorer un nombre X de niveaux de fatigue pour tout ce qui concerne les activités physiques (mais pas la concentration mentale) et la limite d'objets *Encombrants* qu'il peut porter sur lui sans subir de mal (voir ci-contre) est augmentée elle aussi de la valeur X.

BLAMITE : Soit l'objet est sculpté directement dans un cristal de blamite, soit c'est une arme qui utilise ce matériau comme munition. Lorsqu'une créature est blessé par cet objet, cela signifie qu'au moins un éclat de blamite s'est fiché dans son corps et explosera dans un round en lui causant 1D4 dégâts tranchants (cristal léger), 1D6 (cristal moyen) ou 1D8 (cristal lourd). Cela peut être évité en réussissant une sauvegarde d'Agilité pour retirer le cristal à temps, ce qui peut être fait par la victime elle-même ou par un personnage allié à 1 mètre.

ATTENTION : s'ils sont rassemblés en trop grande concentration, les cristaux de blamite peuvent entrer en résonance et exploser par eux-mêmes de manière extrêmement violente. Il est donc vivement recommandé de ne pas stocker plus d'un kilo de blamite (toutes catégories confondues) au même endroit sans utiliser de méthodes d'isolement électromagnétique.

CARACTÉRISTIQUE +X : L'objet est capable d'augmenter les capacités physiques ou mentales d'un individu, ce qui est représenté par un bonus permanent sur l'une de ses caractéristiques tant qu'il l'utilise. Il peut s'agir par exemple d'un exosquelette intégré à une armure (Force+2), un implant neuronal augmentant la mémoire (Intelligence +2) ou d'une assistance visuelle capable de repérer des menaces potentielles (Perception+1).

CARACTÉRISTIQUE ≥ X : Pour une raison particulière, l'objet nécessite d'avoir une valeur de caractéristique au moins égale à X pour pouvoir l'utiliser correctement sans malus et/ou risque. Par exemple certaines armures lourdes possèdent l'attribut *Force ≥12* ou plus, et bon nombre de technologies très avancées peuvent avoir *Intelligence ≥14* ou plus.

COMPACT : La taille de l'objet a été réduit afin de limiter son encombrement et le rendre plus pratique à manipuler. Cela peut conférer des avantages variés selon la nature de l'objet et doit être décidé par le MJ, mais dans tous les cas si celui-ci possédait l'attribut *Encombrant (X)* la valeur X est réduite de 1 point. Pour les différentes catégories d'arme de tir, les effets suivants s'appliquent :

- *Arme de poing* : peut être dissimulée beaucoup plus aisément.
- *Armes de précision* : vous ne recevez plus de désavantage pour tirer contre une cible se trouvant à 7 mètres ou moins de votre position, cependant la portée maximale de votre arme est réduite (à déterminer avec le MJ).
- *Armes fixes* : il n'est plus impossible de tirer avec cette arme après avoir effectué un mouvement durant le même tour, mais vous recevez un désavantage et vos degrés de réussites pour le calcul de pénétration sont divisés par deux.
- *Armes lourdes* : vous ne recevez plus de désavantage pour tirer avec cette arme après avoir effectué un mouvement durant le même tour, cependant vos degrés de réussites pour le calcul de pénétration sont divisés par deux.
- *Armes standards* : vous ne recevez plus de désavantage pour tirer contre un ennemi engagé contre vous au corps à corps, cependant vos degrés de réussites pour le calcul de pénétration sont divisés par deux.

... DE COQUE : L'objet est intégré à la coque d'un élément plus gros, généralement un véhicule ou une structure. Il ne peut donc pas choisir librement la direction vers laquelle il est dirigée, contrairement à une tourelle.

DÉFAILLANT : L'objet n'est pas garanti de fonctionner correctement. Lancez 1D10 à chaque fois que vous vous en servez. Sur 1, il ne marche pas.

... DE MAÎTRE (X) : L'objet a été fabriqué par un artisan de grand talent, avec un soin très particulier et/ou avec des matériaux d'excellente qualité, ce qui le rend bien meilleur que les modèles plus communs. L'utilisation de cet objet peut recevoir un dé bonus dont la valeur X indiquée entre parenthèse indiqué entre parenthèse, avec les limitations suivantes :

- En combat, vous pouvez utiliser le dé bonus de cet objet une fois tous les trois rounds. Hors combat, c'est toujours le MJ qui détermine l'intervalle de temps entre deux utilisations du dé bonus,
- Le dé bonus ne peut pas servir pour augmenter les dégâts d'une attaque.

DÉSINTÉGRATION : Si un personnage tombe à 0 PV suite à une attaque portant ce trait, il est partiellement ou entièrement désintégré et transformé en poussière (la décision de se limiter ou non à une seule zone du corps revient au MJ). Tout l'équipement porté sur la zone concernée est également fondu ou vaporisé.

EMPALEMENT (X-T) : certaines armes peuvent perforer leurs cibles avec une telle force qu'elles sont capables non seulement de leur provoquer de lourdes Hémorragies, mais également de les "clouer" sur le décor si celui-ci se trouve suffisamment près derrière elles. Lorsqu'une arme avec cet attribut touche une cible, celle-ci recule d'un nombre de mètres égal à la valeur **X** indiquée entre parenthèses. Si cela l'amène en contact avec un décor, elle est clouée sur celui-ci comme si elle était Agrippée, sinon elle se retrouve A terre. L'indication **T** également entre parenthèses correspond à la taille maximale pouvant être affectée par cet effet. Pour des cibles de taille inférieure à T, la distance X peut être augmentée sur décision du MJ selon la situation.

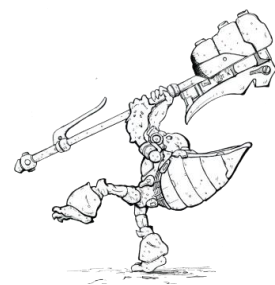
Ryan tire avec un Spiker lourd jiralhanae contre un Sangheili et le touche. L'arme possède l'attribut Empalement (3-G), ce qui signifie que les cibles de taille Grande telles que le sangheili reculent de 3m lorsqu'elles sont touchées. Un arbre se trouve à 2m derrière le sangheili, donc celui-ci se retrouve empalé dessus.

Au tour suivant, Ryan tire sur un unggoy avec la même arme et le touche. Comme l'unggoy est de taille Petite, le MJ décide qu'il est projeté sur une distance maximale de 7m au lieu de seulement 3. Mais comme aucun décor ne se trouve derrière l'unggoy sur cette distance, il se retrouve simplement A terre.

ENCOMBRANT (X) : l'objet est relativement volumineux et gêne donc les mouvements de toute personne qui le porte, lui donnant un DESAVANTAGE sur certains tests d'actions. Certains objets très encombrants peuvent présenter un chiffre X entre parenthèses pour indiquer qu'ils comptés comme autant d'objets encombrants.

Le nombre maximum d'objets encombrants que peut porter un même personnage dépend avant tout de sa Taille, mais peut être réduit par certaines situations particulières (handicap, espace réduit, autres équipements portés, etc.).

TAILLE DE PERSONNAGE	NOMBRE MAXIMUM D'OBJETS ENCOMBRANTS
Minuscule	Aucun
Très petite	Aucun
Petite	1
Moyenne	2
Grande	3
Très Grande	4
Gigantesque	5+



FIABLE : les différents composants de l'objet sont de très bonne qualité et bien entretenus, ce qui fait qu'il ne subira pas d'incident majeur en cas d'échec critique lors de son utilisation.

FOCALISATION : Une arme portant cette règle donne toujours un AVANTAGE pour les rafales.

FRAGILE : l'objet est moins résistant que la normale et sera donc plus facilement endommagé ou détruit s'il subit des chocs.

GRANDE TAILLE : l'objet a été fabriqué par ou conçu spécialement pour un peuple de Taille Grande, ce qui fait que les peuples plus chétifs n'auront pas la même facilité à s'en servir. Cela concerne principalement certaines armes de poing de l'arsenal qui, pour les personnages de taille Moyenne et inférieures, deviennent des armes standards ne pouvant être maniées qu'à deux mains. Si cet attribut est utilisé sur un autre type d'objet, voyez avec votre MJ pour déterminer la nature des effets.

ILLUSTRE : l'objet a été porté par un personnage célèbre ou est lié à une histoire majeure de sa civilisation. Sa valeur matérielle et/ou spirituelle est nettement supérieure à la normale.

IMPRÉCIS : selon le rôle de l'objet, cet attribut peut avoir des conséquences très variées. S'il sert à collecter des données, celles-ci seront loin d'être exactes ; s'il s'agit d'un membre mécanique, ses mouvements seront assez maladroits pour ce qui est d'exécuter des gestes délicats ; et s'il s'agit d'une arme de tir, cela donne un DÉSAVANTAGE pour les rafales ou pour les actions nécessitant un jet de déviation.

INSTALLATION : Certaines armes ne peuvent pas être utilisées correctement sans d'abord être correctement mises en place pour avoir une bonne stabilité ou une bonne posture de tir. Vous avez toujours un DÉSAVANTAGE lorsque vous utilisez une arme avec ce trait sans avoir d'abord effectué une action d'Installation. Certaines armes ne peuvent absolument pas fonctionner sans cette action préalable, auquel cas cet attribut devient *Installation obligatoire*.

LAME D'ÉNERGIE : Une arme portant cet attribut peut découper à peu près tout objet dont l'épaisseur ne dépasse pas la longueur de sa lame tant que cette cible ne porte pas l'attribut *Adamantium*, mais cela peut prendre un certain temps selon la solidité de l'objet en question.

Ce type d'arme traite les valeurs de CAE supérieures à 8 comme étant de 8. Les objets utilisés pour parer une arme portant cet attribut est automatiquement détruit ou endommagé (selon décision du MJ), sauf s'il porte l'attribut *Lame d'énergie* ou *Adamantium*.



MODÈLE CIVIL : Un objet qui porte cette règle est soit une adaptation civile d'une technologie militaire, soit le résultat de normes de fabrication moins exigeantes que dans l'armée, donc moins performant. Son effet est donc moins important que son équivalent militaire et possèdera des handicaps à déterminer par le MJ (pénétration sous-classée, réduction de dégâts, d'aire d'effet, ajout d'attribut négatif, etc.).

MORT INSTANTANÉE : Une arme portant cet attribut possède une puissance redoutable ou un effet spécial qui laisse peu de chance de survie à ses victimes. Si une attaque avec ce type d'arme fait tomber les PV d'un personnage à zéro, il est immédiatement tué.

NON-LÉTHAL : Lorsque vous utilisez une arme portant cet attribut pour attaquer une cible vivante, vous pouvez choisir de vous en servir de manière à ne pas la tuer. Si votre attaque fait tomber la Santé de la cible à zéro, celle-ci est simplement rendue *Inconsciente*.

PROTOTYPE : Bien que l'époque d'après-guerre soit une période pleine de découvertes propices à l'invention de nouvelles technologies, tant chez les humains que chez les covenants qui se sont débarrassés de leur superstition religieuse à ce sujet, il faut parfois beaucoup de temps entre les premiers essais théoriques réussis et la production industrielle à grande échelle. Dans un premier temps, quelques rares exemplaires sont distribués à du personnel autorisé afin d'effectuer des tests sur le terrain en rapportant toute information qui pourrait être utile à l'amélioration du produit final.

Tant qu'un objet est à l'état de prototype, donc qu'il n'a pas encore passé tous les tests requis pour une production en série, il est peu fiable, existe en un nombre d'exemplaires très limité et sa production ou sa réparation reste encore très coûteuse. Il peut également présenter des dysfonctionnements aussi inattendus que surprenants. Une fois que suffisamment de temps s'écoule (entre quelques mois et une année selon sa complexité), l'objet devient accessible de manière normale et n'a plus de défauts autres que ceux indiqués sur son profil.



RÉARMEMENT : Les armes et équipements qui portent cette règle présentent des contraintes mécaniques qui forcent l'utilisateur à effectuer une manipulation spéciale avant de les utiliser, par exemple armer le chien d'un fusil à pompe ou le verrou d'un fusil, charger les accumulateurs d'un appareil à décharge, ou encore retirer une sécurité). Vous devez effectuer une action de *Réarmement* avant chaque utilisation.

RELIQUE : l'objet possède une grande valeur pour les fidèles d'une religion particulière. Tout personnage susceptible de considérer cet objet comme une relique sacrée possède un AVANTAGE sur ses sauvegardes de Volonté pour résister à la Peur tant qu'elle est portée par un personnage allié ou par lui-même, mais peut recevoir un DÉSAVANTAGE ou pire si cette même relique est détenue, désacralisée ou endommagée sous ses yeux.

RETARDEMENT (X) : Pour une raison mécanique et/ou de programmation, les effets de l'objet ne se déclenchent pas immédiatement lorsque vous l'utilisez mais uniquement au début de votre tour après X rounds de délai (si X = 1, alors ce sera lors de votre prochain tour).

ROBUSTE : l'objet possède un revêtement et/ou une armature renforcée qui le rend plus résistant aux violences physiques. Il sera moins prompt à être détruit ou endommagé par des chocs.

SEIGNEURS : cet attribut est présent sur certains modèles d'armures covenantes pour indiquer qu'ils sont produits uniquement pour les sangheillis ou jiralhanaes et ne sont donc pas accessibles aux personnages des autres peuples. Les raisons sont à la fois des questions de statut social, d'économie et de savoir-faire technologique.

SEMI-AUTOMATIQUE : certaines armes possèdent un mécanisme de tir particulier qui permet d'effectuer rapidement des salves contre plusieurs ennemis. Toute salve effectuée avec une arme avec cet attribut est considérée comme une attaque rapide.

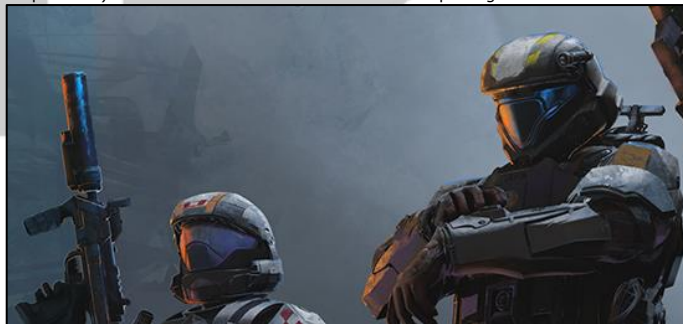
SEMI-FORERUNNER : Cet attribut concerne les objets conçus par rétro-ingénierie de technologies forerunner sans réellement en comprendre les concepts de fonctionnement, et parfois même sans les comprendre du tout. S'ils viennent à être endommagés, ils ne peuvent être réparés que très difficilement en nécessitant les compétences Forerunner (+) et Techno-maîtrise à un niveau déterminé par le MJ. Dans certains cas, leur réparation peut même nécessiter de récupérer des pièces de rechange sur d'autres objets forerunners ou semi-forerunners. Les organisations capables de fabriquer de tels objets sont soit de puissantes factions avec une division scientifique très avancée (comme l'ONI ou une méga-corporation industrielle) ou des organisations covenantes ayant la chance de posséder un ou plusieurs ingénieurs huragoks.

SILENCIEUX : le fonctionnement de l'objet ne cause pas suffisamment de bruit pour attirer l'attention, sauf peut-être de la part de personnages très attentifs et/ou sachant exactement que ce bruit peut être suspect :

- Les armures portant cet attribut donnent un avantage à leur porteur sur les tests de *Discrétion* uniquement pour se cacher ou pour se déplacer furtivement. Cela n'impacte pas les tentatives d'assassinat.
- Les tirs d'armes portant cet attribut ne peuvent être entendues que par les personnages se trouvant à 15 mètres ou moins, et jusqu'à 30 mètres pour les personnages possédant l'attribut *Sens aiguïté (ouïe)*.
- Le fonctionnement d'objets portant cet attribut ne peut être entendu qu'en dessous d'une distance décidée par le MJ selon le type d'objet concerné.

SPARTAN (X) : l'objet ne peut être utilisé sans danger que par un individu ayant subi les augmentations corporelles de spartans. Il s'agit principalement des armures et combinaisons MJOLNIR, mais également de certaines technologies d'implants neuronal et drogues de combat. Tout autre type de personnage qui cherche à s'en servir s'expose à de très graves dangers. Cette règle peut être indiquée avec une valeur X entre parenthèse, qui est donnée en chiffre romain. Cela indique que l'objet n'est utilisable que par la génération de spartan correspondant à ce numéro par exemple *Spartan (II)*. Si cette valeur est suivie d'un + ou d'un -, cela indique que l'objet est valable également pour les générations supérieures ou inférieures (par exemple un objet *Spartan (III+)* sera valable pour les générations III et IV.

TÉLÉOPÉRÉ : L'objet peut être commandé à distance au moyen d'un équipement électronique adapté, ce qui nécessite d'établir une *Connexion* (voir chapitre 3.5). Cela le rend néanmoins vulnérable aux piratages.



TOUCHES MULTIPLES (X) : La cadence de tir de l'arme est telle que lorsque vous touchez une cible, vous la touchez rarement une seule fois. Chaque jet de touche réussie est considéré comme X tirs qui atteignent la cible. Vous pouvez donc théoriquement causer (X) fois les dégâts complets de votre arme à condition d'obtenir suffisamment de pénétration. La valeur X est souvent réduite au bout d'une certaine distance, ce qui est alors indiqué également entre parenthèses. Pour chaque attaque réussie, faites normalement la somme de la PA de l'arme et des degrés de réussite de votre jet de touche, puis comptez le nombre de fois où la valeur totale pénètre l'armure de la cible. Cela détermine combien de ces X touches multiples causent des dégâts complets, le reste causant des dégâts réduits.

James effectue une rafale avec son pistolet-mitrailleur M7 contre un drone yanme'e qui l'a engagé en corps à corps. Malheureusement pour lui, il ne réussit qu'une seule de ses trois attaques, cependant son arme possède l'attribut Touches Multiples (3 -1 tous les 5m), ce qui fait que son attaque cause trois touches. La valeur de PA du M7 est de 0 alors que le drone possède une armure de 3, cependant James a obtenu 7 degrés de réussite sur son jet de touche. Les deux premières touches multiples pénètrent donc en causant des dégâts complets tandis que la dernière ne cause que des dégâts réduits.

VERROUILLAGE : Une arme possédant cette règle spéciale permet d'accomplir l'action normale « Verrouiller une cible » pour être AVANTAGÉ sur tous ses prochains tirs effectués avec cette même arme contre la cible verrouillée. Certaines armes ne peuvent pas tirer sans avoir auparavant verrouillé une cible, et dans ce cas cette règle devient *Verrouillage obligatoire*. D'autres armes encore peuvent verrouiller plusieurs cibles simultanément, auquel cas cette règle devient *Verrouillage multiple (X)*, avec X le nombre maximum de cibles pouvant être verrouillées.

VITESSE -X : L'utilisation ou même le port de l'objet encombre tellement l'utilisateur que cela réduit sa Vitesse d'une valeur X.

RÉPARATIONS

La guerre est essentiellement une affaire de destruction, et vos personnages ne seront pas épargnés. L'état de leurs armes, de leurs armures ou de leurs équipements va inévitablement diminuer sous les effets de la bataille de façon plus ou moins involontaire. Il est donc absolument nécessaire que vous sachiez comment réparer ces objets afin qu'ils continuent à fonctionner même après avoir subi les pires dommages possibles.

RÉPARATIONS D'URGENCE

Selon la nature de l'objet à réparer et des dégâts qu'il a reçu, sa réparation nécessitera du matériel plus ou moins avancé à la discrétion du MJ. De la même manière que pour les équipement de soin, certains de ces outils peuvent être facilement transportés sur vous pour permettre d'effectuer des réparations d'urgence sur le terrain, mais cela ne donnera jamais un résultat parfait.

- **Pièces de rechange :** il est souvent possible de simplement remplacer les parties endommagées d'un objet si vous avez les pièces nécessaires. Vous pouvez avoir ces pièces sur vous dès le début de la mission si vous souhaitez être prévoyant, ou les récupérer sur le terrain si vous avez de la chance. Dans le deuxième cas, il est possible que les pièces utilisées ne soit pas parfaitement adaptées et qu'elle réduisent l'efficacité de l'objet réparé ou augmentent les probabilités de dysfonctionnement.
- **Kit de réparation :** équivalent de la trousse de soin pour la mécanique et l'électronique, cette petite boîte contient un ensemble d'outils permettant de manipuler assez facilement la plupart des objets pour les démonter et réassembler. Cela facilite considérablement vos interactions avec la plupart des objets et peut également donner certaines options de réparations d'urgence (par exemple en faisant une soudure ou un recâblage). Il existe également une version semi-automatisée qui se porte sur l'avant-bras et qui peut être contrôlé via Réalité Augmentée.
- **Nano-gel :** cette substance est utilisée pour colmater des trous dans les plaques de protection afin de leur redonner leur solidité d'origine. Son utilisation permet de redonner temporairement à un objet des points de CAC et de CAE (voir chapitre 2.6).

RÉPARATIONS AVANCEES

Tout ce que vous ne pouvez pas réparer sur le terrain pourra éventuellement l'être si vous trouvez le moyen d'avoir accès à des machines adaptées d'une armurerie, d'un centre technique ou d'une quelconque section logistique. Bien entendu, il y a des fois où un équipement aura pris des dégâts tellement énormes qu'il sera impossible de le réparer et que la meilleure solution sera un remplacement intégral. Voici quelques exemples de moyens permettant des réparations intégrales :

- **Forge 3D :** cette technologie humaine est la version futuriste des imprimantes 3D qui sont apparues au début du XXIème siècle. Leur taille varie entre celle d'une table et celle d'une maison ou d'un petit building. Elles sont capables de fabriquer à peu près n'importe quel objet à partir du moment où on leur fournit les schémas par informatique ainsi que les matériaux bruts nécessaires, le temps de fabrication variant selon la taille de l'objet. Certaines technologies trop pointues telles que les armures MJOLNIR, les lasers spartans et la plupart des objets d'origine covenantes ne peuvent pas être fabriqués ou réparés par ces machines. L'utilisation d'une forge 3D nécessite toujours un test de Techno-maîtrise avec un DD variable selon la nature du travail demandé.
- **Station de réparation semi-automatisée :** les humains comme les covenants ont développé des ateliers mobiles (de la taille d'un container de camion) équipés de leur propre source d'alimentation rechargeable et qui contiennent tous les outils nécessaires pour effectuer la majorité des réparations sur à peu près n'importe quel objet. Ces outils sont installés sur des bras robotiques et commandés par divers moyens (commande vocale, joysticks, clavier informatique, etc.), et peut également être placés sous le contrôle d'une intelligence artificielle si nécessaire. L'utilisation de ce type de station nécessite un test de Réparation.
- **Ingénieur huragok :** l'idéal pour remettre à neuf un objet est d'avoir un huragok sous la main. En effet, ces créatures semi-organiques ont été créées par les forerunners dans le seul but d'entretenir la technologie, mais les san'shyuums se sont assurés d'en garder le contrôle quasi exclusif et les rares spécimens affectés sur des vaisseaux ou colonies de l'Alliance sont équipés de harnais explosifs pour les détruire si quelqu'un cherche à les capturer. Lorsqu'un huragok est mis face à un

objet endommagé, il aura tendance à s'en emparer sans demander l'autorisation du propriétaire puis le répare intégralement en un temps record (après l'avoir plus ou moins démonté intégralement s'il n'a jamais vu cette technologie).



RÉPARER UNE ARMURE, UN DRONE OU UN VEHICULE

Nous allons détailler ici les principaux types de réparations que vous pouvez être amenés à faire sur les armures, drones et véhicules car ces différents objets partagent des caractéristiques communes et sont relativement important dans le déroulement de la plupart de vos aventures.

IMPORTANT : vous avez automatiquement un DESAVANTAGE sur votre test de Réparation si vous tentez de réparer une armure, un drone ou un véhicule pour lequel vous n'avez pas la maîtrise nécessaire.

- **Redonner des points de CAC/CAE :** Si vous n'avez pas de nano-gel sous la main pour réparer des plaques de blindage, vous pouvez effectuer des réparations de fortune avec d'autres moyens. Cela nécessite d'utiliser un kit de réparation ainsi que des matériaux suffisamment résistants que vous soudez sur l'armure à réparer. Selon le matériau utilisé et le résultat sur votre test de Réparation, vous récupérez uniquement des points de CAC, uniquement des points de DAE, ou les deux.
- **Remplacer un module :** que ce soit parce qu'il est endommagé ou parce que vous souhaitez le changer pour autre chose de mieux adapté à votre situation, il est possible de retirer un ou plusieurs modules d'une armure et d'en mettre d'autres à la place. La première étape nécessite uniquement d'avoir un kit de réparation sous la main, et aucun test n'est nécessaire. Par contre, l'installation de chaque nouveau module demande un test de Techno-maîtrise qui peut être DESAVANTAGÉ selon la complexité de la technologie concernée. Les technologies humaines et covenantes ne sont pas totalement incompatibles, mais leur hybridation demande beaucoup de temps, de moyens et de talents.
- **Réparer un équipement intégré :** lorsqu'un équipement n'est ni trop complexe ni trop sévèrement endommagé, il peut être remis plus ou moins complètement en état même avec les moyens rudimentaires dont peut disposer votre personnage sur le terrain. Dans la très grande majorité des cas, vous aurez besoin au moins d'un kit de réparation. La décision revient donc en premier lieu au MJ qui détermine le temps que vous devez consacrer à cette tâche et le Degré de Difficulté sur votre test de Réparation.

4.5. RÈGLES DE L'INFORMATIQUE

Les règles qui suivent sont volontairement très riches et très complexes pour illustrer le fait qu'il s'agit d'une discipline demandant de l'expertise, de la stratégie et une grande implication. En clair, soit un personnage décide de se lancer là-dedans et il devient un spécialiste en informatique au détriment d'autres aspects, soit il peut le négliger complètement pour laisser cela à d'autres personnages plus compétents. De plus, comme c'est le terrain de jeu habituel des Intelligence Artificielle, il était nécessaire de créer des règles au moins aussi complexes que les combats physiques pour rendre d'autant plus passionnantes les actions de joueurs choisissant ce type de personnage.

LA MATRICE : NOMENCLATURE ET CONSTRUCTION

Dans cet univers, l'environnement informatique est communément appelé « **la Matrice** » en raison de la nature de son architecture lorsque l'on s'y connecte en réalité virtuelle. Mais seuls les forerunners maîtrisaient suffisamment la technologie de communication quantique pour créer une seule matrice capable de recouvrir l'intégralité de leur territoire galactique : **le Domaine**. Chez les peuples humains et covenants, nettement moins avancés, chaque planète suffisamment colonisée par l'une ou l'autre de leurs factions possède sa propre Matrice qui peut communiquer plus ou moins facilement avec les Matrices d'autres mondes alliés grâce à des stations de communication subspatiales. Il existe des différences d'architecture entre les matrices humaines et covenants, mais au fond elles sont régies par les mêmes lois fondamentales de l'informatique. Nous allons commencer par définir une nomenclature précise des principaux éléments qui la constituent ou qui peuvent interagir avec :

- **Les Grilles** : une matrice planétaire peut être « découpée » en une multitude de sous-ensembles appelés des « Grilles », et qui sont comme les différents bâtiments d'une même ville. Elles sont de tailles variées et peuvent être soit interconnectées entre elles soit imbriquées les unes dans les autres, chaque Grille étant un réseau individuel qui peut être une pièce dans un assemblage plus grand. Par exemple la grille d'un vaisseau de combat peut être intégrée à l'intérieur de la grille de combat d'une flotte lorsque ce vaisseau vient s'y rattacher.
- **Appareils** : les matrices et leurs grilles sont le reflet virtuel de tous les appareils qui la constituent ou qui y sont connecté, depuis la simple montre intelligente au super-ordinateur. Chaque appareil possède donc à la fois une apparence physique dans le monde réel, son **hardware**, et une apparence virtuelle dans la matrice, nommée **icône**. Si son icône n'a pas la même forme que son hardware, on dit alors que son icône a été « sculptée » pour prendre une image différente de la réalité. Faites donc très attention : dans la matrice, les apparences peuvent être très trompeuses.
- **Icônes** : il n'y a pas que les appareils qui possèdent des icônes. Chaque fichier, programme ou autre objet virtuel dépourvu d'intelligence est également représenté dans la matrice par une icône. Comme pour les appareils, cette apparence peut être sans rapport avec son rôle ou son contenu.
- **Avatar** : toute entité intelligente (une personne ou une IA) connectée à la matrice possède un avatar qui constitue son identité informatique. Elle est composée d'une apparence virtuelle et d'un profil d'informations dont certaines sont publiques (accessibles à tous les utilisateurs du réseau) et d'autres privées (accessibles uniquement au propriétaire de l'avatar et aux administrateurs réseaux). Il est possible à tout moment de modifier son apparence virtuelle ou de se créer un faux avatar avec des informations factices afin de passer plus facilement à travers les systèmes de surveillance.
- **Les nœuds** : dès qu'un appareil se connecte à une grille, que ce soit par câble ou à distance, il forme ce que l'on appelle un nœud, un point de l'espace virtuel depuis lequel des données peuvent être émises ou reçues. Si l'appareil est éteint ou déconnecté, son nœud disparaît aussitôt. En Réalité Augmentée, il est possible de voir les nœuds que crée chaque appareil en vue à l'intérieur d'une grille à condition d'y être déjà connecté, tandis qu'en Réalité Virtuelle votre position dans la matrice peut être totalement différente de votre emplacement dans le monde réel.
- **Modes de navigation** : lorsque vous voulez explorer la matrice et accéder aux diverses fonctionnalités des appareils qui y sont connectés, vous pouvez utiliser trois méthodes différentes (les règles d'utilisation de la Réalité Augmentée et de la Réalité Virtuelles sont données un peu plus loin dans ce chapitre) :

MODE	DESCRIPTION	APPAREILS NECESSAIRES
Classique	Vous affichez un schéma simplifié de la grille sur laquelle vous vous trouvez et qui fonctionne comme une carte interactive.	Ordinateur, datapad, holopad
Réalité Augmentée (RA)	Si vous êtes connecté à une grille, vous pouvez voir les informations de chaque nœud d'appareil connecté à cette grille par-dessus votre perception visuelle de l'environnement réel autour de vous. Par contre, les grilles adverses auxquelles vous vous connectez peuvent accomplir des contre-attaques dangereuses.	- Implant neural périphérique avec lunettes augmentées ou visière tactique. - Implant neural cortical ou symbiotique seul.
Réalité Virtuelle (RV) de surface	Ce mode permet de naviguer à l'intérieur d'une grille pour accéder à n'importe quel nœud connecté à celle-ci, où qu'il se trouve physiquement dans le monde réel, tout en restant attentif à ce qui se passe autour de votre personnage.	
Réalité Virtuelle (RV) profonde	Vous vous immergez totalement dans l'environnement virtuel de la matrice et devenez complètement aveugle au monde réel. Cela vous donne un bien meilleur contrôle sur vos actions informatiques mais vous expose plus sévèrement aux contre-attaques des grilles que vous piratez.	Implant neural cortical ou symbiotique

- **Point d'entrée** : c'est un accès entre une matrice et le monde extérieur. Il peut s'agir d'une antenne de communication pour une connexion à distance ou d'un port câblé (type USB, Ethernet, etc.) pour une connexion directe. Les deux méthodes ont leurs avantages et inconvénients en termes de puissance de connexion, d'exposition aux contre-mesures, de discrétions et autres paramètres divers.
- **Passerelle** : on appelle « passerelle informatique » un point d'entrée particulier qui se trouve entre deux réseaux distincts et qui sert donc uniquement à passer de l'un à l'autre. Les passerelles sont toujours très lourdement protégées par des CIM (voir ci-dessous).



ENTITÉS

- **Utilisateurs** : ce terme désigne l'immense majorité des personnes réelles qui se connectent à la matrice.
- **Administrateurs** : ces entités, qui peuvent être aussi bien des personnes réelles que des programmes ou des intelligences artificielles, possèdent des droits absolus sur la grille à laquelle elles appartiennent. Elles peuvent faire appel à toute la puissance du réseau pour traquer les intrus et les détruire ou, à défaut, les déconnecter pour éviter qu'ils ne causent davantage de dégâts.
- **IA** : les intelligences artificielles sont des entités extrêmement puissantes tant pour protéger une grille que pour l'infiltrer et en exploiter les faiblesses.
- **CIM** : abréviation de **Counter-Intrusion Measure**, il s'agit de divers programmes de défense automatisé qui constitue une force d'intervention rapide en cas d'intrusion. Le plus souvent un appareil ne possède qu'un seul CIM, mais vous pouvez en rencontrer plusieurs simultanément sur des appareils de grande importance ou qui font partie d'une grille de très haute sécurité (réseau de l'armée ou d'une grande corporation). Leur puissance dépend de leur programmation ainsi que des moyens qui sont à sa disposition, et leurs actions sont généralement plus simples et prévisibles que celles d'un personnage réel ou d'une IA.
- **SPIDER** : cette désignation vient des programmes de type **System Peril Distributed Reflex** ou **SPDR**. Leur rôle est de réparer tout dégâts reçus par un environnement informatique lorsque celui-ci est jugé incapable de fonctionner correctement. Ce sont eux par exemple qui interviennent lorsqu'une IA reçoit tellement de cyber-attaque qu'elle est forcée d'entrée en stase.



CARACTÉRISTIQUES D'APPAREILS ET D'ENTITÉS

CARACTERISTIQUES D'UN APPAREIL (ET DE SON NOEUD ASSOCIÉ)

CARACTERISTIQUE	DESCRIPTION
Signal 	Si l'appareil possède un système de communication, cette valeur indique la puissance d'émission de cette antenne, ce qui influe à la fois sur la portée maximale qu'elle peut atteindre et sur la vitesse à laquelle elle peut transférer de grandes quantités de données.
Mémoire 	Indique la puissance de calcul brute de l'appareil. Cela impacte directement sur l'effet de la plupart des actions qu'il peut accomplir en vous permettant d'exécuter des programmes à un niveau de puissance plus important (voir chapitre 3.5).
Défense Informatique (DI)	De la même manière que la Défense d'un personnage « normal », lorsque l'appareil est la cible d'une action offensive, cette valeur est le Degré de Difficulté à atteindre pour parvenir à passer ses systèmes défenses. Plus de détails sont données à la page suivante.
Pare-Feu (PF)	Cette valeur fonctionne de manière similaire à la Classe d'Armure (voir chapitre 3.2) contre les attaques informatiques : lorsqu'un jet de touche passe la Défense Informatique, calculez ensuite la pénétration contre sa valeur de Pare-feu au lieu de la CA. Si vous obtenez supérieur ou égal à cette valeur, vous lui causez des dégâts complets, et sinon vous causez des dégâts réduits.
I.F.F.	Identification Friendly or Foe (identificateur ami/ennemi) ; Permet d'identifier si un appareil est dans le même camp que vous ou non.
Malwares	Indique le nombre de malwares (voir plus loin dans ce chapitre) qui peuvent être stockés de manière sûre à l'intérieur de cet appareil pour être implantés sur d'autres grilles.

SIGNAL	PORTÉE	EXEMPLES
1	5 m	Nano-transmetteur
2	50 m	Marqueurs d'IFF, petits appareils électroniques portables, wifi
3	500 m	Communicateur
4	1 km	Relais radio, antenne de véhicule civil
5	30 km	Kit radio, talkie-walkie, antenne de véhicule militaire
6	100 km	Radio longue portée, antennes de communication civile
7	500 km	Senseurs de vaisseau, antenne satellite

Note : les valeurs de portées indiquées dans ce tableau correspondent à la distance maximum que peut parcourir un signal dans les conditions optimales (terrain découvert, bonnes conditions météorologiques, absence de brouillage ou de perturbations électromagnétiques, etc.) à la surface d'une planète. Les communications dans l'espace sont d'un tout autre niveau car elles ne sont pas soumises aux mêmes contraintes environnementales.



CARACTERISTIQUES D'UN AVATAR

- **Numéro d'identification :** c'est par ce numéro que les systèmes de sécurité d'une Grille définissent si vous pouvez vous y connecter, quels sont les espaces auxquels vous avez accès et de quels droits vous disposez. Vous pouvez le falsifier pour vous introduire sur des grilles ennemies.
- **Code d'accès :** ce numéro sert à confirmer votre identité. Vous pouvez le falsifier pour vous introduire sur des grilles ennemies, cependant la complexité d'un code peut être plus ou moins importante selon le niveau de sécurité de la grille.
- **Apparence :** de la même manière qu'une IA choisit une apparence pour se présenter à ses interlocuteurs via hologramme, un utilisateur d'une Grille doit se choisir une apparence lorsqu'il navigue en Réalité Augmentée ou en Réalité Virtuelle.
- **Initiative virtuelle :** lorsqu'un combat informatique se déroule, l'initiative de chaque participant doit être calculée pour savoir dans quel ordre ils interviennent, tout comme pour un combat physique. Elle se calcule de la manière suivante :

Test d'Initiative Informatique = 1D20 + Mémoire

L'IDENTIFICATION AMI-ENNEMI

Le système des IFF fonctionne globalement de la même manière chez les humains et chez les covenants : la plupart des armures, véhicules et équipements militaires importants sont équipés d'un transpondeur radio qui écoute certaines fréquences bien précises et qui ne réagit que lorsqu'il reçoit une demande d'identification, celle-ci étant émise sous la forme d'un signal codé. Dès qu'il la reçoit, il transmet une réponse elle aussi codée pour indiquer qu'il est dans le même camp. Cela sert à éviter les tirs amis et autres incidents de combat, mais aussi à établir une stratégie en temps réel lorsque c'est utilisé à plus large échelle.

Lorsqu'un appareil capable de lire une IFF détecte un signal de ce type, il peut le classer sur l'un de ces quatre statuts possibles :

Blanc	Neutre : véhicule non armé ou civil allié possédant un implant neural, cette technologie étant la seule dans le domaine civil à posséder une IFF individuelle.
Jaune	Inconnu : votre appareil a détecté une présence par un autre moyen mais ne détecte aucun signal IFF
Bleu	Allié : soldat de votre faction ou de faction alliée. En général, les IFF alliées transmettent également le nom et le grade de leur porteur.
Vert	VIP : individu ou objet dont la protection est jugée prioritaire aux yeux de votre hiérarchie.
Rouge	Ennemi : toute IFF utilisant un code inconnu est considérée comme appartenant à une faction adverse

IMPORTANT : les IFF ne fonctionnent pas en permanence et peuvent être désactivés manuellement pour plusieurs raisons, la première étant lorsque l'on souhaite être parfaitement furtif. L'absence de signaux sur vos instruments de détection ne veut donc pas dire qu'il n'y a personne...



LA PROTECTION INFORMATIQUE : D.I. ET P.F.

Les attaques cybernétiques vous affectent différemment des attaques physiques et vous ne pouvez pas vous en protéger de la même manière. Votre matériel électronique doit être équipé avec toute une batterie de pare-feux, anti-virus et autres technologies de protection. La plupart du temps ces mesures de défense seront directement installées sur le système d'exploitation de votre armure ou de votre implant neural si vous en possédez un, mais si vous n'avez ni l'un ni l'autre alors votre matériel informatique devra assurer sa propre protection. C'est pourquoi toutes les armures, tous les implants neuronaux et la plupart des équipements informatiques possèdent une valeur de **Défense Informatique (DI)** ainsi qu'une valeur de **Pare-Feu (PF)**, qui représentent leur niveau de vulnérabilité aux attaques cybernétiques et qui suit un ensemble de règles telles que données ci-dessous :

Valeurs multiples : Lorsque vous êtes équipé de plusieurs objets qui possèdent leur propre valeur de Défense Informatique, ces valeurs sont toujours indépendantes, ce qui signifie qu'elles ne se cumulent pas et ne peuvent pas s'interchanger. Lorsqu'une attaque cible l'un de vos objets, vous toujours utilisez la Défense Informatique et le Pare-Feu de cet objet et aucune autre.

Modificateurs : La Défense Informatique et le Pare-feu d'un appareil peuvent être augmentés ou réduits par certains objets, actions ou événements, temporairement ou définitivement. Faites donc attention à prendre note de l'évolution de ces valeurs lorsque celles-ci viennent à être modifiées.

Valeurs à 100 : Certains objets et personnages non joueurs peuvent avoir une valeur de Défense Informatique de 100 suivie d'une seconde valeur entre parenthèse. Cela indique qu'il est absolument impossible de les pirater, même en obtenant un 20 naturel sur votre jet, à moins de remplir une condition secrète définie par le MJ. Cela concerne généralement des éléments majeurs créés par les forerunners ou les Précurseurs, dont le niveau technologique dépasse tellement ceux de l'humanité et des divers peuples covenants qu'il est impossible à ces derniers de contourner ces défenses, encore moins de les percer. Par exemple, la mise à feu d'un Halo est impossible à pirater en soit, mais si vous êtes en possession d'un Index alors vous bénéficiez d'un accès partiel même si vous n'êtes pas un dépositaire, et vous pouvez ensuite tenter de pirater les derniers protocoles de sécurité qui vous empêchent d'accéder aux commandes de cette installation.

NIVEAU DE SECURITE	DI	PF	EXEMPLE
Enfantine	10	5	Jouet électronique, sécurité obsolète ou bâclée, matériel d'entraînement au piratage, ...
Simple	12	6	Implant neuronal civil standard, porte de sécurité d'appartement modeste, téléphone ou appareil connecté portable bas de gamme, voiture connectée,...
Complexe	14	7	Implant neuronal militaire de base, implant neuronal d'entreprise privée, porte de chambre d'hôtel, téléphone ou appareil connecté haut de gamme, voiture de luxe ou de police, ...
Avancée	16	8	Implant militaire d'élite, implant neuronal de corporation, véhicule militaire, vaisseau civil de faible tonnage (petit fret, courtier, explorateur), ...
Supérieur	18	9	Implant militaire d'officier, implant neuronal d'ingénieur réseau, vaisseau civil de tonnage moyen (transporteur commercial, fret intra-système), vaisseaux privés, réseau bancaire, ...
Stratégique	20	10	Implant militaire d'officier supérieur, sécurité de prison civile standard, vaisseau civil de très grand tonnage (cargo), vaisseaux privés de luxe, escorteur militaire (corvette, frégate, destroyer),...
Critique	22	11	Installation nucléaire, prison militaire, vaisseau de combat (croiseur, cuirassé, transporteur), Datacenter d'IA de classe Superintendant, ...
Sur-critique	24	12	Vaisseau de commandement, quartier général, prototype de vaisseau ou d'arme de destruction massive, ...
Maximale	26	13	Prison de catégorie maximale, centre de recherche militaire, data-center d'IA militaire, mémo-cristal d'Intelligence Artificielle ...
Double-MAX	28	14	Prison de catégorie double-max, Datacenter de renseignement de l'ONI, site d'excavation de vestiges forerunners, ...
Triple- MAX	30	15	Prison de catégorie triple-max, codes de sécurité de missile nucléaire, accès de bunker présidentiel ou du sanctuaire des prophètes, base Bravo-6 (siège de l'UNSC HIGHCOM), ...



RÉALITÉS AUGMENTÉES ET VIRTUELLES

Les intelligences artificielle et les experts en informatique ont l'habitude de naviguer à travers les matrices par l'un ou l'autre de ces deux modes plutôt que par la méthodes « classique » derrière un écran d'ordinateur ou un holopad. Ces modes de navigations offrent des avantages mais aussi des inconvénients et risques dont il faut avoir bien conscience avant de s'y plonger.

RÉALITÉ AUGMENTÉE (RA)

Le but principal de la Réalité Augmentée est de fournir autant d'informations que possible à l'utilisateur afin de l'aider dans ses tâches du quotidien, que ce soit démonter un moteur de voiture, programmer un logiciel ou combattre des aliens. Cela prend la forme de schémas techniques qui se superposent à l'objet que vous démontez, à un diagnostic en temps réel, à l'analyse de vulnérabilité dans l'armure de vos adversaires, des calculs de trajectoire ballistique et encore bien d'autres choses. Les possibilités sont trop nombreuses pour être toutes listées ici, mais nous faisons confiance à votre imagination et à celle de votre MJ. Les **HUD (Head-Up-Display)** des visières tactiques de spartans et ODSST que vous avez pu voir dans les jeux vidéo de Halo sont en théorie totalement capables de ce genre de prouesse, même si jusqu'à présent cela s'est limité à afficher vos indicateurs de santé, de munition et votre radar.

Cette assistance ne doit pas être confondue avec de simple hologrammes affichés par un projecteur, même si elle peut adopter la même forme aux yeux de l'utilisateur : en Réalité Augmentée, les textes et images que vous voyez ne sont visibles que par vous et éventuellement les autres personnage à qui vous partagez ces données du moment qu'ils sont eux aussi connecté en RA, que ces données soient en 2D ou en 3D. Par exemple si vous affichez décidez de partager à votre équipe les plans du vaisseau sur lequel vous vous trouvez pour y indiquer votre position du doigt, tous vos compagnons en RA verront bien ce plan mais tous les autres personnages vous verrons simplement agiter votre doigt dans le vide.



AVANTAGES :

- Vous pouvez consulter à tout moment les données de n'importe quel appareil auquel vous êtes connecté. En combat, ajouter un nouvel appareil à votre réalité augmentée est considéré comme une action gratuite.
- Vous pouvez afficher les données de plusieurs appareils simultanément et même les faire interagir (comparaisons, transferts, copies, encodage, etc.).

INCONVENIENTS :

- Les informations affichées en RA peuvent être gênantes car elles monopolisent une partie non négligeable de votre attention. Si vous surchargez votre réalité augmentée cela peut vous réduire votre vigilance et gêner bon nombre de vos actions faisant appel à votre perception audiovisuelle.
- Faites également attention à ce que votre implant neuronal ne soit pas piraté, sinon vous risquez de recevoir de fausses informations ou de subir des cyber-attaques dont les dégâts sont encaissés automatiquement par votre Ténacité.



RÉALITÉ VIRTUELLE (RV) DE SURFACE

Lorsque vous vous « immergez » en Réalité Virtuelle dans une matrice, vous quittez temporairement le monde réel pour vous retrouver dans un univers de pures données informatiques. Certaines matrices publiques RV possèdent un « habillage » qui les rendent compréhensibles au grand public en recréant un environnement artificiel similaire au monde réel et où tout est théoriquement possible (à la manière du film *Matrix*), mais la plupart des matrices militaires ou de compagnies privées ne s'encombre pas d'une telle facilité et sont même conçues pour n'avoir de sens que pour les experts du domaine (plus proche de *Ghost in the Shell*).

L'immense avantage de la RV est de supprimer toute notion de distance spatiale : vous pouvez vous déplacer n'importe où dans une matrice sans que votre corps physique ne change d'emplacement, et même passer librement d'une matrice à l'autre du moment qu'elles sont connectées entre elles par des passerelles et que vous avez les autorisations nécessaires (ou que vous forciez votre passage). Vous pouvez être à un instant sur le réseau de l'hôtel dans lequel votre équipe se repose et à l'instant suivant être dans celui d'un vaisseau en orbite.

Votre apparence en RV peut être exactement identique à celle dans le monde réelle si vous le souhaitez, mais dans cet univers virtuel les seuls équipements qui ont une réelle importance sont votre implant neuronal et votre cerveau (ou votre matrice de Riemann pour les IA). Vous pouvez y croiser d'autres entités aux apparences très diverses : des programmes de défense, des IA, ou d'autres utilisateurs tels que vous. Si ces entités viennent à se montrer hostiles, vous avez intérêt à être venu préparé ou à fuir très vite...

Il existe cependant deux manières de se connecter en Réalité Virtuelle à une matrice, la première étant appelée communément la RV « de surface » en référence à la navigation dans un océan de données. Ce mode permet à l'utilisateur de se déplacer dans l'environnement virtuel d'une matrice tout en gardant le contrôle de son corps physique. Il perçoit donc simultanément les signaux provenant de son corps et ceux qui lui sont envoyés par le dispositif de navigation (généralement un casque de VR mais cela peut être un implant neural), ce qui fait qu'il ne perd jamais le contact avec la réalité physique mais qu'il ne peut pas non plus se concentrer pleinement sur la matrice.

AVANTAGES :

- Vous bénéficiez de tous les avantages liés à l'usage de la Réalité Augmentée,
- Vous pouvez voir et interagir avec n'importe quel appareil qui se trouve sur la matrice à laquelle vous êtes connecté, peu importe son emplacement physique.

INCONVENIENTS :

- Vous êtes considéré *Aveuglé* par rapport aux événements se déroulant dans le monde réel autour de vous,
- Toutes les cyber-attaques que vous ou votre Avatar subissez sont automatiquement des neuro-attaques et vous causent donc des dégâts Mentaux.

RÉALITÉ VIRTUELLE (RV) PROFONDE

Ce second mode de Réalité Virtuelle correspond à une immersion totale dans laquelle toute votre perception du monde réel est coupé, ou plutôt inhibé pour ne vous laisser ressentir que les éléments de la matrice via un implant neuronal. Il est utilisé dans divers domaines civils et militaires pour expérimenter des matrices de simulation réalistes avec ses cinq sens (entraînement au combat, simulation de vol, voyage virtuel sur d'autres planètes, etc), mais aussi par les techniciens et pirates informatiques pour effectuer des opérations chirurgicales sur un réseau. C'est également le seul mode de RV accessible aux Intelligence Artificielles car ces entités purement artificielles n'ont pas de corps avec lequel rester « à la surface » de la réalité.

AVANTAGES :

- Vous bénéficiez de tous les avantages liés à l'usage de la Réalité Virtuelle de surface,
- Vous agissez d'une manière quasi similaire à une entité informatique. En combat, votre valeur d'initiative est toujours calculée normalement, mais vous bénéficiez de l'intégralité des règles écrites dans les points **Actions** et **Défense Informatique** du paragraphes **Les Entités en combat** du chapitre 4.7. à la seule exception que vous ne pouvez parler qu'à une seule personne à la fois.

INCONVENIENTS :

- Vous êtes considéré *Inconscient* par rapport à votre corps physique dans le monde réel : la partie inconsciente de votre cerveau continue de gérer les fonctions vitales de votre corps (respiration, rythme cardiaque, etc.), mais votre esprit conscient en est totalement déconnecté. Vous ressentez uniquement les signaux reçus par votre Avatar virtuel et ne contrôlez donc plus votre corps physique.
- Toutes les cyber-attaques que vous ou votre Avatar subissez sont automatiquement des neuro-attaques et vous causent donc des dégâts Mentaux.
- En cas de déconnexion, vous êtes considéré *Sonné* pendant un round (quinze secondes en temps narratif) le temps de vous réadapter à vos propres sens. Si la déconnexion n'est pas effectuée en suivant les précautions normales (en arrachant le câble de connexion par exemple), cela peut durer plus longtemps.

LES MALWARES

Les malwares sont des programmes autonomes utilisés comme outils ou comme armes par les hackers et informaticiens dans de nombreuses tâches. En raison de l'évolution des systèmes informatiques et de leurs sécurités, les malwares ne peuvent pas être dupliqués et sont donc à usage unique. Chaque malware est programmé avec un ensemble de caractéristiques qui le rendent unique afin d'éviter qu'il soit trop rapidement identifié comme une menace, ce qui oblige à les créer individuellement pour ensuite les stocker comme autant de munitions spéciales jusqu'à ce qu'elles puissent être utilisées.

ETAPE 1 : PROGRAMMATION :

Pour créer un malware, vous devez effectuer un test étendu de *Programmation* (+) contre le DD indiqué sur son profil.

Niveau de puissance : Vous pouvez choisir librement le niveau de puissance du malware que vous programmez, à condition qu'il ne dépasse pas votre bonus de compétence en *Programmation* (+).

Durée : Le temps minimum nécessaire pour ce travail correctement dépend de la nature du personnage qui s'y met ainsi que du niveau de Puissance désiré (voir ci-dessous). Il s'agit d'une action à Concentration et échoue automatiquement si le personnage perd sa Concentration pendant qu'il travail, cependant s'il interrompt l'action de lui-même il peut la reprendre à n'importe quel moment plus tard, ce qui peut être nécessaire pour les programmations les plus difficiles.

Personnage non-IA : 15 minutes par niveau de Puissance.

Personnage IA : 2 niveaux de Puissance par round (5 secondes en temps narratif).

ETAPE 2 : STOCKAGE :

Une fois programmé, un malware doit être isolé dans un appareil de stockage informatique spécialement conçu pour mettre en quarantaine ce genre de logiciel jusqu'à ce qu'il puisse être utilisé. Ces appareils sont généralement des espaces de stockages indépendants à la manière de clés USB ou de mémo-cristaux, chacun ne pouvant contenir qu'un seul malware à la fois (excepté dans le cas de malwares pouvant transporter d'autres malwares). La durée de stockage est virtuellement illimitée, cependant tout dysfonctionnement de l'appareil peut risquer de détruire le malware ou de l'activer involontairement avec les conséquences que cela implique si l'appareil est connecté sur un réseau à ce moment-là.

ETAPE 3 : IMPLANTATION :

Pour implanter un malware sur un appareil-cible, vous devez d'abord avoir établi une *Connexion* avec celui-ci. Si vous l'utilisez sur un équipement que vous contrôlez, comme par exemple l'ordinateur intégré de votre armure, vous n'avez aucun test à effectuer. Contre tout autre appareil, il existe deux modes d'utilisations possibles :

Implantation discrète : test de *Programmation* (+) contre la Défense Informatique de la cible. En cas de réussite, le propriétaire de l'appareil ciblé n'est pas au courant de la présence du malware. Le malware possède une valeur de Discrétion égale à 11+Niveau.

Implantation forcée : test de *Piratage* (+) contre la Défense Informatique de la cible.

ALERTEUR

DD = Niveau + 10
Nb de réussites = Niveau

Le rôle de ce malware est de surveiller le fonctionnement de l'appareil sur lequel il est implanter pour envoyer un signal d'alerte dès qu'il repère un type d'activité précis ou l'apparition d'un mot-clé dans un paquet de données.

Effet : Lors de son implantation, indiquez quel type d'activité déclenche une alerte. Vous pouvez en désigner autant que le niveau de Puissance du malware. A chaque fois que cela arrive, l'appareil infecté envoie un signal vers le programmeur du malware par tous les moyens à sa disposition.

BOMBE DE DÉCOMPRESSION

DD = Niveau + 12
Nb de réussites = 2 X Niveau

Il s'agit d'un fichier compressé dont le contenu est codé de telle manière que sa décompression mobilise une quantité prodigieuse de ressources. Son utilisation permet donc de ralentir ou de carrément geler un système informatique si celui-ci est trop faible.

Effet : La Mémoire de l'appareil infecté est diminuée d'un nombre égal à la moitié du niveau de Puissance du malware pendant 1D4 rounds ou minutes.

BOMBE DE PROCESS

DD = Niveau + 10
Nb de réussites = 4 X Niveau

Ce logiciel est conçu pour forcer une entité informatique à créer un grand nombre de nouvelles tâches et de processus afin de saturer sa puissance de calcul. De la même manière que la bombe de décompression, il peut servir à ralentir ou geler un système informatique avec une bien meilleure efficacité, mais sa programmation est nettement plus complexe.

Effet : La Mémoire de l'appareil infecté est diminuée d'un nombre égal au niveau de Puissance du malware pendant 1D6 rounds ou minutes.

CHEVAL DE TROIE

DD = Niveau + 12
Nb de réussites = 2 X Niveau

Ce malware ne présente aucun danger en soit car il sert uniquement de mode de transport pour un autre malware afin de lui faire passer plus facilement les défenses d'une cible.

Effet : Lorsque vous tentez une implantation discrète d'un autre malware à l'aide d'un Cheval de Troie, le niveau de Puissance de ce dernier fournit un bonus votre test de *Programmation* (+).

COLLECTEUR

DD = Niveau + 10
Nb de réussites = Niveau

Ce malware fait partie des menaces informatiques les plus courantes dans le domaine civil, car il est programmé pour consulter discrètement les données stockées sur une grille à la recherche d'informations précises qu'il transmet ensuite par tous les moyens à sa disposition.

Effet : Lors de son implantation, indiquez quelle type de données vous demandez au collecteur de chercher (relevés de compte, enregistrements audio/vidéo, adresses IP de connexions, etc.). Le MJ détermine ensuite un niveau de difficulté étendu à plusieurs réussites, puis vous proposera à interval régulier de lancer 1D20 auquel s'ajoute la puissance du malware. En cas de réussite et si vous avez toujours un moyen de communication avec l'appareil infecté, celui-ci vous envoie la totalité ou une partie des données recherchées, ou à défaut un message indiquant qu'il n'y a rien à collecter.

MOUCHARD

DD = 2 X Niveau + 10
Nb de réussites = 2 X Niveau

Ce malware extrêmement populaire parmi les services de renseignement détourne les systèmes de communication d'un appareil pour le forcer à transmettre sa position de manière régulière et le plus discrètement possible.

Effet : l'appareil infecté diffuse ses coordonnées par radio au début du tour du personnage qui a programmé le mouchard, mais sa portée d'émission est limitée par la valeur de Signal de l'appareil infecté. Pour chaque niveau de Puissance au-dessus du niveau 1, le mouchard se clone après son implantation, ce qui rend sa destruction plus longue et difficile.

PORTE DÉROBÉE

DD = Niveau + 12
Nb de réussites = 3 X Niveau

Ce malware a pour but de modifier les paramètres de connexion de l'appareil qu'il infecte pour créer des points d'entrée non sécurités et connus uniquement de la personne qui l'a programmé.

Effet : En cas d'implantation réussie, ce malware permet de faire transiter des données et/ou d'autres malwares en totale discrétion sans avoir à effectuer de test. La quantité de données et le niveau de Puissance des malwares qui peuvent passer à chaque tour sont limités par le niveau de Puissance de la Porte dérobée, mais dans le cas où cela se fait à travers une *Connexion* à distance une utilisation trop intense peut être détectée grâce au flux transitant par le Signal de l'appareil infecté.

RELAYEUR

DD = Niveau + 10
Nb de réussites = 2 X Niveau

Autre malware utilisé dans l'espionnage de tous genres, un relayeur sert à récupérer les flux d'images et/ou de sons qui transitent par l'appareil qu'il infecte.

Effet : L'appareil infecté communique au programmeur du relayeur autant de flux provenant de caméra ou de micros que le niveau de Puissance du malware.

VIRUS-BÉLIER

DD = Niveau + 12
Nb de réussites = 3 X Niveau

La fonction de ce type de virus est d'utiliser la force brute pour mettre en surcharge temporaire les systèmes de défense informatiques d'une cible afin de la rendre plus vulnérables à d'autres attaques. Il est généralement employé lorsque la discrétion n'est plus une option car malgré son manque de subtilité sa vitesse d'exécution est bien plus rapide que le Cheval de Troie.

Effet : Lorsque vous plantez un virus-bélier avec succès, la Défense Informatique de la cible est réduite d'un nombre égal à la Puissance de ce malware jusqu'au début de votre prochain tour. Après cela, la cible récupère 1 point de DI au début de chacun de ses tours.

VIRUS TUEUR

DD = Niveau + 12
Nb de réussites = 5 X Niveau

Ce type de malware a pour but de frapper les Entités (IS ou IA) en intégrant une partie de leur signature informatique pour contourner plus facilement leurs défenses. Chaque virus tueur est spécifique à une seule Entité bien précise et sera inefficace contre toute autre cible. S'il parvient à accéder au cœur logique de l'Entité pour laquelle il a été programmé, il y plante un ou plusieurs morceaux de code disruptifs qui vont causer des défaillances systémiques en cascades jusqu'à la mort de la cible s'ils ne sont pas corrigés à temps.

Effet : Pour programmer un virus tueur, vous devez obligatoirement posséder un échantillon de l'Entité que vous souhaitez cibler. Cela peut provenir d'une transmission, d'un enregistrement de ses actions sur une grille ou d'une trace laissée suite à un piratage. Si le virus tueur est implanté sur une grille où l'IA est connectée, celle-ci subit à chaque tour une attaque qui touche automatiquement avec le profil suivant :

Pénétration : 2D10+Niveau
Dégâts (L) : 3 X Niveau → Niveau/2

RENIFLEUR

DD = Niveau + 10
Nb de réussites = Niveau

Utilisé principalement comme mesure de contre-intrusion, ce malware surveille de manière aléatoire les flux de données qui transitent sur une grille comme le ferait un policier à un carrefour en contrôlant au hasard les voitures qui passent. Il possède son propre système de décryptage pour consulter le contenu de ces données même si elles sont sécurisées, mais cela réduit considérablement sa vitesse de fonctionnement ainsi que le nombre d'échantillons qu'il peut analyser.

Effet : Lorsque vous activez un renifleur, vous pouvez déterminer quelle proportion de sa Mémoire est attribuée à la collecte de données et quelle partie lui sert à décrypter ces mêmes données. L'opération de collecte peut prendre plus ou moins longtemps et les résultats sont déterminés directement par le MJ.

4.6. ENTITÉS INFORMATIQUES

Les Intelligences Artificielles (I.A.) et Intelligences Simulées (I.S.), dont la technologie est décrite au chapitre 9.5, sont communément appelées les **Entités** dans l'univers de Halo (la version anglaise utilise le terme de « **Construct** » qui implique un procédé de fabrication malheureusement absent dans la traduction). Considérez donc que si nous utilisons le terme Entité avec un E majuscule, nous désignons spécifiquement une IA ou IS.

Elles constituent un élément majeur de l'univers de Halo et fonctionnent d'une manière très différente des personnages « organiques », ce qui nécessite que nous prenions le temps ici de rassembler toutes les règles qui s'appliquent à elles. Les civilisations humaines, covenantes et forerunners possèdent chacune leurs propres technologies de création d'I.S. et/ou d'I.A. et ont un rapport différent avec ces Entités, ce qu'il est toujours important de prendre en compte dans vos aventures pour éviter les mauvaises surprises.

LES ENTITÉS EN TEMPS NARRATIF

Hors des combats, une Entité peut non seulement accomplir des actions informatiques mais aussi apporter aux autres personnages ses vastes connaissances théoriques pour les aider dans presque n'importe quoi. Cela peut être à la demande d'un joueur ou de sa propre initiative, cependant s'il s'agit d'une Entité PNJ le MJ doit faire attention à ne pas la faire intervenir trop souvent au risque de donner l'impression aux joueurs d'être guidés et tenus par la main en permanence.

Lorsqu'une IA conseille un personnage allié, elle peut lui donner temporairement une Compétence qu'elle possède et lui non, même s'il s'agit d'une compétence avancée, cependant le bonus qu'il reçoit sera toujours limité par le modificateur de caractéristique associée du personnage qui la reçoit. Cela nécessite qu'elle prenne le temps de lui expliquer certains concepts ou qu'elle le guide à chaque étape, et c'est ensuite au MJ de déterminer si cela est suffisant pour que le personnage ciblé bénéficie de cet avantage.

Ryan et Jenny se retrouvent face à une tête nucléaire Shiva qui a été modifiée par des combattants rebelles pour qu'elle ne puisse pas être désamorcée informatiquement. Leur IA Théogur ne peut donc pas la neutraliser par piratage, mais elle peut expliquer aux deux soldats comment faire pour démonter l'engin, sectionner les bons fils et retirer la charge atomique pour l'empêcher d'exploser. Elle leur donne alors temporairement la compétence Armes de destruction massives (+) qu'elle possède au niveau +5, mais cette compétence est liée à la caractéristique d'Intelligence qui est de 15 pour Jenny et de seulement 9 pour Ryan. C'est donc Jenny qui est désignée pour effectuer le désamorçage, car son modificateur d'Intelligence est de +2, ce qui lui permet d'utiliser la compétence jusqu'à +4, tandis que le modificateur de Ryan est de seulement -1 et ne pourrait donc utiliser la compétence que jusqu'à +1 (valeur minimum pour un bonus de compétence).

LES ENTITÉS EN COMBAT

Malgré sa nature informatique, une Entité reste un personnage en soit et peut donc influencer le déroulement d'un combat à sa façon. Cependant elle agit d'une manière très différemment d'un personnage « organique » :

Initiative : Lors d'un combat, une Entité n'a pas à faire de test d'Initiative : sa vitesse de traitement est tellement rapide qu'elle est automatiquement première dans l'ordre d'intervention. Si plusieurs Entités sont présentes, elles interviennent par ordre décroissant sur leur caractéristique d'Intelligence.

Actions : Une Entité possède un nombre d'actions égal à son modificateur d'Intelligence, ces actions pouvant être accomplies aussi bien durant son tour que durant ceux des autres personnages en tant que réaction. Cependant elle est limitée aux seules actions suivantes :

- **Toutes les actions informatiques du chapitre 3.5**, qui sont toujours accomplies par la méthode de neuro-exécution.
- **Les neuro-hackings de la classe Hackeur (chapitre 1.2)**, dans la limite de ceux qu'elle a appris lors de sa montée en niveau (ou déterminé par le MJ s'il s'agit d'une Entité PNJ), et en dépensant ses charges neuronales suivant les règles du même chapitre. Une IS qui n'a plus de charges neuronales ne peut plus utiliser de neuro-hackings, mais les IA peuvent contourner cette limite en gagnant des points de Corruption (voir personnages IA au chapitre 1.1).
- **Parler** via les canaux audios d'appareils à sa disposition. Elle est capable de gérer plusieurs conversations simultanément via différents appareils sans malus, dans la limite du raisonnable déterminé avec le MJ. Cela ne consomme pas d'actions.
- **Utiliser un objet** avec lequel elle a déjà établie une *Connection* (voir chapitre 3.5). Sauf autorisation du MJ, une Entité ne peut utiliser qu'une seule fois chaque objet lors d'un même round et donc lui faire accomplir une seule chose. Certaines technologies très avancées (principalement les objets forerunners mais aussi par exemple les artileries navales ou générateurs à fusion si l'Entité doit les opérer seule) peuvent consommer plus d'une action pour être utilisés.

Défense Informatique et Pare-feu : même lorsqu'elles sont insérées dans une armure, un ordinateur ou tout autre appareil, les Entités utilisent toujours les valeurs de Défense Informatique et de Pare-feu propre à leur Matrice de Riemann (voir personnages IA au chapitre 1.1). Ces valeurs ne peuvent pas être utilisées pour protéger les appareils sur lesquels l'entité est connectée.

Santé : la Santé d'une Entité ne représente pas une quelconque santé physique mais l'intégrité de sa matrice de Riemann, qui se verrouille dès qu'elle entre en situation critique. Elle peut donc être mise Hors de Combat comme n'importe quel



autre personnage, mais la seule manière de la tuer définitivement est de détruire le support de stockage qui la contient.

Soins : une Entité ne peut pas être soignée par des moyens conventionnels. Si elle est mise *Hors de combat*, ses sous-systèmes de réparation d'urgence s'activent pour réparer sa matrice (voir la règle spéciale SPIDER du personnage IA au chapitre 1.1.).

Navigation matricielle : Une Entité ne peut utiliser que le mode Réalité Virtuelle, qui peut être profond ou seulement de surface (voir chapitre 4.6). Sa vision du monde réel est entièrement dépendante des appareils électroniques auxquels elle a accès et/ou qui sont sous son contrôle.



D'un point de vue relationnel, une Entité PNJ existe pour vous obéir, mais cela peut être plus compliqué que cela et dépend de nombreux paramètres. Est-ce qu'elle a été conçue spécialement pour vous ou est-ce que vous l'avez récupérée durant une aventure ? Quel grade occupez-vous dans votre faction ? Quel âge possède cette intelligence artificielle ? Avez-vous été sanctionné par votre hiérarchie depuis que vous l'avez acquise ? Ce ne sont que quelques exemples parmi les multiples choses que le MJ prendra en compte pour déterminer le niveau d'obéissance d'une Entité PNJ à votre rencontre. Du coup il est parfaitement possible qu'en fonction de ces paramètres, ce PNJ soit plus fidèle envers le « simple » technicien de l'équipe qu'envers le capitaine de vaisseau.

INTELLIGENCES SIMULÉES

Souvent appelées « Intelligences Artificielles Stupides », ces Entités sont entièrement programmées et sont totalement incapables d'apprendre quoi que ce soit se trouvant hors de leurs protocoles d'intégration de données. Elles imitent aussi parfaitement que possible le comportement d'un individu organique afin de pouvoir dialoguer avec leurs utilisateurs, ce qui leur vaut leur nom d'Intelligences Simulées car il n'y a aucune réelle intelligence adaptative, rien que des enchaînements logiques de programmes. Elles restent néanmoins infiniment plus efficaces que n'importe quel ordinateur et on les emploie donc généralement dans des rôles bien précis tels que l'analyse stratégique, le calcul de trajectoires d'astro-navigation ou la supervision d'une ville entière. Leur principal avantage est de pouvoir fonctionner pendant un temps virtuellement illimité.

Bien qu'assez coûteuses à produire, on trouve des Intelligences Simulées sur la plupart des grandes installations civiles et militaires, ainsi que dans les laboratoires de recherche, institues et de nombreux autres domaines où leurs puissances de calcul sont appréciées. Beaucoup de riches familles humaines possèdent leur propre IA personnelle pour les assister dans leurs affaires, dans l'éducation de leurs enfants ou la supervision de leur demeure. Elles sont en revanche beaucoup plus rares chez les covenants pour plusieurs raisons mêlant superstition religieuse et difficultés technologiques.

Créer un profil de PNJ I.S.

Niveau : Les I.S. sont classées en 7 niveaux de puissance différents qui est déterminé par le soin apporté à leur programmation ainsi qu'à la puissance du support matériel sur lequel elles sont implantées. Il est essentiel de choisir ce niveau avant de passer aux étapes suivantes, car comme l'indique le tableau ci-dessous ce paramètre impacte absolument tout le reste. Faites cependant bien attention au prix en REQ qui augmente à chaque niveau, et notez également que le prix est toujours plus faible pour les humains que pour les covenants en raison des différences d'accès à cette technologie entre les deux civilisations.

Caractéristiques :

- Une I.S. ne possède pas de caractéristiques d'Endurance ni d'attributs sociaux.
- Les caractéristiques d'Agilité, de Force et de Perception sont à zéro, mais peuvent recevoir des valeurs temporaires qui dépendent du matériel mis sous son contrôle (jambes et bras cybernétiques, senseurs, etc.).
- Sa Volonté est toujours de 100, car n'ayant aucune forme d'émotion réelle une I.S. est totalement immunisée à toutes les formes d'impacts psychologiques.
- Les seules valeurs de caractéristiques fixes sont le Charisme, l'Intelligence et la Technique. Deux d'entre elles doivent être ses caractéristiques Faibles, tandis que la dernière devient sa caractéristique Forte et reçoit un dé de caractéristique dont la valeur dépend du niveau de l'I.S. Appliquez les valeurs indiquées dans le tableau ci-dessous.

Compétences : une I.S. peut recevoir un certain nombre de compétences selon son niveau, une partie très importante de ces compétences étant obligatoirement associées à ses caractéristiques Fortes, les autres étant libres. Il lui est ensuite impossible d'apprendre de nouvelles compétences à moins d'être entièrement reprogrammée (voir ci-dessous).



NIVEAU D'I.S.	CARACTERISTIQUES (Charisme, Intelligence et Technique)			BONUS DE COMPÉTENCES		REQ (Humain/ Covenants)
	Forte	Dé de caractéristique	Faible	Caract. Forte	Libres	
1	14	Rang 4 (D6)	6	+2	+1	30 / 35
2	16		7			35 / 40
3	18	Rang 5 (D8)	8	+3	+2	40 / 55
4	20		9			55 / 75
5	22	Rang 6 (D10)	10	+4	+3	75 / 100
6	24		11			100 / 150
7	26	Rang 7 (D12)	12	+5	+3	150 / 200

Reprogrammer une I.S.

Les Intelligences Simulées étant basiquement de puissants ordinateurs, il n'est pas impossible de les recycler en modifiant leurs bases de données et leurs protocoles de fonctionnement afin de leur donner une nouvelle fonction. C'est une opération longue, difficile et coûteuse qui ne peut pas être accomplie par n'importe qui, à tel point que la plupart du temps il est plus facile de chercher à obtenir une autre Intelligence Simulée. Si vous souhaitez le faire vous-même le plus rapidement possible, cela nécessite de réussir un test de Programmation (+) contre un DD de 16 étendu à un nombre de réussites égale à 10 fois le niveau de l'IS, à raison d'un test pour 4 heures de travail.

Une fois le test réussi, vous pouvez recréer le profil de l'IS suivant les règles ci-dessus en conservant son niveau, sauf si le MJ a des raisons de modifier celui-ci suite à des événements particuliers qui se seraient déroulés durant la reprogrammation (échec critique ou succession d'échec simples, surcharge du réseau électrique, piratage, etc.).



INTELLIGENCES ARTIFICIELLES

Contrairement aux Intelligences Simulées, les Intelligences Artificielles ne sont pas limitées dans leurs capacités de réflexion ou d'apprentissage et sont donc libres d'étendre leur domaine de compétence en accumulant une quantité virtuellement illimitée de connaissances en tous genres. Elles sont également dotées d'émotions sincères et d'une personnalité quasi identique à celle d'un être organique, ce qui peut influencer leurs décisions. Mais ce pouvoir vient à un prix immense : elles ont besoin d'être constamment en fonctionnement, de toujours avoir une tâche à accomplir, et cette hyperactivité finie par devenir nocive car l'IA finit par « trop penser », jusqu'à finalement être atteinte d'une folie informatique qu'on désigne sous le terme de *corruption*. Lorsque cela arrive, elle devient de plus en plus instable, voir irrationnelle, et peut donc devenir extrêmement dangereuse même pour ses alliés sans forcément le vouloir.

Les IA intelligentes humaines sont extrêmement rares, leur coût de production étant le même que celui d'un destroyer de l'UNSC, et peuvent fonctionner pendant une durée moyenne de 7 ans avant que la *corruption* ne commence. Les IA forerunners sont assez perfectionnées pour pouvoir ne jamais en être atteintes, cependant plusieurs cas ont montré que cela restait possible, comme par exemple les cas de Médicant Bias ou 343 Guilty Spark qui ont failli condamner toute forme de vie dans la galaxie. Pour éviter de s'exposer à ce risque, les covenants interdisent formellement l'utilisation d'Intelligences Artificielles, qu'ils considèrent comme une techno-hérésie de la plus haute gravité.

Créer un profil de PNJ I.A.

Catégorie : les I.A. humaines sont classées en 6 catégories de puissance qui est déterminé par l'intelligence du donneur dont le cerveau a servi de modèle pour créer la Matrice de Riemann de l'I.A. Comme pour les I.S., choisissez d'abord la catégorie de votre I.A. car tous les autres paramètres en dépendent.

Caractéristiques :

- Une I.A. PNJ ne possède pas de caractéristiques d'Endurance ni d'attributs sociaux.
- Les caractéristiques d'Agilité, de Force et de Perception sont à zéro, mais peuvent recevoir des valeurs temporaires qui dépendent du matériel mis sous son contrôle (jambes et bras cybernétiques, senseurs, etc.).
- Pour les caractéristiques de Charisme, d'Intelligence, de Technique et de Volonté, suivez le tableau ci-dessous pour connaître la valeur de chaque caractéristique en fonction de sa nature et du niveau de l'I.A.
- Une I.A. PNJ possède toujours un dé de caractéristique en Intelligence et en Technique, dont la valeur est indiquée entre parenthèses dans le tableau.
- Contrairement aux I.S., une I.A. possède des « circuits émotionnels » qui la rendent sensible aux impacts psychologiques. Elle peut les couper plus ou moins temporairement pour supprimer cette faiblesse et faire passer cette caractéristique à une valeur de 100, mais gagne automatiquement 7 points de Corruption en raison de son détachement avec la partie humaine de sa psyché. Rester dans cet état trop longtemps peut lui faire gagner davantage de Corruption.

Compétences : une I.A. peut recevoir un certain nombre de compétences selon son niveau, une partie très importante de ces compétences étant obligatoirement associées à ses caractéristiques Fortes, les autres étant libres. Contrairement à une I.S., elle peut apprendre de nouvelles compétences avec le temps.

Niveau d'I.A.	Caractéristiques (Charisme, Intelligence, Technique et Volonté)	Compétences	Bonus de Compétence
E	14 – dé de rang 4 (D6)	6	+4
D	16 – dé de rang 4 (D6)	8	+5
C	18 – dé de rang 5 (D8)	10	+5
B	20 – dé de rang 5 (D8)	12	+6
A	22 – dé de rang 6 (D10)	14	+6
A+	24 – dé de rang 7 (D12)	Toutes	+7

CORRUPTION

Cette partie concerne principalement les personnages de joueur IA, cependant il n'est pas impossible que les héros se retrouvent un jour face à une intelligence artificielle étant plus ou moins atteinte de *Corruption*, quelle que soit sa civilisation d'origine. Si un joueur décide d'incarner une IA intelligente, il doit s'accorder avec le MJ sur la question de la corruption : quelle est l'ancienneté de son personnage ? Combien d'année lui reste-t-il avant d'atteindre la date limite de sept ans ? Peut-il être frappé de corruption précoce ? Ce sont des questions importantes à se poser avant même de débiter vos aventures en tant qu'IA.

La règle spéciale *Obsolescence programmée* donnée dans la description de personnage I.A. du chapitre 1.1 décrit le fonctionnement de la Corruption dans le cas d'un PJ, et nous vous en redonnons les grandes lignes ici :

- A la création d'un personnage I.A., sa valeur de Corruption valeur est à zéro s'il vient tout juste d'être créée, sinon ajoutez 1000 points pour chaque année d'ancienneté.
- Le MJ détermine secrètement une valeur limite entre 7000 et 8000.
- Le personnage peut gagner des points de Corruption de trois façons différentes :
 - Automatiquement avec le passage du temps : +20 par semaine, +80 par mois et +1000 par semaine selon la durée des ellipses temporelles durant vos aventures.
 - Dans certaines situations à fort stress. Le nombre de points de Corruption est déterminé par le MJ.
 - S'il accomplit des neuro-hackings sans avoir la charge nécessaire (voir la classe du Hacked au chapitre 1.3), il gagne un nombre de points de Corruption égal au niveau de la charge manquante.

Lorsque la Corruption du personnage atteint la valeur limite définie par le MJ, il est alors atteint de Frénésie et doit alors lancer 1D10 sur le tableau ci-dessous pour déterminer comment il réagit. Car une IA devenue frénétique peut adopter une large variété de comportement qui dépendent de sa personnalité, de la manière dont elle a basculé dans la corruption, et un petit peu aussi de hasard. Lorsque vous rencontrez une IA frénétique, le MJ peut soit choisir l'un des cas donnés dans le tableau ci-dessous soit le déterminer aléatoirement en lançant 1D10 :



		Comportement
1	Enragée	L'IA rejette la faute de sa condition sur le reste de l'univers et décide de se venger par tous les moyens à sa disposition. Extrêmement dangereux.
2	Paranoïaque	L'IA a constamment peur d'être effacée et ne fait confiance à personne dès qu'il s'agit de sa propre survie. Elle n'hésitera pas à tuer tous ceux qu'elle voit comme une menace.
3	Détachée	Ne ressent plus aucune obligation envers ses créateurs ou son entourage et abandonne toutes ses responsabilités pour faire entièrement autre chose.
4	Distraite	L'IA a énormément de mal à rester concentrée sur la même tâche. Elle peut s'engager dans des projets totalement inutiles et/ou incompréhensibles, en particulier des créations artistiques plus ou moins abstraites.
5	Obsédée	Développe un intérêt maladif pour un sujet précis qui peut être absolument n'importe quoi.
6	Focalisée	Deviens totalement absorbée dans un unique projet qui est généralement lié à sa fonction d'origine. Il est presque impossible de la faire travailler sur autre chose.
7	Nostalgique	Deviens incapable de discerner ses souvenirs de la réalité. Elle peut donc sembler agir de manière irrationnelle alors qu'en fait elle revit une scène de son propre passé.
8	Désespérée	Sombre dans la dépression et développe un comportement morbide, se souciant peu des conséquences de ses actes pour elle ou pour les autres personnages.
9	Envieuse	Développe un besoin compulsif de grandir dans l'espoir de se développer comme un être réel. Pour cela, l'IA cherche à assimiler autant de données que possible et à prendre le contrôle d'autant d'appareils que possibles pour augmenter sa puissance, mais aussi pour s'en servir comme espace de stockage supplémentaire.
10	Métastable	L'IA parvient à se stabiliser en réécrivant son propre code pour devenir parfaite. Elle est libérée de tous ses protocoles et devient une entité vivante à part entière avec une durée de vie illimitée. Officiellement, le stade de métastabilité est purement théorique et n'a été atteint par aucune IA connue (excepté peut-être Cortana grâce aux ressources qu'elle a trouvées dans le Domaine forerunner, mais cela reste encore à confirmer).

4.7. DRONES

Dans l'univers de Halo, on appelle *Drone* tout appareil doté d'une Intelligence Simulée capable de le contrôler sans l'aide d'un personnage pilote, en suivant une série de consignes et de réponses préprogrammées, mais qui peut éventuellement être piloté à distance en cas de nécessité. L'humanité, les covenants et les forerunners possèdent chacun les technologies nécessaires pour concevoir des drones aux apparences, capacités et performances très variées. Ils peuvent être très « classiques » avec l'apparence de tanks miniatures servant de plateformes d'armes mobiles ou avoir des formes et rôles plus originaux, les possibilités étant extrêmement nombreuses.

COMPOSITION

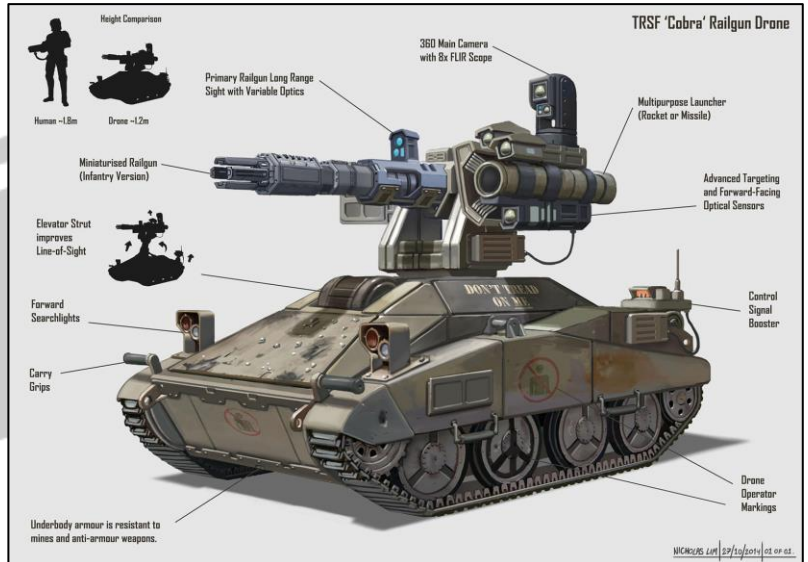
On distingue les composants d'un drone en quatre parties, qui sont décrites plus en détails avec toutes leurs possibilités d'équipement dans le chapitre 6.7.

1. **Châssis :** il s'agit du « squelette » du drone, la base structurelle par-dessus laquelle tous ses autres composants sont montés. On différencie les châssis principalement par leur taille, allant du ballon de rugby au char de combat entier.
2. **Noyau logique :** c'est le cerveau du drone où sont stockés son I.S. ainsi que ses instruments de détection et de communication.
3. **Propulsion :** détermine la méthode de déplacement du drone. Il peut s'agir de simples roues, de chenilles, ou de technologies plus complexes comme des jambes cybernétiques ou des générateurs d'antigravité.
4. **Modules :** de la même manière que pour les armures, les drones peuvent recevoir toutes sortes d'équipements et d'armes pour augmenter leurs capacités. Le nombre de modules qui peuvent être installés sur un même drone dépend principalement de la taille de son châssis.

ASSEMBLAGE ET MODIFICATIONS

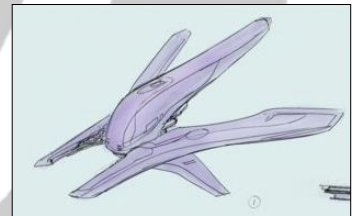
La plupart des drones que vous rencontrerez auront déjà été entièrement assemblés sur la base de modèles standardisés produits en masse pour des rôles bien définis, avec des équipements et caractéristiques variant d'un modèle à un autre. Il est cependant possible de modifier les différents composants d'un drone à l'exception de son châssis, la difficulté de l'opération étant variable : il est relativement aisé de changer un module, mais remplacer son noyau logique est une opération nettement plus délicate.

Un personnage ayant choisi la classe d'Opérateur (voir chapitre 1.3) possède l'avantage de posséder son propre drone qu'il assemble de A à Z en choisissant jusqu'à la moindre des pièces qui le constituent. Pour cela, il dispose de points de Requisition spéciaux qui ne peuvent être dépensés que pour cette tâche et dont le nombre dépend de son niveau de personnage. Il peut réassembler intégralement son drone après chaque mission afin de l'adapter à ses besoins pour la mission suivante.



ACTIVATION/DÉSACTIVATION DE MODULE

L'opérateur d'un drone peut à tout moment décider de désactiver un module installé dessus. Cela interdit formellement au drone de l'utiliser en mode automatique tant que l'opérateur ne donne pas un ordre de réactivation du même module, peu importe les risques, mais n'impacte pas vos options lorsque vous le contrôlez directement en mode manuel. Faites cependant attention à ne pas oublier dans quel état vous laissez chaque module, car autrement votre drone risque de se comporter d'une manière totalement différente de ce que vous aviez prévu.



INITIATIVE D'UN DRONE

Lors d'un combat, un drone possède sa propre valeur d'initiative qui dépend de l'I.S. installée dans son cœur logique (voir chapitre 4.7). Tant qu'il est en mode automatique et suit l'un des modes listés ci-dessous, il intervient normalement à son tour dans l'ordre d'initiative comme n'importe quel autre personnage ou machine automatisée. Mais si un opérateur vient à en prendre le contrôle directement, alors cela est considéré comme accomplissant par avance le prochain tour du drone pendant celui de l'opérateur. La valeur d'initiative du drone est conservée au cas où il repasserait en mode automatique.



PROTOCOLE

Les protocoles sont des comportements logiques préprogrammés dans chaque I.S. de drone afin de lui attribuer rapidement des missions précises dont les limites sont faciles à déterminer. Lorsqu'un drone n'est pas piloté à distance par un opérateur, il doit suivre l'un des protocoles ci-dessous afin de savoir comment se comporter sur le terrain :

- **Capture :** désignez un ou plusieurs objectifs. Le drone utilisera tout moyen non léthal à sa disposition pour les neutraliser sans les tuer (ou détruire s'il s'agit d'objet non vivants). S'il ne possède aucun moyen non léthal, il utilisera ses armes mortelles du mieux possible pour limiter les risques de mort accidentelle (en visant les bras et les jambes, par exemple).
- **Elimination :** désignez un ou plusieurs objectifs. Le drone poursuivra ces objectifs jusqu'à ce qu'il les ait détruits ou jusqu'à ce qu'il en soit physiquement incapable, toute autre menace étant considérée comme négligeable sauf si elle constitue un obstacle vers l'objectif ou si elle met sérieusement en danger la survie du drone.
- **Gardien :** désignez un ou plusieurs objectifs à protéger. Le drone restera à proximité de cet objectif et éliminera toute menace potentielle qui se présentera. Si les objectifs sont trop éloignés les uns des autres, le drone établira une priorité en fonction du nombre et/ou de l'importance donné à chacun d'eux.
- **Kamikaze :** désignez un ennemi ou les limites d'un périmètre de combat. Le drone se déplace aussi vite que possible vers l'objectif en attaquant tout ennemi qui s'y trouve, et mettra en péril sa propre survie si cela permet de maximiser les pertes adverses.
- **Patrouille :** établissez un parcours de patrouille. Le drone se déplacera le long de ce parcours et repoussera toute menace qui se présentera à lui, mais ne poursuivra pas l'ennemi au-delà d'une certaine distance si celui-ci se replie.
- **Reconnaissance :** désignez une position ou les limites d'un périmètre à inspecter. Le drone se rend à la position indiquée et fouillera la zone aussi prudemment que possible à la recherche d'ennemis ou d'informations utiles. Il n'engagera le combat que s'il est repéré et se repliera dès que possible.
- **Recherche & destruction :** désignez les limites d'un périmètre de combat. Le drone inspectera minutieusement chaque parcelle de cette zone à la recherche d'ennemis et éliminera toute menace qu'il rencontrera.
- **Sentinelle :** désignez une position au drone. Il n'en bougera pas à moins que cela ne le mette en danger sans mettre sa mission en péril.
- **Veille :** le drone se met en sécurité et désactive tous ses systèmes jusqu'à ce qu'on lui envoie un signal de réactivation. Il n'est plus conscient de son environnement et ne réagira donc à aucun changement de situation. Ce protocole permet à son I.S. de réparer des bugs informatiques et autres dommages cybernétiques qu'elle aurait reçus.

4.8. ASTRO-LARGAGES

Il arrivera un moment durant vos aventures où vous vous retrouverez forcé d'emprunter des nacelles de largages individuelles pour atteindre un objectif. La plupart des vaisseaux militaires de l'UNSC et de l'Alliance sont équipés de ce genre d'engins permettant à des troupes d'élite de frapper au cœur du territoire ennemi et d'accomplir des missions de très haute importance. Cependant, ces nacelles ne sont pas des instruments d'une précision absolue et comportent des risques qui ne peuvent être ignorés. Lorsqu'un personnage effectue un astro-largage par ce moyen, suivez les étapes ci-dessous :

1. Dysfonctionnement

Tandis que les nacelles de l'Alliance utilisent une technologie suffisamment évoluée pour assurer parfaitement la survie de leur occupant, celles de l'UNSC sont beaucoup moins sûres et leur utilisation comporte d'énormes risques pouvant grandement influencer le résultat d'un astro-largage. Lors du lancement d'un HEV (Human Entry Vehicule), le MJ lance secrètement un test de dysfonctionnement tel qu'indiqué sur le profil de la nacelle utilisée (par défaut 1D20), puis lit le résultat sur tableau ci-dessous pour savoir si un quelconque événement survient lors de la descente.



	EFFET
1	Freinage tardif : Les aérofreins se déploient trop tard et le choc est si violent que le personnage reçoit 2D10pts de dégâts Contondant et subit automatiquement une <i>Fêlure</i> au hasard.
2	Refroidissement inactif : Le système de refroidissement ne fonctionne absolument pas et la température de l'habitacle atteint des valeurs extrêmes. Le personnage gagne immédiatement 2 niveaux de Fatigue et certains de ses équipements peuvent également être endommagés. S'il échoue à sa sauvegarde d'Endurance, il s'évanouit.
3	Rebonds : La nacelle ne tombe pas correctement et rebondit sur le sol ou sur un quelconque élément du décor, traversant plusieurs dizaines ou centaines de mètres suivant la volonté du MJ et provoquant de sérieuses secousses dans l'habitacle. La cabine peut finir son mouvement dans n'importe quelle orientation et le personnage doit effectuer une sauvegarde d'Aquilité avec DESAVANTAGE ou être incapable de se mettre debout pendant 1D3 rounds (temps détaillé) ou 1D10 minutes (temps détaillé).
4	Défaillance des propulseurs : Un ou plusieurs des propulseurs servant à diriger la nacelle durant sa chute ne fonctionne pas ou fonctionne de manière chaotique, rendant le contrôle extrêmement difficile. Le test Astro-largage de l'occupant reçoit un DESAVANTAGE.
5	Refroidissement partiel : Le système de refroidissement est défaillant et la température à l'intérieur de la nacelle devient si intense que l'occupant est pris de vertige. Il doit effectuer une sauvegarde d'Endurance et en cas d'échec tous ses tests sont DESAVANTAGÉS durant un temps déterminé par le MJ.
6	Dysfonctionnement de l'ouverture : Lors de l'atterrissage, les charges d'éjection de la porte ne s'enclenchent pas immédiatement, voire pas du tout. L'occupant de la nacelle est coincé à l'intérieur jusqu'à ce que les charges s'enclenchent ou que la porte soit découpée.
7-20	Descente normale : aucun dysfonctionnement ne survient.

2. Sauvegarde d'Endurance du passager

L'utilisation de nacelles de largage n'est pas recommandée pour n'importe qui : l'habitacle vibre énormément et peut chauffer à des températures extrêmes durant la descente, surtout pour les modèles humains, tandis que l'impact est si violent qu'il peut causer de sérieux dommages à des individus de faible constitution et/ou non préparés. De ce fait, tout personnage effectuant un astro-largage doit réussir un test d'Endurance ou subir des effets définis par le MJ suivant le degré d'échec : perdre des points de Santé ou des points de Ténacité, recevoir une *Fêlure*, perte de l'équilibre, vomissements, etc.

3. Test d'Astro-largage

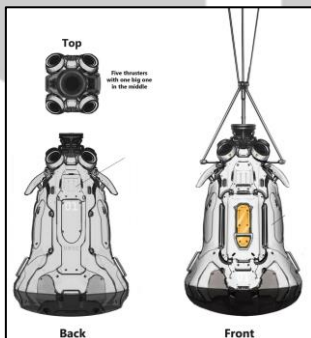
Les nacelles sont généralement propulsées depuis la haute atmosphère, voir même depuis l'espace. Du coup, les vecteurs d'approche sont très approximatifs mais peuvent être corrigés par l'utilisateur lors de la descente grâce à des propulseurs directionnels qui permettent de modifier la trajectoire de l'engin. Son habilité à diriger l'appareil vers la zone d'atterrissage prévue est déterminée par un test d'Intelligence (Astro-largage) avec un modificateur indiqué sur la caractéristique *Manœuvrabilité* de la nacelle utilisée (voir plus bas). En fonction du résultat, le MJ détermine le point d'impact de la nacelle du personnage. Cela peut mener à une large dispersion des membres d'une même escouade lors d'un largage commun et ainsi rendre une mission beaucoup plus difficile dès le début...

LES MODÈLES DE NACELLES D'ASTRO-LARGAGE

HEV MARK 8

Modèle datant de l'Insurrection, le Human Entry Vehicul MK8 est un appareil robuste qui a fait ses preuves avec un taux d'accident « acceptable » selon les forces navales de l'UNSC. Il peut avoir un comportement assez capricieux et possède des capacités de guidage limitées durant sa chute mais les risques de défaillance sont quasi inexistantes. Son principal défaut est sa taille qui en fait une cible facile pour les missiles et mêmes certaines tourelles de défense.

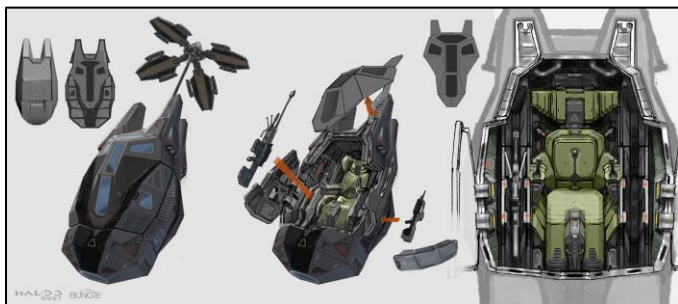
Mise en service : 2488
Dimensions : 5m (hauteur) ; 2,7m (largeur) ; 2,3m (longueur)
Nombre de places : 1
Transport de matériel : 300 kg / 4m²
Test de dysfonctionnement : D20+3
Manœuvrabilité : normale (+0)



HEV MARK 9

Développé peu avant la guerre contre l'Alliance covenante, le HEV Mk9 est beaucoup plus compact que son prédécesseur afin d'être plus difficile à intercepter par les chasseurs et batteries anti-aériennes ennemies. Il dispose également d'électronique de guidage avancé et de compensateurs de chute afin d'offrir un meilleur contrôle de sa trajectoire, mais la miniaturisation de ses composants a quelque peu augmenté les risques de dysfonctionnements.

Mise en service : 2522
Dimensions : 5,2m (hauteur) ; 2,8m (largeur) ; 2,5m (longueur)
Nombre de places : 1
Transport de matériel : 150 kg / 1,5m²
Test de dysfonctionnement : D20-3
Manœuvrabilité : bonne (+2)



HEV MARK 10

Grâce aux échanges technologiques avec ses nouveaux alliés covenants après la chute de l'Alliance, l'UNSC a considérablement amélioré la technologie des HEV en les dotant de boucliers énergétiques pour les protéger durant leur descente, ainsi que de générateurs antigravité pour un atterrissage rapide sans l'utilisation de parachute (mais il y en a toujours un en cas de besoin).

Mise en service : 2556

Dimensions : 5m (hauteur) ; 2,7m (largeur) ; 2,3m (longueur)

Nombre de places : 1

Transport de matériel : 200 kg / 2m²

Test de dysfonctionnement : D20

Manœuvrabilité : excellente (+4)

CARAPACE INDIVIDUELLE TYPE 22

De son nom originel modèle Suspa AI, cette nacelle de conception sangheili est restée le standard des appareils de descente individuel au sein de l'Alliance et des diverses factions covenantes pendant près de deux millénaires. Rapide, robuste et efficace, elle peut transporter n'importe quel combattant à l'exception évidente des chasseurs lekglols et traverser la plupart des grilles de défense antiaériennes pour atterrir au plus près des objectifs de mission. Contrairement aux nacelles humaines, la carapace individuelle ne ralentit pas lors de l'atterrissage et s'enfonce simplement dans le sol, l'occupant étant protégé du choc par un champ d'antigravité.



Mise en service : 377

Dimensions : 7m (hauteur) ; 4,5m (largeur) ; 5,9m (longueur)

Nombre de places : 1

Transport de matériel : 200 kg / 2m²

Test de dysfonctionnement : aucun

Manœuvrabilité : bonne (+2)

CARAPACE INDIVIDUELLE TYPE 24

Conçue initialement par les artisans lekglols pour permettre à leurs combattants d'accompagner les troupes de l'Alliance lors des assauts par nacelle de descente, la carapace individuelle type 24 a été modifiée sur ordre de Grande Bonté pour être utilisable également par les autres peuples covenants. En effet, elle offre une bien meilleure assistance de guidage ainsi que des matériaux plus résistants pour percer les coques de vaisseaux ou les surfaces de bâtiments terrestres.

Mise en service : 1467

Dimensions : 9,3m (hauteur) ; 5,2m (largeur) ; 5,2m (longueur)

Nombre de places : 1

Transport de matériel : 300 kg / 3m²

Test de dysfonctionnement : aucun

Manœuvrabilité : excellente (+4)



CARAPACE DE GROUPE TYPE 51

Utilisée principalement par les forces spéciales et les équipes d'armes lourdes qui ne peuvent pas se permettre d'être dispersés dans des nacelles individuelles, ce modèle imposant s'appuie sur une grande robustesse ainsi que sur des boucliers énergétiques pour survivre aux tirs ennemis lors des largages sur des zones de combat. L'ajout de ces systèmes de protection se fait néanmoins au détriment des générateurs d'antigravité habituellement équipés sur les carapaces individuelles, ce qui l'oblige à ralentir sa chute sur les quinze derniers mètres avant l'atterrissage.

Mise en service : 891

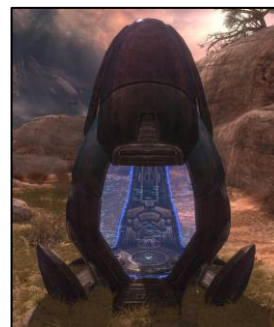
Dimensions : 9,3m (hauteur) ; 5,2m (largeur) ; 5,2m (longueur)

Nombre de places : 5

Transport de matériel : 300 kg / 3m²

Test de dysfonctionnement : aucun

Manœuvrabilité : bonne (+2)



CARAPACE DE LANCE TYPE 53

En raison de leur coût de fabrication relativement élevé, les carapaces de lance sont rarement équipées sur les vaisseaux covenants car considérées comme peu utiles pour le nombre de combattants qu'elles peuvent transporter. Elle est davantage utilisée pour l'infiltration d'escouades de combat derrière les lignes ennemies plutôt que pour les déployer directement sur des zones de combat, cela afin de pouvoir facilement les récupérer pour réutilisation. Tout comme la carapace de groupe, elle possède des boucliers énergétiques et doit ralentir avant de toucher le sol, mais procure un espace de stockage nettement supérieur afin que les passagers disposent de suffisamment d'équipement pour une mission longue.

Mise en service : 1127

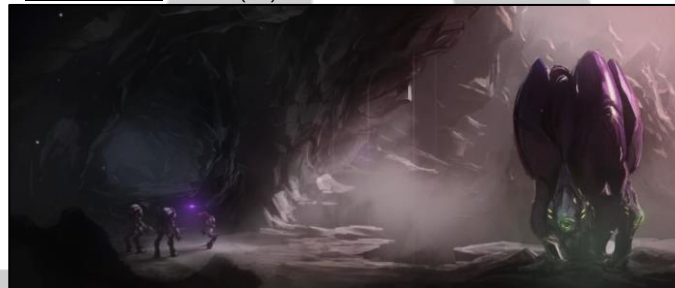
Dimensions : 9,3m (hauteur) ; 5,2m (largeur) ; 5,2m (longueur)

Nombre de places : 10

Transport de matériel : 1 tonne / 10m²

Test de dysfonctionnement : aucun

Manœuvrabilité : normale (+0)



CARAPACE DE COHORTE TYPE 72

Bien que classée comme nacelle de descente orbitale, la carapace de cohorte est davantage une fortification déployable qu'un appareil de transport. Dotée de puissants boucliers énergétiques et d'une épaisse coque de protection, elle peut percer les meilleures grilles de défense antiaériennes pour ensuite déverser ses troupes tout en leur apportant des tirs de couverture grâce à des mortiers à plasma et mitrailleuses lourdes installées en tourelles. Un seul de ces appareils peut présenter une sérieuse menace capable de tenir une position stratégique à condition que son pilote parvienne à le positionner correctement malgré sa piètre maniabilité.

Mise en service : 994

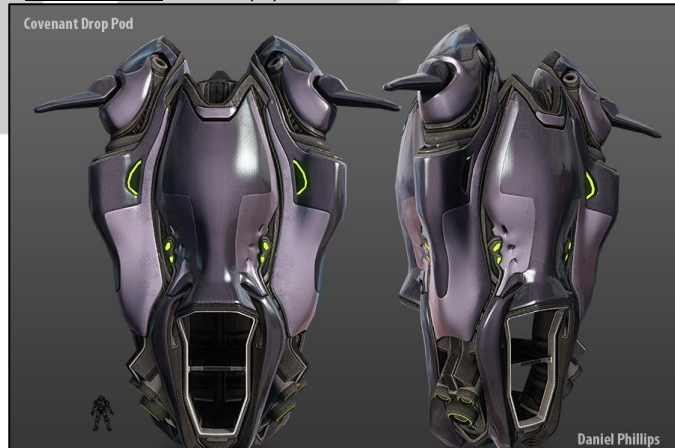
Dimensions : 32,3m (hauteur) ; 25m (largeur) ; 25m (longueur)

Nombre de places : 20

Transport de matériel : 15 tonnes / 150 m²

Test de dysfonctionnement : aucun

Manœuvrabilité : médiocre (-2)



Daniel Phillips

4.9. LES PIÈGES

Même dans un environnement aussi futuriste et technologiquement avancé que l'univers de Halo, l'utilisation de pièges plus ou moins complexe reste très répandue et très efficace pour tendre des embuscades, couvrir ses arrières ou protéger des lieux importants. Ce sont des techniques très employées notamment par les organisations secrètes ou possédant de faibles moyens militaires, mais certains vétérans de l'UNSC ou d'autres grandes factions n'hésitent pas s'en servir également, et les ruines forerunners peuvent elles aussi être protégées par des pièges aussi dangereux que surprenant. Vous devez donc rester prudent lorsque vous explorez certains environnement, et pouvez apprendre à poser vous-mêmes certains pièges pour vous défendre si vous avez les ressources nécessaires.

Note : il existe d'autres types de pièges qui ne sont pas accessibles aux joueurs en raison du temps, des ressources ou de la technologie nécessaire pour les fabriquer. Ils sont décrits dans le livre du MJ.



FORMAT DE PRESENTATION DES PIEGES

Ressources : indique les outils et/ou consommables dont vous avez besoin pour fabriquer le piège.

Installation : précise les conditions de test à réussir pour fabriquer le piège correctement. Selon le résultat, son efficacité ou d'autres détails peuvent être affectés.

Degré de Furtivité : c'est le Degré de Difficulté que les ennemis doivent atteindre pour repérer le piège, soit de manière active sur un test de Fouille, soit de manière passive sur leur valeur de Vigilance.

Déclenchement : indique les conditions qui provoque l'activation du piège ainsi que les effets qu'il provoque. Attention, beaucoup de méthodes de déclenchement ne font pas la différence entre les alliés et les ennemis, donc attention aux dommages collatéraux.

Désarmement : c'est le Degré de Difficulté que les ennemis doivent atteindre pour neutraliser le piège (à condition de l'avoir d'abord repéré).

Réinitialisation : la plupart des pièges deviennent inactifs après avoir été déclenchés, mais peuvent être remis en place pour servir de nouveau sans avoir à les recréer complètement.

Variantes : certains pièges peuvent exister en plusieurs versions différentes dont les effets et conditions de fabrication sont également modifiées.

ARME CÂBLÉE : arme dissimulée et reliée mécaniquement ou électriquement à un détecteur de manière à ouvrir le feu dès qu'une présence est repérée. Il est nécessaire de déterminer précisément l'emplacement de cette arme, la direction dans laquelle elle est pointée et le mode de tir sur lequel elle est réglée.

Ressources :

- 1 arme au choix
- 1 détecteur au choix

Installation : *Techno-maîtrise* (DD 14), nécessite éventuellement la compétence *Xénologie* (+) si vous utilisez une arme d'origine xénos.

Degré de Furtivité : 18 pour un câble de déclenchement tendu sur une ligne de 2 mètres. Chaque mètre supplémentaire de câble déclencheur diminue le Degré de Furtivité de 2 points. Retirez 4 points si l'arme câblée est une arme lourde ou une arme fixe.

Déclenchement : si une créature active le détecteur, l'arme tire par défaut avec le mode le plus élevé de son profil. Si le détecteur est un câble tendu, le piège ne peut se déclencher qu'une seule fois. Avec d'autres détecteurs (infrarouge, mouvement, etc.) le piège peut se déclencher plusieurs fois (à raison de deux fois par round) jusqu'à ce que le chargeur de l'arme soit vidé. Une arme avec l'attribut *Réarmement* ne peut tirer qu'une seule fois avant de devoir être réinitialisée.

Désarmement : Test de *Techno-maîtrise* (DD 16) pour neutraliser le détecteur et/ou l'arme câblée.

Réinitialisation : il est possible de réinitialiser le piège en réinstallant le câble et/ou en changeant le chargeur de l'arme et/ou en effectuant un *Réarmement* (si l'arme possède cet attribut).

CHARGE DISSIMULÉE : le piège le plus courant sur une zone de combat reste une grenade ou un engin explosif quelconque relié à un détecteur. Étant donné la très large variété de modèles disponibles pour ces différents équipements, les combinaisons possibles sont d'autant plus nombreuses.

Ressources :

- 1 explosif ou grenade au choix
- 1 détecteur au choix (optionnel selon explosif utilisé)

Installation : *Explosifs* (DD 14), nécessite éventuellement *Xénologie* si vous utilisez une charge explosive et/ou un détecteur d'origine xénos. A chaque installation, précisez le type de charge utilisé parmi les grenades ou explosifs de l'arsenal (chapitre 5.3) ainsi que le type de détecteur utilisé.

Degré de Furtivité : 16 pour une grenade, 14 pour un explosif ; cette valeur peut être réduite à la volonté du MJ selon la nature exacte de la charge utilisée.

Déclenchement : si une créature est repérée par le détecteur, la charge se déclenche en provoquant les effets normaux de son profil.

Désarmement : Test d'*Explosif* (DD 14 pour une grenade, 16 minimum pour un explosif) afin de neutraliser la charge et/ou le détecteur.

Réinitialisation : même si le détecteur peut éventuellement être récupéré après l'explosion, il est impossible de réarmer le piège.

FOSSE DISSIMULÉE : si vous avez les moyens de creuser le sol sur une assez grande profondeur, vous pouvez faire un trou et le camoufler pour que vos ennemis aient toutes les chances de tomber dedans.

Ressources :

- Matériel de tranchée,
- Planches, branchages ou plaque(s) métallique(s)

Installation : *Survie* (DD 10 étendu à 4 réussites) ; Pour chaque carré de 1 mètre supplémentaire, augmentez le nombre de réussite du test de 4

Degré de Furtivité : 16 pour une fosse de 1 mètre sur 1. Pour chaque carré de 1 mètre supplémentaire, augmentez le nombre de réussite du test de 4 et diminuez le Degré de Furtivité de 2 points.

Déclenchement : si une créature marche sur la zone du piège, elle tombe en subissant des dégâts de chute (typiquement 1D8 dégâts Contondants). Elle peut tenter une réaction pour s'agripper au bord par un test d'*Agilité* ou de *Force*. Il est possible de régler le piège lors de sa création pour déterminer la Taille minimum des créatures qui peuvent le déclencher.

Désarmement : Test d'*Intrusion* (DD 14) ou de *Techno-maîtrise* (DD 16) pour bloquer la porte du piège.

Réinitialisation : d'autres créatures peuvent toujours tomber dans la fosse, mais la porte doit être remise en place manuellement pour que le piège soit à nouveau dissimulé.

Variante – fosse à pic : des pieux ou autres objets tranchants sont disposés au fond de la fosse pour causer des dégâts *Tranchants* supplémentaires : 1D6pts pour les créatures de taille Petite, puis ajoutez 1D6 supplémentaire pour chaque rang de taille supplémentaire.

Variante – fosse immergée : la fosse est remplie d'eau ou d'un liquide quelconque, obligeant les créatures qui tombent dedans à nager pour éviter de se noyer (selon leur taille et celle du trou). Des effets supplémentaires peuvent s'appliquer selon la nature du liquide : une substance toxique cause des dégâts NBC, du pétrole ou de la vase rend la nage plus fatigante.

Variante – fosse brumeuse : la fosse est remplie d'un gaz plus lourd que l'air et qui reste donc au fond du trou sans s'échapper à l'extérieur. Les effets peuvent grandement varier selon la nature du gaz.



Lucas Staniec
Fantasy Flight Games ©

HOLOGRAMME À DÉCHARGE : Une hologramme pouvant imiter l'apparence d'un objet anodin, inoffensif ou important, mais relié à une source d'alimentation (batterie électrique ou plasma) prête à se décharger sur la première créature qui le touche.

Ressources :

- 1 holopad
- 1 batterie ou cellule plasmétique

Installation : *Programmation* (DD 18)

Degré de Furtivité : 20 (taille Petite) ; -2 pour chaque rang de taille supérieure)

Déclenchement : lorsqu'une créature touche l'hologramme, elle reçoit une décharge qui lui cause 3D8pts de dégâts *Électriques* et doit réussir une sauvegarde d'Endurance (DD 14) sous peine d'être *Sonné*, *Paralysé* ou *Inconscient* (au choix du MJ).

Désarmement : Test de *Techno-maîtrise* (DD 18) pour neutraliser la source d'alimentation.

Réinitialisation : après déclenchement, le piège peut être réarmé en rechargeant sa source d'alimentation.

HOLOGRAMME DE TROIE : Un hologramme pouvant imiter l'apparence d'un objet anodin, inoffensif ou important, mais qui contient un malware prêt à s'implanter dans les appareils du premier ennemi qui fait l'erreur de le toucher.

Ressources :

- 1 holopad
- 1 malware au choix

Installation : *Programmation* (DD 18) ; précisez systématiquement quelle est l'apparence de l'hologramme ainsi que la nature du malware qu'il contient.

Degré de Furtivité : 20 (taille Petite) ; -2 pour chaque rang de taille supérieure)

Description : au choix (liste disponible au chapitre 4.5).

Déclenchement : lorsqu'un appareil informatique ou une créature portant un appareil informatique touche l'hologramme, le malware s'introduit automatiquement dans cet appareil comme s'il avait réussi une implantation discrète.

Désarmement : Test de *Piratage* (DD 20) pour neutraliser le Malware contenu dans l'hologramme.

Réinitialisation : après déclenchement, le piège peut être réarmé en insérant un nouveau malware dans le projecteur holographique.

LAME ENFOUIE : une arme fine de petite taille enterrée juste sous la surface du sol et associée à un capteur de pression pour jaillir dès que quelqu'un marche dessus.

Ressources :

- 1 arme fine à une main au choix
- Détecteur de pression

Installation : *Survie* (DD 14)

Degré de Furtivité : 18

Déclenchement : en combat le piège est considéré comme occupant une case de 1m sur 1m, mais sa très petite taille fait que pour chaque créature qui marche sur cette case le MJ fait secrètement un jet de 1D8 pour chaque pied. Si l'un d'eux obtient un 1 le piège se déclenche et la lame lui perce alors le pied. La créature

subit 2D6 dégâts Tranchants et un *Saignement*. Elle possède également les attributs *Paralysé (jambe)* et *Immobilisé* tant qu'elle n'a pas dégaqué son pied par une sauvegarde de Force (DD 14).

Désarmement : Test de *Techno-maîtrise* (DD 16) pour neutraliser le capteur de pression ou pour retirer la lame.

Réinitialisation : après déclenchement, si le piège est toujours intact il est possible de le réarmer manuellement en remettant la lame en place ou en la remplaçant.

Variante – lame énergétique : Degré de Furtivité augmenté à 20, cause 3D6 dégâts Tranchants et Énergétiques mais sans Saignement. Nécessite un rechargement de sa source d'alimentation à chaque réinitialisation.

PILE À DÉCHARGE : Une petite boîte ou autre objet apparemment sans intérêt mais qui dissimule une source d'alimentation (batterie électrique ou plasma) rendue instable pour provoquer un arc électrique dès qu'un appareil est approché.

Ressources :

- 1 objet métallique au choix
- 1 batterie ou cellule plasmétique

Installation : *Techno-maîtrise* (DD 16)

Degré de Furtivité : 14

Déclenchement : Par défaut la zone de déclenchement est sur un rayon de 3 mètres autour de la case occupée par le piège. Dès qu'un objet informatique ou une créature portant un objet informatique entre dans cette zone, elle reçoit une décharge qui lui cause 2D6pts de dégâts *Électriques* et doit réussir une sauvegarde d'Endurance (DD 14) sous peine d'être *Sonné*, *Paralysé* ou *Inconscient* (au choix du MJ).

Désarmement : Test de *Techno-maîtrise* (DD 18) pour rendre la source d'alimentation stable ou inerte.

Réinitialisation : après déclenchement, le piège peut être réarmé en rechargeant sa source d'alimentation.

POCHE À GAZ : une minuscule bouteille de gaz comprimé associée à un détecteur pour diffuser cette substance dans l'air d'une vaste zone dès qu'un intru est repéré.

Ressources :

- 1 grenade à gaz
- 1 détecteur au choix

Installation : *Techno-maîtrise* (DD 14) ; à chaque installation, précisez le type de détecteur utilisé (voir partie des engins explosifs et accessoires associés chapitre 5.3), la nature du gaz (à choisir parmi les différents types de substances des grenades à gaz, partie des armes de jet chapitre 5.5) et son mode de diffusion qui peut être soit large (dans un rayon de 5m autour de la case occupée par le piège), soit ciblé (couloir de 3m de large sur 10m de long dans une direction à définir).

Degré de Furtivité : 14

Déclenchement : si le détecteur est activé par une créature, la poche de gaz se libère en affectant toutes les créatures dans la zone d'effet.

Désarmement : Test de *Techno-maîtrise* (DD 18) pour neutraliser le détecteur ou la bouteille de gaz.

Réinitialisation : après déclenchement, le piège peut être réarmé en remplissant de nouveau la bouteille avec un gaz qui peut être différent de celui utilisé précédemment.

TAPIS DE CAPTURE : Un filet équipé de capteurs de pression ultrafins sur toute sa surface et aux extrémités reliées à des câbles sous tensions, de manière à se refermer dès qu'une proie est détectée dans la zone de capture.

Ressources :

- 1 filet
- 2 détecteurs de pression
- 1 batterie ou cellule plasmétique (optionnel)

Installation : *Survie* (DD 14)

Degré de Furtivité : 20 pour une surface d'une case (1m sur 1m), puis -2 par case supplémentaire.

Déclenchement : lorsqu'une créature marche dans la zone du piège, le filet se referme immédiatement sur elle. Elle devient *Paralysée (Corps entier)* mais peut tenter une sauvegarde de Force (DD 18) pour tenter de se libérer. Les capteurs de pression du piège peuvent être réglés pour ne se déclencher que sous le poids d'une créature d'une certaine Taille.

Désarmement : Test de *Technique* (DD 14) pour neutraliser les câbles de tension.

Réinitialisation : après déclenchement, le piège peut être remis en place manuellement.

Variante – tapis électrifié : le piège est couplé à une source électrique pour envoyer des décharges à la créature capturée. Celle-ci reçoit 2D6pts de dégâts *Électriques* et doit réussir une sauvegarde d'Endurance (DD=14) sous peine d'être *Sonné*, *Paralysé* ou *Inconscient* (au choix du MJ).

Variante – tapis lacérateur : la puissance des câbles de tension est telle que la créature capturée est lacérée. Si elle ne possède pas d'armure intégrale, elle subit 1 *Saignement* et 1D4 points de dégâts Tranchant à chaque tour.

TOURELLE ARC : Une charge électrique suffisamment puissante et instable reliée à une bobine accumulatrice peut rendre une large zone très dangereuse pour tous ceux qui feraient l'erreur de s'approcher avec des équipements électroniques.

Ressources :

- 1 batterie lourde ou batterie à plasma

Installation : *Techno-maîtrise* (DD 17)

Degré de Furtivité : 18 pour une Aire d'effet de 1m de rayon ; Pour chaque mètre de rayon supplémentaire, diminuez le Degré de Furtivité de 4 points.

Déclenchement : une fois le piège activé, tout appareil électronique qui entre dans l'Aire d'effet reçoit un arc électrique causant 2D6 pts de dégâts *Électriques*. Retirez ensuite le double de ces points de dégâts sur la charge sur la source d'alimentation.

Désarmement : Test de *Techno-maîtrise* (DD 15) pour neutraliser la source d'alimentation.

Réinitialisation : le piège fonctionne jusqu'à ce que la charge de sa source d'alimentation tombe à zéro, et peut ensuite être réarmé en rechargeant cette même source.

4.10. CONTACTS ET APPUIS

L'un des avantages à être un héros, c'est de pouvoir compter sur l'aide de nombreuses personnes que vous avez rencontré durant vos aventures et/ou qui partagent votre combat. Les personnages qui font partie d'une faction militaire auront même l'immense avantage de pouvoir faire appel à une partie plus ou moins grande de la puissance de leurs alliés pour obtenir du soutien sous différentes formes. On distingue donc dans ce chapitre deux formes différentes de soutien extérieur pour les personnages de joueurs : les **contacts** et les **appuis militaires**. Lorsque vous souhaitez faire intervenir l'un ou l'autre, vous devez effectuer une **demande de soutien** qui est un test spécial pouvant faire intervenir des compétences différentes selon la nature du soutien demandé.

Les contacts sont des PNJ rencontrés par les joueurs durant leurs aventures ou qu'ils ont choisi de créer directement pour répondre à des besoins particuliers, et dont la fonction principale est de leur fournir une assistance bien précise pendant leurs missions ou entre deux aventures. Ils peuvent également être utilisés pour combler partiellement les trous dans la composition de l'équipe si cette dernière ne comporte pas certaines classes difficiles à remplacer, comme par exemple le capitaine ou l'enquêteur.

Les soutiens sont des formes d'assistance liées directement à la faction à laquelle appartiennent les personnages de joueur. Les énormes moyens logistiques, offensifs et défensifs d'une armée peuvent être mis en action pour le bénéfice des héros afin d'augmenter les chances de réussite de leurs missions. Mais contrairement aux contacts, les individus contactés pour les demandes de soutien militaire sont souvent anonymes car dans ces moments on cherche avant tout à contacter les forces alliées les plus proches parmi celles disponibles plutôt qu'une personne spécifique.

PROFILS DE CONTACTS

Chaque contact possède deux caractéristiques échelonnée de 1 à 7 : l'**expertise** qui indique son niveau de compétence dans la profession qu'il exerce, et la **relation** qui indique le niveau d'attachement entre ce PNJ et votre personnage de joueur. Les rangs d'expertise et de relation n'ont pas de conséquences chiffrées, car le PNJ contact n'est pas sensé avoir de profil détaillé. A la place, ces valeurs servent à le décrire très grossièrement en suivant le tableau ci-dessous.

EXPERTISE	DESCRIPTION	RELATION	DESCRIPTION
1	Novice prometteur	1	Simple connaissance
2	Professionnel confirmé	2	Contact régulier
3	Vétéran adroit	3	Personne de confiance
4	Spécialiste reconnu	4	Soutien fiable
5	Expert hors-norme	5	Partenaire confirmé
6	Maître incontesté	6	Fidélité à toute épreuve
7	Légende du milieu	7	A la vie à la mort

Lorsque vous faites appel à un contact pour vous aider, ses valeurs d'expertise et de relation aident le MJ à déterminer rapidement s'il pourra vous aider et de quelle manière.

Plus le **niveau d'expertise** d'un contact est élevé, et plus il pourra accomplir des actions impressionnantes dont certaines pourraient même paraître hors de portée des personnages de joueurs. Un éclaireur de niveau 1 par exemple pourra à peine s'approcher d'un avant-poste ennemi pour l'observer à la jumelle, tandis que le même contact au niveau 7 sera capable de s'infiltrer derrière les lignes ennemies pendant des semaines pour vous rapporter discrètement toutes formes de renseignements utiles.

Le **niveau de relation**, lui, indique jusqu'où le contact est prêt à aller pour vous rendre service, quels risques il est prêt à prendre pour vous ou le prix qui suffit à le motiver pour accepter votre demande. Même un contact extrêmement compétent peut refuser de se mouiller dans une affaire dangereuse si c'est pour aider des gens qu'il connaît à peine et en qui il a peu confiance. Ce n'est donc pas une valeur à prendre à la légère.

COMMENT UTILISER UN CONTACT ?

Lorsque vous voulez faire appel à un contact pour lui demander de l'aide, vous devez réussir une **demande de soutien** telle qu'indiquée dans l'encadré ci-dessous. Selon la nature du contact auquel vous faites appel et/ou le type de service que vous lui demandez, une compétence sera peut-être plus appropriée.

DEMANDE DE SOUTIEN (CONTACT)			
Au choix :			
Test de <i>Diplomatie</i>		Moitié de votre	
Test de <i>Duperie</i>	+	rang de	
Test de <i>Relationnel</i>		Commandement	≤ Degré de Difficulté

Attention cependant : réussir votre test ne garantit pas que le contact accepte de vous rendre service, ni que ses résultats soient à la hauteur de vos attentes. C'est toujours le MJ qui détermine les conséquences d'une demande d'aide à un contact en prenant en compte ses niveaux d'expertise et de relation.

POUSSER UN CONTACT À BOUT

La manière dont vous faites appel à vos contacts peut très bien avoir des conséquences dangereuses pour ces PNJ : ils peuvent être blessés, emprisonnés, ou même mourir si les choses se passent mal. Gardez également à l'esprit que ces PNJ sont des individus à part entière qui ont leur propre vie avec leurs expériences, leurs rêves, leurs problèmes et leurs habitudes.

Si vous ne les voyez que comme des outils à utiliser lorsque vous en avez besoin sans vous préoccuper de leur bien-être, attendez-vous à ce qu'ils réagissent assez mal. Ils peuvent se mettre à augmenter leurs tarifs, demander des services très particuliers en échange, voir couper toute relation avec vous ou même aller jusqu'à vous trahir.

TYPES DE CONTACTS

Nous avons listé ci-dessous autant de types de contacts différents que raisonnablement possible avec leur description générale ainsi que les bénéfices qu'ils peuvent apporter aux joueurs, et vous êtes parfaitement libres d'en inventer d'autres avec l'accord du MJ. Pour les règles concernant leur création et leur amélioration, reportez-vous au chapitre 1.8.

ARMURIER

Responsable d'un dépôt d'armement et d'équipements divers à bord d'un vaisseau, d'une station spatiale ou d'une quelconque installation militaire, ce PNJ peut fournir toutes sortes de services entourant le matériel en fonction de son rang d'expertise : effectuer des modifications techniques, retirer des sécurités électroniques sur des armes capturées, adapter une armure à des besoins particuliers, réparer un bionique, etc. En revanche, n'espérez pas lui demander de vous fournir de l'équipement à prix réduit car cela lui ferait courir de très gros risques auprès de ses supérieurs.

CONTREBANDIER

Spécialiste des marchandises exotiques ou même illégales, le contrebandier peut trouver à peu près n'importe quelle marchandise, négocier son prix et la transporter discrètement jusqu'aux joueurs en évitant la surveillance des autorités. Donnez-lui une liste de course et il se débrouillera pour vous la fournir aussi vite que possible, si nécessaire en demandant d'être payé d'avance. Plus son rang d'expertise est élevé, plus il pourra trouver des objets rares, négocier des prix bas et/ou vous les fournir en un temps court.



ECLAIREUR

Agissant toujours seul, ce PNJ se spécialise dans la reconnaissance de terrain. Capable de passer inaperçu aussi bien au milieu d'une foule que dans la végétation d'une forêt ou des étendues désertiques, il ne sera vu ni des personnages de joueurs ni de leurs ennemis s'il fait bien son boulot. Vous pouvez donc lui désigner une zone à inspecter et il vous fera dès que possible un rapport détaillé de ce qu'il y a observé.

FAUSSAIRE

La spécialité du faussaire est de pouvoir fabriquer de faux documents de toutes sortes, qu'il s'agisse d'identités factices, d'antécédents médicaux, d'attestation de mariages, de plans de vol ou d'avis de décès. Lorsque son rang d'expertise est faible ces documents ne pourront pas contredire des données officielles mais suffiront à convaincre quiconque n'effectue pas une recherche trop poussée. Plus sa compétence grandira, et plus il sera capable de modifier les registres officiels de documents importants, les seules choses hors de sa portée étant les archives de l'ONI ou de l'Inquisition.

EFFACEUR

Lorsque quelqu'un souhaite disparaître quelques temps de la circulation et se faire oublier, il va voir un effaceur. Celui-ci est un spécialiste pour trouver des logements discrets qu'il loue sous de faux noms et où il fait livrer de quoi manger pour vous éviter d'avoir à sortir aussi longtemps que nécessaire. Les plus compétents vont jusqu'à posséder tout un réseau de planques secrètes (ou les moyens d'en créer en un temps record) qui sont totalement inconnues des autorités mais dont le confort n'est pas forcément garanti.

FORGERON

Personnage covenant. Le forgeron est un artisan spécialisé dans la fabrication d'armes et d'armures dont la qualité dépend directement de son rang d'expertise et qui peut largement dépasser celle des meilleures usines de production militaires. Son travail demande souvent beaucoup de temps, donc une fois que vous lui passez une commande ne vous attendez pas à ce qu'elle soit honorée avant plusieurs semaines, voir plusieurs mois pour les œuvres les plus importantes.

INFORMATEUR

Ce PNJ gagne sa vie en négociant des informations sensibles à quiconque est prêt à y mettre le prix ou à lui rendre service. Il peut s'agir d'un hacker de grand talent qui sait où récolter les données qu'on lui demande, un agent corrompu des services de renseignement ou simplement un personnage très charismatique ou manipulateur capable de soutirer des infos de presque n'importe qui. Son rang d'expertise définit son rayon d'action et la fiabilité de ses informations tandis que son rang de relation définit le prix qu'il en demande.

INTERROGATEUR

Si vous n'êtes pas très doué pour faire parler un prisonnier, ou si vous n'avez pas envie de vous salir les mains, vous pouvez toujours faire appel à un professionnel. Les interrogateurs de bas niveau ont tendance à beaucoup utiliser la force et la torture physique pour obtenir des résultats, ce qui peut être risqué pour la vie du prisonnier et l'inciter à donner de faux témoignages juste pour que sa souffrance s'arrête. Ceux qui maîtrisent parfaitement cette discipline sont en revanche capable de manipuler les réactions d'un individu ou de le torturer psychologiquement afin de le faire parler sans même avoir à le toucher.



INVESTISSEUR

Si vous avez de l'argent disponible que vous souhaitez faire fructifier, un expert financier est la personne parfaite pour vous aider à vous lancer dans les affaires. Son travail est de savoir quels sont les secteurs d'activité les plus rentables et d'y placer des sommes d'argent qui seront plus ou moins rapidement rentabilisées. Cela peut être en achetant des logements dans une région en plein développement, en récupérant une entreprise avec un gros potentiel, en devenant partenaire d'un projet ambitieux ou tout simplement en jouant des actions en bourse (mais uniquement chez les humains). Plus un investisseur est doué, plus il vous rapportera rapidement de l'argent.

MÉCANICIEN

Ce contact est l'équivalent de l'armurier mais pour des véhicules et à peu près n'importe quelle grosse machine mécanique, même s'il y a pas mal d'informatique dedans. Il peut donc fournir divers services entourant ce genre de ressources en fonction de son rang d'expertise : effectuer des modifications techniques, adapter les commandes à votre style de pilotage, réparer des dommages de tous genres, etc. De la même manière que pour l'Armurier, impossible pour lui de vous fournir des véhicules à prix réduit.

MÉDECIN

La plupart du temps, les soins que vous appliquerez sur vos blessures durant vos missions ne seront que des solutions temporaires pour vous permettre de continuer sans être trop gêné. Mais une fois de retour à votre base d'opération, il faudra les traiter avec des soins plus intensifs suivis d'une période plus ou moins longue de repos. Avoir un médecin compétent sous la main et qui connaît bien votre dossier médical est un énorme avantage pour obtenir des résultats efficaces et rapides.



MERCENAIRE

C'est un combattant assez compétent qui vend ses services au plus offrant et qui peut devenir un soutien très utile pour accomplir toutes sortes de tâches demandant plus de muscles que de cervelle. Avoir de très bonnes relations avec un mercenaire doué peut vous permettre de l'envoyer sur des objectifs que vous n'avez pas le temps de remplir vous-mêmes. Il peut aussi servir de garde du corps pour un autre contact ou d'assistant pour aider à des négociations, interrogatoires et autres actions de ce genre.

OFFICIER

Avoir un haut gradé dans ses relations peut avoir de multiples avantages, le premier étant de bénéficier d'une protection contre d'autres officiers qui auraient de mauvaises intentions à votre encontre. Il peut aussi appuyer vos demandes de soutien si vous parvenez à entrer en contact avec lui, et qu'il est en mesure de vous aider. Son grade et son influence dans l'appareil militaire sont définis directement par son rang d'expertise.

POLITICIEN

Les membres de l'administration civile peuvent être d'une très grande aide lorsqu'on mène une mission sur leur territoire : soutien des forces de l'ordre locale, accès aux registres et diverses archives bureaucratiques, mise à disposition de logements publics, etc. Bien évidemment, la hauteur du soutien qu'il pourra vous apporter dépendra directement de son rang d'expertise, mais faites attention aux politiciens avec un rang de relation trop bas : ce sont des individus facilement corripibles.

SCIENTIFIQUE

L'avantage d'avoir un chercheur en science à votre disposition, c'est que vous pouvez lui demander de travailler sur un ou plusieurs projets nécessaires à votre équipe pendant que vous risquez votre peau sur le terrain. Il peut s'agir d'analyser une relique forerunner récemment récupérée, de développer un prototype d'armement spécifique, ou encore de chercher un remède à un virus dévastateur. Ce type de contact peut être sub-divisé en de nombreux domaines de spécialisation : physicien, astro-physicien, chimiste, xéno-archéologique, etc. Cependant l'univers de Halo est habitué aux personnages scientifiques qui sont doués dans à peu près toutes les disciplines, c'est pourquoi plus le rang d'expertise d'un contact scientifique est élevé, plus il peut se diversifier dans ses activités.

TRANSPORTEUR

Il s'agit d'un capitaine de vaisseau civil qui accepte de rendre service en vous transportant d'une planète à une autre du moment que vous payez (à un prix plus que raisonnable) et que cela ne lui attire pas trop d'ennuis. A bord vous serez relativement libre de faire ce que vous voulez tant que vous ne gênez pas l'équipage, ce qui sera plus plaisant que sur un vaisseau militaire. Plus son rang d'expertise est élevé, plus son vaisseau est confortable et bien défendu contre d'éventuelles attaques. Et en faisant augmenter son rang de relation, ses prix baisseront peu à peu pour carrément disparaître et il sera prêt à prendre des risques de plus en plus gros pour vous aider dans vos missions.

LES APPUIS MILITAIRES

Il est toujours bon de pouvoir compter sur ses alliés pour intervenir lorsque les choses tournent mal, et c'est pourquoi lorsque vous disposez d'une liaison radio avec des forces alliées susceptibles de vous apporter de l'aide, vous pouvez tenter de faire une **demande de soutien** telle qu'indiquée dans l'encadré ci-dessous.

La nature de ce soutien peut être très varié et sera toujours limité par les ressources de vos alliés ainsi que par la situation stratégique, mais aussi par vos compétences. Car pour obtenir un soutien, vous devez réussir un test tel qu'indiqué dans le tableau ci-dessous, certaines compétences pouvant être plus adaptées que d'autres selon la situation :

DEMANDE DE SOUTIEN (APPUI MILITAIRE)			
Test de Protocole (+)			
OU			
Test sousclassé d'Intelligence	+	Moitié du rang de Commandement	≥ DD
(Stratégie terrestre, Stratégie navale)			

Si vous réussissez ce test, l'aide que vous avez demandée vous est donnée dans les délais disponibles (dépendant de la source du soutien et de la situation). Par contre si vous échouez, votre demande est refusée et vous ne pouvez pas la réitérer avant un certain temps laissé à l'appréciation du MJ selon la situation et le niveau de difficulté choisi. Et n'abusez pas non plus de votre autorité, pour éviter que le MJ se mette à vous refuser systématiquement toutes vos demandes. Voici quelques exemples de soutiens parmi les plus basiques, mais les options sont très variées selon les ressources à disposition :



NATURE DU SOUTIEN	COÛT	DESCRIPTION
Largage d'équipement léger (armes, munitions, équipement, etc.)	Coût du matériel +5REQ	Cela correspond à une livraison de matériel directement sur votre zone d'intervention par la voie des airs. Les largages d'objets suffisamment petits peuvent être accomplis par un vaisseau en orbite ou un drone aérien qui faire tomber une nacelle contenant l'équipement demandé. Cette méthode est à la fois très rapide et difficile à intercepter.
Largage d'équipement lourd (véhicule, fortification, gros container, etc.)	Coût du matériel +1REQ ²	Au-delà d'une certaine taille, un largage d'équipement nécessitera l'emploi de navettes de transport type Pélican, Albatross ou similaires qui devront s'approcher au plus près de votre position au risque d'être abattus. Le temps d'arrivée est nettement plus long que pour un largage d'équipement léger et vous devrez prendre en compte les éventuelles menaces à proximité.
Médovac	1 REQ ²	Un transporteur terrestre ou aérien vient jusqu'à votre position pour embarquer un ou plusieurs personnages blessés (jusqu'à 5 personnes) afin de les évacuer pour les mettre en sûreté. Les appareils chargés d'effectuer des médivacs sont généralement très rapide mais peu protégés et peu ou pas armés, donc votre équipe devra se charger de tenir l'ennemi à distance le temps que le(s) blessé(s) soient évacués si vous voulez éviter une tragédie.
Extraction d'urgence	2 REQ ²	Un transporteur terrestre ou aérien vient jusqu'à votre position pour évacuer l'intégralité de votre équipe ou un autre groupe d'individus. Par défaut la capacité de transport maximale est de 30 personnes. Vous pouvez tenter d'obtenir un transporteur plus gros, mais dans ce cas le MJ peut augmenter le coût et le Degré de Difficulté de votre test de <i>Protocole (+)</i> .
Reconnaissance aérienne	1 REQ ²	Un aéronef, un satellite ou un vaisseau en orbite passe au-dessus de la zone que vous désignez pour prendre des images aussi précises que possibles, parfois avec des modes de vision spécial (infrarouge, nocturne, etc.).
Frappe aérienne	3 REQ ²	Un aéronef ou un vaisseau en orbite passe au-dessus de la zone que vous désignez pour l'attaquer plus ou moins précisément selon son armement (mitrailleuse, bombe, missiles, etc.). Le degré de Difficulté à atteindre augmente avec la puissance de frappe demandée.
Renforts	4 REQ ²	Un transporteur terrestre ou aérien vient jusqu'à votre position pour amener une escouade de soldats alliés qui sont par défaut des troupes standards (UNSC Army ou membres des Légions de l'Alliance, par exemple). Vous pouvez tenter d'obtenir des troupes de meilleure qualité, mais dans ce cas le MJ peut augmenter le coût et le Degré de Difficulté de votre test de <i>Protocole (+)</i> .

Certaines circonstances particulières peuvent rendre une demande plus facile ou plus difficile à obtenir, modifiant le degré de difficulté de votre test de Protocole (+) et/ou le coût en REQ nécessaire pour obtenir un soutien. Nous avons conçu ci-dessous une liste non exhaustive des situations pouvant affecter l'accès à du matériel ou du renfort. Pour des raisons de simplicité, la valeur du bonus ou malus imposé par telle ou telle situation est laissée à l'appréciation du MJ en fonction des circonstances et du niveau de difficulté choisi.

BONUS

Situation désespérée : la situation est si grave que la survie de toute personne impliquée dans ce conflit n'est pas assurée, et le règlement concernant l'économie du soutien disponible n'a donc plus cours...

Opération spéciale : la mission confiée aux héros est d'une importance capitale, et ils disposent donc d'un niveau d'accréditation supérieur à celui normalement autorisé par leur grade. Ce bonus sera généralement assez élevé.

Suprématie aérienne : de par les forces spatiales et/ou aériennes que votre faction a déployées dans votre région, les probabilités que l'ennemi puisse intercepter ou mettre en danger les soutiens venant des airs est relativement faible.

Haute valeur stratégique : si l'objectif des personnages de joueur ou un quelconque élément rencontré durant leur mission présente une grande importance militaire, politique, voir même religieuse, les forces alliées seront généralement plus coopératives pour vous aider. Selon la situation, certains officiers ou sous-officiers pourront aller jusqu'à risquer leur vie ou leur carrière pour sécuriser la ressource stratégique en question.

Objectif critique : si votre mission concerne un objectif que votre faction ne peut absolument pas se permettre de manquer (par exemple sécuriser des coordonnées stellaires de la Terre ou un artefact pouvant mener aux Halos sacrés), l'état-major sera prêt à y mettre toutes les ressources disponibles peu importe le coût ou les risques.

MALUS

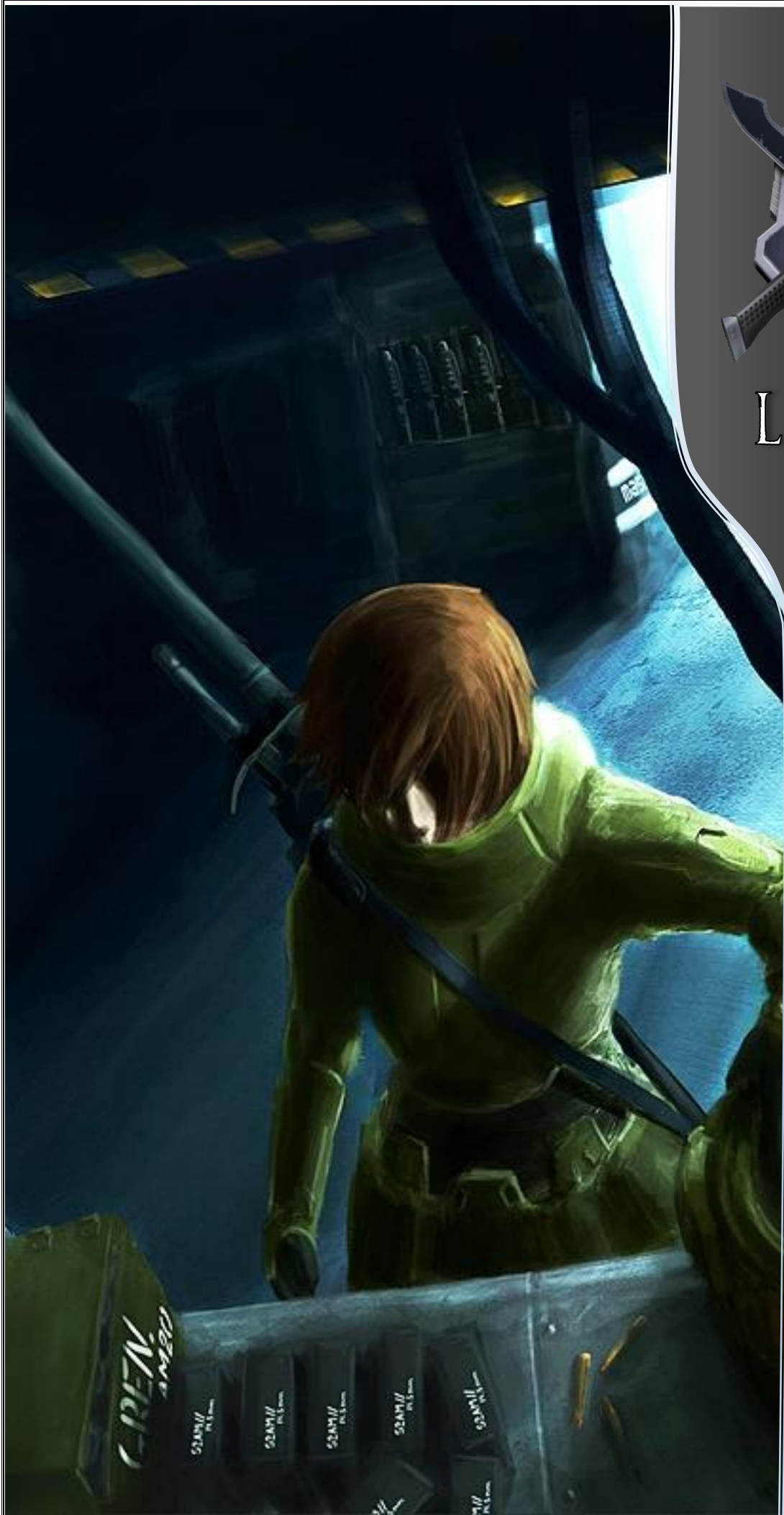
Communications difficiles : cela peut être l'ennemi qui brouille vos transmissions ou un matériel défectueux, ou encore le fait que vous vous trouvez dans un environnement limitant les communications. Cela peut même être le simple vacarme de la bataille qui empêche un soldat juste à côté de vous de vous entendre. Dans tous les cas, vous avez du mal à faire passer vos ordres, et cela diminue automatiquement leur impact.

Ressources mobilisées ailleurs : il arrivera souvent que les moyens à disposition de votre armée soient utilisés pour d'autres raisons que simplement sauver vos fesses. Cela peut être parce que l'ennemi a organisé un assaut majeur autre part qu'il faut absolument stopper, ou parce que votre haut commandement mobilise ses forces en vue d'une contre-attaque.

Ressources limitées : pour une raison ou pour une autre, les possibilités de soutien sont nettement plus réduites que d'habitude, et elles vous seront donc plus souvent refusées.

Zone difficile d'accès : ce facteur intervient lorsque les héros se trouvent dans un lieu peu favorable à une assistance extérieure. Par exemple, peu de pilotes se risqueront à venir bombarder une zone truffée de batteries anti-aériennes ennemies...

Opération non-officielle : la mission de vos personnages n'a pas été commanditée par les autorités militaires habituelles pour des raisons pouvant varier (manque de temps pour une demande de mission, opération secrète, voire même illégale et clandestine...). Du coup, vous ne bénéficiez pas du soutien logistique normal car vos objectifs ne sont pas reconnus par le reste de votre armée. En gros, démerdez-vous.



L'ARSENAL

1. COMBINAISONS

2. ARMURES

3. EQUIPEMENT

4. BIONIQUES

5. ARMEMENT

6. AMÉLIORATIONS
D'ARMES

5.1 COMBINAISONS

« Ecoute, mon p'tit gars : mon escouade et moi allons partir dans moins d'une heure en mission d'exploration dans les plaines du Nord et on prévoit un blizzard pour demain matin. Alors soit tu me donnes ces foutus combinaisons polaires, soit aucun de mes gars ne rentrera à la base en vie. »
(Sergent Stephen Cry – corps des éclaireurs de l'UNSC Army)

Les combinaisons sont des tenues moulantes qui se portent directement sur la peau et constituent la première couche de protection du porteur contre les agressions de l'environnement extérieur, qu'il s'agisse de températures extrêmes, de contamination bactériologique, du vide spatial ou même de tirs d'armes légères. Elles sont suffisamment fines et souples pour pouvoir porter des vêtements et une armure par-dessus sans gêne supplémentaire, et leur utilisation n'est pas limitée qu'au domaine militaire car elles sont également indispensables à bon nombre de professions civiles, ne serait-ce que pour travailler en milieu spatial.

Les combinaisons fonctionnent avec un système **d'attributs**, qui sont en gros leurs caractéristiques fonctionnelles offrant des capacités spéciales à leur porteur. Chaque combinaison possède deux **attributs de base** qui sont obligatoires car intégrées systématiquement sur chaque exemplaire fabriqué, et peut ensuite recevoir deux **attributs optionnels** :

ATTRIBUTS DE BASE :

Ce sont ceux installés systématiquement sur tous les modèles de combinaison en raison du très grand nombre de situation dans lesquelles leurs effets sont nécessaires à la survie de leur porteur. Une combinaison possède donc toujours les deux attributs suivants :

Antichoc : utilisant une technologie de gel hydrostatique qui absorbe l'énergie cinétique reçue, cet attribut permet au porteur de mieux supporter les chocs physiques venant des chutes, projections et autres agressions similaires. Cela permet essentiellement de justifier le fait de ne pas s'évaourer trop facilement et de prendre des risques avec l'environnement.

Étanche : si la combinaison est connectée à un casque intégral avec respirateur, le porteur peut se rendre sans risque dans le vide spatial ou dans un milieu dépourvu d'atmosphère respirable.



ATTRIBUTS OPTIONNELS :

Les combinaisons sont des tenues très adaptables qui peuvent être configurées pour faire face à une large multitude de situations et de menace. C'est pourquoi n'importe quelle combinaison peut recevoir jusqu'à **deux attributs optionnels** parmi ceux donnés ci-dessous, ces attributs pouvant être retirés et remplacés à tout moment à condition de payer la valeur de réquisition correspondante (indiquée entre parenthèses) :

Anti-IEM (120) : la combinaison est équipée d'un système de protection magnétique qui peut être activé à tout moment. Lorsqu'il est actif, ce système crée une enveloppe invisible à un mètre tout autour du porteur et qui le protège des armes à IEM mais brouille totalement ses instruments de communications et de mesure (capteur de mouvement, senseurs, radio, etc.).

Furtive (80) : le porteur émet une signature infrarouge correspondant à celle de son environnement, le rendant parfaitement invisible aux instruments de vision et de détection basés sur les infrarouges. De plus, aucune arme d'infanterie ou de véhicule ne peut être *Verrouillée* sur lui à moins d'avoir été modifiée pour utiliser une autre technologie de détection.

Décharge (40) : la combinaison est dotée d'une batterie qui se recharge avec l'activité biologique du porteur et son revêtement est fait d'un matériau conducteur afin de pouvoir libérer de puissantes décharges électriques sur demande. Le porteur peut libérer sa décharge de manière localisée sur un endroit précis de sa combinaison ou sur toute la surface de cette dernière. Dans les deux cas, toute personne en contact direct avec la zone de décharge subit 2D4 pts de dégâts *Électriques* et doit effectuer une sauvegarde d'Endurance sous peine d'être assommé ou même de mourir. La décharge met 3 rounds (une minute en temps narratif) à se recharger. Cet attribut peut être utilisé de beaucoup d'autres manières, donc soyez imaginatifs !

Réanimation (60) : au moyen d'électrodes et de micro-injecteurs d'adrénaline placés à des endroits stratégiques du corps, la combinaison est capable de relancer le(s) cœur(s) de son porteur si celui-ci fait un arrêt cardiaque. Lorsque votre personnage meurt, lancez 3D10 au tour suivant. Si l'un des jets obtient un 7, il revient à la vie avec 1 PV. En cas d'échec, recommencez au tour d'après avec seulement 2D10, puis si nécessaire au tour encore après avec 1D10. Si ce dernier jet est un échec, votre personnage meurt définitivement. Bien évidemment, l'attribut *Réanimation* est sans effet contre certaines formes de mort.

N.B.C. (50) : N.B.C. signifie Nucléaire, Bactériologique & Chimique. Si la combinaison est connectée à un casque intégral avec respirateur, le porteur est protégé contre la radioactivité, les infections bactériennes ou virales et les risques chimiques (toxine, acide ultra-corrosif, etc.).

Réfractaire (50 pour les humains et 30 pour les covenants) : grâce à un revêtement à dispersion d'énergie, la combinaison augmente de 1 point le Bonus d'Armure du porteur (avec un maximum de 10) uniquement contre les dégâts *Energétiques* qui ne ciblent pas la tête.

Pare-balle (30 pour les humains, 50 pour les covenants) : au moyen d'un renforcement balistique, la combinaison augmente de 1 point le Bonus d'Armure du porteur (avec un maximum de 10) uniquement contre les dégâts *Balistiques* qui ne ciblent pas la tête.

Survie (100) : la combinaison est dotée de micro-injecteurs remplis d'une substance chimique ayant pour but de ralentir considérablement le rythme métabolique du porteur et qui s'activent dès que ses constantes physiques deviennent critiques. Si le personnage est victime d'empoisonnement, d'asphyxie ou même s'il devait être tué suite à une blessure mortelle, au lieu de mourir il tombe dans un coma qui durera 2D10 heures. Si aucun soin adapté ne lui a été donné d'ici la fin de ce temps, il meurt définitivement.

Thermo-régulante (30) : le porteur est insensible aux variations de température extérieure tant qu'elles se situent dans une fourchette entre -100 et +100°C. Le port d'un casque intégral avec respirateur peut être nécessaire.

LA COMBINAISON MJOLNIR

Ce modèle très particulier (et très coûteux) de combinaison est spécifique aux programmes SPARTAN car il sert d'interface entre le porteur et la célèbre armure MJOLNIR de ces super-soldats, afin de leur permettre de bouger avec une agilité surnaturelle malgré le poids immense de l'armure. En plus des attributs habituels des autres combinaisons, le modèle MJOLNIR dispose d'une couche de matériaux piezo-électriques contrôlée directement par la pensée et qui, de par son mécanisme d'amplification mécanique, multiplie la force et la rapidité du porteur. Seuls les spartans sont capables d'utiliser cette technologie, car la puissance des mouvements de la combinaison est telle que des humains normaux non augmentés voient leur corps se briser au moindre geste. De plus, la capacité antichoc de la combinaison MJOLNIR est encore plus performante que celui des modèles standards car les augmentations physiques des spartans permettent à ces derniers de supporter une pression de gel hydrostatique nettement plus importante.

Règles spéciales : la combinaison MJOLNIR est la seule permettant à un personnage spartan de porter une armure MJOLNIR. Comme toutes les autres combinaisons normales, elle possède les attributs de base *étanche* et *anti-choc* et peut obtenir deux attributs optionnels dans la liste donnée précédemment.

Mais de plus, l'attribut *antichoc* peut être poussé à un niveau que seul un spartan peut supporter et qui permet de survivre à des chocs colossaux, comme par exemple tomber de plusieurs kilomètres sans parachute. Pour cela, l'utilisateur peut ordonner un « verrouillage d'armure ». En combat, cela se fait à travers l'action *Activer un équipement* et demande ensuite 1D4 rounds (quinze secondes à une minute en temps narratif) pour revenir à l'état normal et libérer le porteur qui est *Sans défense* pendant toute la durée du verrouillage sauf contre les actions informatiques et télépathiques.



5.2 ARMURES

Comme vu dans le chapitre 2.6, une armure s'identifie avant tout par son **modèle** et sa **variante**, auxquels on peut ensuite rajouter des équipements séparables appelés **modules** afin de la personnaliser selon le rôle que son porteur doit remplir dans une mission donnée. Dans ce chapitre, nous allons passer en revue tous les différents choix possibles pour la conception d'une armure avec leurs caractéristiques détaillées.

MODÈLES HUMAINS

CATEGORIE	MODELE	CAC	CAE	DI	PF	PB	ATTRIBUTS	POIDS	REQ	DATE
LEGERE	Artisanale	3	3	10	5	N/A	Modèle civil, Silencieuse	5	100	-
	Basique	4	3	12	6	N/A	Silencieuse	3	350	-
	Officier	4	4	15	7	N/A	Silencieuse	4	800	-
	Tactique	4	5	13	6	N/A	Silencieuse	4	1000	-
	ODST-LV	5	5	14	7	N/A	Silencieuse	5	1500	-
	S.P.I. Mark I	5	6	16	8	N/A	Armure assistée (1), Silencieuse, Spartan	52 kg	N/A	2552
	MJOLNIR Mark VI	6	6	18	9	7	Autodestruction, Armure assistée (2), Blindée, Spartan	157 kg	N/A	2552
MOYENNE	Artisanale	5	5	10	5	N/A	Modèle civil	12	200	-
	Standard	6	5	12	6	N/A	Aucun	10	500	-
	Avancé	6	6	13	6	N/A	Aucun	10	1000	-
	ODST	7	6	14	7	N/A	Aucun	11	2000	-
	S.P.I. Mark II	7	7	16	8	N/A	Armure assistée (1), Silencieuse, Spartan	77 kg	N/A	2531
	MJOLNIR Mark IV	8	7	18	9	10	Autodestruction, Armure assistée (2), Spartan	226 kg	N/A	2525
	MJOLNIR GEN2	8	8	18	9	10	Autodestruction, Armure assistée (2), Spartan	260 kg	N/A	2555
LOURDE	Artisanale	7	7	10	5	N/A	Modèle civil, Vitesse -2	20	400	-
	Rempart	8	7	12	6	N/A	Vitesse (-2)	15	800	-
	Forteresse	8	8	14	7	N/A	Vitesse (-1)	17	1000	-
	ODST-HV	9	8	16	8	N/A	Vitesse (-1)	17	2500	-
	MJOLNIR Mark V	9	9	18	9	12	Autodestruction, Armure assistée (2), Blindée, Spartan, Vitesse (-2)	453 kg	N/A	2534
	MJOLNIR Mark VII	10	9	18	9	15	Autodestruction, Armure assistée (2), Blindée, Spartan, Vitesse (-1)	302 kg	N/A	2553
	MJOLNIR GEN3	10	10	18	9	15	Autodestruction, Armure assistée (2), Blindée, Spartan	343 kg	N/A	2560



ARTISANALE

Beaucoup de factions humaines hors-la-loi n'ont pas accès à une production d'armures à la chaîne dans des usines de fabrication. Pour compenser, elles assemblent des armures à la main dans des ateliers en suivant aussi bien que possible des schémas de fabrication avec les moyens dont ils disposent. Les armures de modèle artisanal sont donc souvent uniques dans leur apparence mais technologiquement inférieure à leurs équivalents de l'UNSC ou d'armées privées.

PIECES	EQUIPEMENTS INTEGRES	MODULES
Casque	Casque intégral (modèle lourd uniquement), communicateur, torche	1
Plastron	Aucun	1
Brassard	Aucun	1
Jambières	Aucun	1
Toute l'armure	Aucun	1

AVANCÉ

Portée par la plupart des membres des forces spéciales de l'UNSC, l'armure de modèle avancé est une tenue perfectionnée pour les combats de choc nécessitant le meilleur équilibre possible entre vitesse, résistance et efficacité.

PIECES	EQUIPEMENTS INTEGRES	MODULES
Casque	Casque intégral, communicateur, interface tactique, respirateur, torche.	2
Plastron	Accroche magnétique dorsale, propulseurs,	1
Brassard	Aucun	2
Jambières	2 accroches magnétiques de jambières	1
Toute l'armure	Aucun	3

BASIQUE

Principale armure légère produite pour l'UNSC et diverses autres organisations paramilitaires, le modèle basique est généralement fournies aux nouvelles recrues pour leur période entraînement mais on en trouve beaucoup aussi dans divers corps d'armée qui ne sont pas sensés s'exposer directement au danger comme les pilotes, techniciens ou informaticiens.

PIECES	EQUIPEMENTS INTEGRES	MODULES
Casque	Communicateur, torche	3
Plastron	Accroche magnétique dorsale	1
Brassard	Aucun	2
Jambières	1 accroche magnétique de jambe	1
Toute l'armure	Aucun	1

FORTERESSE

Conçue d'abord pour les forces spéciales envoyées dans les zones de combat les plus intenses, l'armure foreresse a obtenue une grande popularité dans les unités défensives et les forces de sécurité de première importance.

PIECES	EQUIPEMENTS INTEGRES	MODULES
Casque	Casque intégral, communicateur, interface tactique, respirateur, torche.	2
Plastron	Accroche magnétique dorsale, propulseurs	1
Brassard	Aucun	2
Jambières	2 accroches magnétiques de jambières	1
Toute l'armure	Aucun	3

MJOLNIR

Créées en secret parallèlement au programme SPARTAN-II, les armures MJOLNIR contiennent tellement de technologies avancées qu'une seule d'entre elles coûte aussi cher à produire qu'une frégate de combat. Alimentée par un réacteur à fission miniature situé dans le dos, elle transforme son porteur en véritable tank vivant car ses plaques de protection sont faites en titane nanocomposites, ce qui la rend néanmoins extrêmement lourde. Mais heureusement, la force naturelle des spartan associée à leur combinaison spéciale leur permet de la porter sans difficulté. Ils doivent juste s'assurer de ne pas s'asseoir sur des chaises...

PIECES	EQUIPEMENTS INTEGRES	MODULES
Casque	Casque intégral, communicateur, interface tactique, respirateur, torche, visière polarisante.	1
Plastron	Accroche magnétique dorsale, propulseurs, transpondeur, radio longue portée.	1
Brassard	Capteur de mouvement, commande à distance, micro-ordinateur, paumes magnétiques.	1
Jambières	2 accroches magnétiques de jambières, semelles magnétiques.	1
Toute l'armure	Bouclier énergétique (à partir de 2552).	0

OFFICIER

Comme son nom l'indique, ce modèle est réservé aux commandants d'unité lorsque ces derniers participent aux opérations de terrain. Bien que peu protégée, elle leur fournit l'essentiel pour diriger leurs troupes.

PIECES	EQUIPEMENTS INTEGRES	MODULES
Casque	Interface tactique, communicateur, torche	2
Plastron	Accroche magnétique dorsale, radio longue portée	1
Brassard	Micro-ordinateur	2
Jambières	1 accroche magnétique de jambière	1
Toute l'armure	Aucun	3

ODST

Réservée aux troupes des Orbital Drop Shock Troopers de l'UNSC Navy Special Warfare, cette armure entièrement noire a longtemps été emblématique d'héroïsme, de courage et d'excellence avant l'apparition des combattants spartans-II. Bardée d'équipements et conçue avec des matériaux qui optimise la résistance sans gêner le porteur, c'est probablement la meilleure tenue de combat produite par l'humanité en dehors des armures de super-soldats.

PIECES	EQUIPEMENTS INTEGRES	MODULES
Casque	Casque intégral, communicateur, interface tactique, respirateur, torche, visière polarisante.	2
Plastron	Accroche magnétique dorsale, propulseurs, transpondeur	1
Brassard	Aucun	2
Jambières	2 accroches magnétiques de jambières, bottes magnétiques	1
Toute l'armure	Aucun	3

S.P.I. (SEMI-POWERED INFILTRATION)

Dès le début du programme SPARTAN-III, il était clair que l'UNSC n'aurait jamais les moyens de fabriquer des centaines de nouvelles armures MJOLNIR, d'autant que l'existence de cette nouvelle génération de super-soldats devait rester le plus secret possible. Un nouveau modèle d'armure moins coûteux et plus adapté à leur rôle fut donc conçu, nettement moins résistantes mais intégrant un système de camouflage passif développé par l'étude des technologies de furtivité covenantes.

PIECES	EQUIPEMENTS INTEGRES	MODULES
Casque	Casque intégral, communicateur, interface tactique, respirateur, torche, visière polarisante.	2
Plastron	Accroche magnétique dorsale, propulseurs, transpondeur, radio longue portée.	1
Brassard	Capteur de mouvement, commande à distance, micro-ordinateur, paumes magnétiques	2
Jambières	2 accroches magnétiques de jambières, semelles magnétiques	1
Toute l'armure	Camouflage passif	0

STANDARD

Utilisée massivement par l'UNSC Army, ce modèle simple et peu coûteux est également vendu aux forces de sécurités, milices et autres organisations paramilitaires légales. Cependant, cette large diffusion fait qu'il se retrouve facilement entre les mains de criminels et forces insurrectionnistes.

PIECES	EQUIPEMENTS INTEGRES	MODULES
Casque	Communicateur, torche	2
Plastron	Accroche magnétique dorsale	1
Brassard	Aucun	2
Jambières	1 accroche magnétique de jambière	1
Toute l'armure	Aucun	2

TACTIQUE

Cette armure est utilisée par les éclaireurs de l'UNSC qui privilégient la mobilité et la discrétion sur la résistance tout en pouvant s'exposer au tir en cas de nécessité. Moins courante que le modèle standard, elle reste assez facile à se procurer sur à peu près toutes les plates-formes d'échange légales et illégales.

PIECES	EQUIPEMENTS INTEGRES	MODULES
Casque	Communicateur, torche	3
Plastron	Accroche magnétique dorsale	1
Brassard	Aucun	2
Jambières	1 accroche magnétique de jambière	1
Toute l'armure	Aucun	2

REMPART

Principal modèle d'armure lourde produit pour l'UNSC, le modèle Rempart est également beaucoup rencontré dans les forces de sécurité privées. Offrant un bon niveau de protection avec le minimum d'accessoires, elle assure un excellent rôle défensif sur de nombreux théâtres d'opérations.

PIECES	EQUIPEMENTS INTEGRES	MODULES
Casque	Casque intégral, communicateur, torche	3
Plastron	Accroche magnétique dorsale	1
Brassard	Aucun	2
Jambières	1 accroche magnétique de jambière	1
Toute l'armure	Aucun	2



MODÈLES COVENANTS

CATEGORIE	MODELE	CAC	CAE	DI	PF	PB	ATTRIBUTS	REQ
LEGERE	Primitive	3	3	10	5	5	Fragile, Modèle civil, Silencieuse	100
	Clannique	3	4	12	6	7	Modèle civil, Silencieuse	250
	Minor	4	4	13	6	7	Silencieuse	350
	Ascète	5	4	14	7	0	Silencieuse	700
	Astrale	5	5	16	8	7	Silencieuse	700
	Ferveur	6	5	13	6	7	Armure assistée (1), Seigneurs, Silencieuse	1000
MOYENNE	Maître	6	6	16	8	10	Armure assistée (1), Seigneurs, Silencieuse	N/A
	Primitive	5	5	10	5	7	Modèle civil	200
	Clannique	6	5	12	6	10	Modèle civil	400
	Dominion	6	6	13	6	10	Aucun	800
	Major	7	6	14	7	10	Robuste	1000
	SpecOps	7	7	17	8	10	Armure assistée (1)	2000
LOURDE	Dévo	8	7	18	9	15	Robuste, Seigneurs	N/A
	Maître	8	8	16	8	15	Armure assistée (1), Seigneurs	N/A
	Primitive	7	7	10	5	10	Modèle civil, Vitesse (-2)	400
	Clannique	8	7	12	6	15	Modèle civil, Vitesse (-1)	800
	Hégémonie	8	8	13	6	15	Robuste, Vitesse (-1)	1000
	Ultra	9	8	17	8	15	Armure assistée (2), Robuste, Vitesse (-1)	2500
	Chasseur	9	9	12	6	0	Personnages Iekgolos, Blindé	1000
	Commandant	10	9	18	9	20	Armure assistée (2), Seigneurs, Vitesse (-1)	3000
	Maître	10	10	16	8	20	Armure assistée (2), Vitesse (-1), Seigneurs	N/A

Note : le poids n'est pas indiqué sur ces profils car il est différent pour chaque race. Et de toute façon, nous pouvons difficilement estimer avec précision du poids maximum qu'un kig-yar ou un jiralhanae « normal » peut porter avant de s'effondrer.

ASCÈTE

Dôtée d'un camouflage optique primitif, cette armure est la tenue de combat standard des troupes furtives de l'Alliance pour accomplir des missions d'infiltration et de sabotage en territoire ennemi. Elle possède cependant une sombre réputation en raison de son utilisation par de nombreux assassins et criminels qui tuent sans offrir l'honneur du combat à leurs victimes.

PIECES	EQUIPEMENTS INTEGRES	MODULES
Casque	Casque intégral, communicateur, torche	2
Plastron	Accroche magnétique dorsale	2
Brassard	Aucun	2
Jambières	1 accroche magnétique de jambe	2
Toute l'armure	Camouflage optique primitif	2

CLANNIQUE

On parle d'armure clannique lorsque celle-ci est fabriquée par les industries ou ateliers de fabrication d'un clan ou d'une quelconque entité civile covenante autre que les maîtres forgerons. Facile d'accès pour les civils en raison de la culture profondément guerrière diffusée chez les peuples covenants par les sangheils, beaucoup de soldats de l'Alliance commencent leur carrière avec ce modèle d'armure.

PIECES	EQUIPEMENTS INTEGRES	MODULES
Casque	Casque intégral (modèle lourd uniquement), communicateur, torche	2
Plastron	Accroche magnétique dorsale	2
Brassard	Aucun	2
Jambières	1 accroche magnétique de jambe	2
Toute l'armure	Bouclier énergétique (voir encadré page suivante)	1

CHASSEUR

Portée par les puissants combattants Mgalekgolos, cette armure d'environ une tonne est faite avec des matériaux que l'on rencontre normalement sur les blindages de char, transformant leurs porteurs en tanks bipèdes capables d'avancer sous un feu nourri. L'énorme bouclier intégré à son bras gauche est fait en adamantium récupéré sur des structures forerunners détruites et pèse à lui seule une demi-tonne, tandis que le puissant canon sur son bras peut tirer de trois manières différentes pour répondre à toutes sortes de menaces.

PIECES	EQUIPEMENTS INTEGRES	MODULES
Casque	Torche	2
Plastron	Aucun	2
Brassard	Gauche : Bouclier Iekgolo, et pince de saisie Bras droit : canon d'assaut Iekgolo	1
Jambières	Semelles magnétiques	0
Toute l'armure	Aucun	2



COMMANDANT

Réservée uniquement aux officiers supérieurs, l'armure de commandement est faite pour permettre à son porteur d'accompagner ses troupes au cœur des affrontements tout en gardant le contact radio avec le maximum de forces alliées.

PIECES	EQUIPEMENTS INTEGRES	MODULES
Casque	Communicateur, interface tactique, torche, transpondeur	2
Plastron	Accroche magnétique dorsale, radio longue portée,	1
Brassard	Holo-pad	1
Jambières	2 accroches magnétiques de jambières, bottes magnétiques	1
Toute l'armure	Bouclier énergétique (voir encadré)	0

DÉVOT

Le titre de Dévo est réservé à des guerriers exceptionnels qui possèdent à la fois d'excellentes aptitudes de combat et une dévotion absolue envers les valeurs et les causes de leur faction, en particulier celles de nature religieuse. Les porteurs de ce modèle d'armure sont donc des individus extrêmement dangereux et à la détermination exemplaire qui servent de modèle pour tous ceux qui combattent à leurs côtés.

PIECES	EQUIPEMENTS INTEGRES	MODULES
Casque	Communicateur, interface tactique, torche	2
Plastron	Accroche magnétique dorsale	2
Brassard	Holo-pad	1
Jambières	2 accroches magnétiques de jambières, bottes magnétiques	0
Toute l'armure	Bouclier énergétique (voir encadré)	0

DOMINION

Symbole d'ordre et d'autorité, l'armure Dominion est portée par de nombreux gardes, milices et forces de sécurité d'élite à travers les territoires covenants pour protéger les citoyens et écraser toute forme de résistance.

PIECES	EQUIPEMENTS INTEGRES	MODULES
Casque	Casque intégral, communicateur, interface tactique, respirateur, torche, visière polarisante.	2
Plastron	Accroche magnétique dorsale, propulseurs, transpondeur	1
Brassard	Aucun	2
Jambières	2 accroches magnétiques de jambières, bottes magnétiques	1
Toute l'armure	Bouclier énergétique (voir encadré page suivante)	2

FERVEUR

Ce type d'armure est généralement portée par des guerriers de grand talents qui ont besoin d'une bonne protection sans que cela gêne leur mobilité ou leur discrétion pour des missions en territoire ennemi. Elle est donc devenu un symbole de compétence et de détermination face au danger, respectée et crainte.

PIECES	EQUIPEMENTS INTEGRES	MODULES
Casque	Casque intégral, communicateur, interface tactique, respirateur, torche, visière polarisante.	2
Plastron	Accroche magnétique dorsale, propulseurs, transpondeur	1
Brassard	Aucun	2
Jambières	2 accroches magnétiques de jambières, bottes magnétiques	1
Toute l'armure	Bouclier énergétique (voir encadré page suivante)	0

HÉGÉMONIE

Principale armure lourde portée par les combattants covenants, le modèle Hégémonie est conçu pour être imposant, intimidant et aussi impitoyable que ses porteurs. Elle est utilisée principalement dans des postes de sécurité, de répression anti-émeute ou d'opérations anti-terroristes afin d'imposer l'ordre avec nettement plus de force brute que le modèle Dominion.

PIECES	EQUIPEMENTS INTEGRES	MODULES
Casque	Casque intégral, communicateur, interface tactique, respirateur, torche, visière polarisante.	2
Plastron	Accroche magnétique dorsale, propulseurs, transpondeur	1
Brassard	Aucun	2
Jambières	2 accroches magnétiques de jambières, bottes magnétiques	1
Toute l'armure	Bouclier énergétique (voir encadré page suivante)	2

MAÎTRE

Ces armures sont fabriquées par des maîtres forgerons qui ont accès à des savoirs et des ressources inconnus de l'Alliance ou impossibles à reproduire dans une chaîne de production industrielle. Chacune est une œuvre d'art unique avec une apparence choisie par son créateur, parfois sur les conseils de celui à qui elle est destinée, ce qui fait ressortir l'aspect exceptionnel de son porteur qui doit être redouté autant pour les qualités de cette armure que pour ses propres prouesses martiales. Car seuls les meilleurs guerriers avec une réputation digne des légendes peuvent recevoir l'honneur qu'un forgeron accepte de leur fabriquer une armure de maître.

PIECES	EQUIPEMENTS INTEGRES	MODULES
Casque	Casque intégral (modèle lourd uniquement), communicateur, interface tactique, torche	2
Plastron	Accroche magnétique dorsale, propulseurs	2
Brassard	Holo-pad	2
Jambières	2 accroches magnétiques de jambières, semelles magnétiques	2
Toute l'armure	Bouclier énergétique (voir encadré)	0

MAJOR

Si un guerrier minor parvient à se distinguer suffisamment, il est promu au rang de major qui lui ouvre la possibilité de commander une escouade de combat et reçoit ce modèle d'armure relativement polyvalent.

PIECES	EQUIPEMENTS INTEGRES	MODULES
Casque	Communicateur, torche	2
Plastron	Accroche magnétique dorsale	2
Brassard	Aucun	1
Jambières	1 accroche magnétique de jambe	0
Toute l'armure	Bouclier énergétique (voir encadré)	2

MINOR

Lorsqu'une nouvelle recrue de l'Alliance ne possède pas déjà sa propre armure ou que celle-ci est dans un état inacceptable, il reçoit ce modèle produite en masse mais tout de même légèrement supérieure à celles des clans grâce à une meilleure maîtrise des savoirs technologiques tirés des reliques forerunners.

PIECES	EQUIPEMENTS INTEGRES	MODULES
Casque	Communicateur, torche	2
Plastron	Accroche magnétique dorsale	2
Brassard	Aucun	2
Jambières	1 accroche magnétique de jambe	2
Toute l'armure	Bouclier énergétique (voir encadré)	2

PRIMITIVE

On rencontre ce modèle d'armure (si on peut l'appeler ainsi) presque exclusivement chez les pirates, contrebandiers et autres hors-la-loi covenants, en particulier chez les membres des races vassales. De fabrication grossière et peu fiable, cette tenue apporte une protection faible et ne dispose d'aucune technologie intégrée mais possède néanmoins les interfaces nécessaires pour en installer à condition que le porteur en ait les moyens.

PIECES	EQUIPEMENTS INTEGRES	MODULES
Casque	Casque intégral (modèle lourd uniquement)	2
Plastron	Aucun	2
Brassard	Aucun	2
Jambières	Aucun	2
Toutes l'armure	Bouclier énergétique (voir encadré)	1

ASTRALE

Cette armure dotée de réacteurs dorsaux est équipée pour pouvoir opérer aussi bien dans le vide de l'espace que dans les environnements de vie standards, ce qui fait qu'elle est employée à la fois par les forces de sécurité spatiales et par les unités d'éclairage ou d'assaut aéroportées.

PIECES	EQUIPEMENTS INTEGRES	MODULES
Casque	Casque intégral, communicateur, interface tactique, respirateur, torche	2
Plastron	Accroche magnétique dorsale, réacteurs dorsaux	2
Brassard	Aucun	1
Jambières	1 accroche magnétique de jambe	0
Toute l'armure	Bouclier énergétique (voir encadré)	2

SPECOPS

Conçue pour les forces spéciales de l'Alliance, ce modèle d'armure est le seul à combiner un bouclier énergétique et un système de camouflage optique, deux technologies dont l'incompatibilité électromagnétique est ici contournée en leur interdisant de fonctionner simultanément. Cela donne à ces troupes d'élite des capacités d'infiltration avancées tout en leur permettant d'affronter ensuite leurs ennemis de manière honorable.

PIECES	EQUIPEMENTS INTEGRES	MODULES
Casque	Casque intégral, communicateur, interface tactique, torche	2
Plastron	Accroche magnétique dorsale	2
Brassard	Micro-ordinateur	1
Jambières	2 Accroches magnétiques de jambières, bottes magnétiques	0
Toute l'armure	Bouclier énergétique et camouflage optique (ne peuvent pas fonctionner simultanément).	3

ULTRA

Au-dessus du rang de major se trouve celui d'ultra, et n'est donné qu'aux guerriers covenants les plus compétents et les plus courageux. Ce modèle d'armure leur permet de plonger au cœur des plus violents affrontements et d'y déchaîner toute leur puissance, au point que la seule vision de ces combattants suffit à provoquer la peur chez leurs ennemis.

PIECES	EQUIPEMENTS INTEGRES	MODULES
Casque	Casque intégral, communicateur, interface tactique, torche	2
Plastron	Accroche magnétique dorsale	2
Brassard	Holo-pad	1
Jambières	2 Accroches magnétiques de jambières, bottes magnétiques	0
Toute l'armure	Bouclier énergétique (voir encadré)	3

ACCÈS AUX BOUCLERS ÉNERGÉTIQUES

Que ce soit pour une question de coût ou de privilège, la technologies des boucliers énergétiques a été l'usage exclusif des sangheils pendant la quasi-totalité de l'existence de l'Alliance, et il est fort probable qu'il en soit de même pour la plupart des autres factions covenantes. Les jiralhanaes sont le seul autre peuple connu à disposer de cette technologie dans l'univers officiel, et c'est uniquement à partir du Schisme de l'Alliance en 2553 parce qu'ils devaient remplacer les sangheils comme gardiens des prophètes.

Ainsi, lorsqu'un profil d'armure indique que celle-ci possède un bouclier énergétique, cela n'est valable que pour :

SANGHEILIS : peu importe l'époque

JIRALHANAES : uniquement à partir du Schisme de l'Alliance (2553)

VARIANTES

Chaque modèle d'armure est produite en plusieurs sous-modèles différents que l'on nomme des **variantes** et qui correspondent à différents rôles ou spécialisations pour son porteur. En dehors de la variante standard qui est celle produite par défaut, chaque variante apporte des accessoires et/ou des caractéristiques choisies pour aider l'utilisateur dans la fonction qu'il occupe sur le terrain. Leurs effets sont identiques pour les armures humaines et covenantes, cependant certaines variantes ne sont pas compatibles avec n'importe quel modèle d'armure pour des raisons techniques.

Réparation et modification

La variante de votre armure impacte non seulement son apparence mais aussi la technologie de chacun de ses composants, ce qui veut dire que vous ne pouvez pas changer de variante sans remplacer intégralement d'armure.

Pour la même raison, vous ne pouvez remplacer les composants de votre armure qu'avec ceux d'une armure de même variante (mais dont le modèle peut être différent). Les composants humains et covenants sont bien entendu incompatibles entre eux.

Ryan porte une armure modèle ODST variante aéroportée, mais lors d'un combat l'un de ses propulseurs a été endommagé et il cherche donc à le réparer. Il examine alors les corps de ses alliés qui ont péri dans l'affrontement pour trouver un remplacement. Il y a bien des ODST parmi eux, mais aucun de variante Aéroportée. Par contre il trouve une armure de modèle Tactique variante aéroportée qui convient parfaitement pour ce dont il a besoin.

VARIANTE	COÛT SUPPLÉMENTAIRE (REQ)			RARETÉ
	LÉGÈRE	MOYENNE	LOURDE	
Standard	0	0	0	★★★★★
Aéroportée	50	75	-	★★★★★
C.Q.C. / C.Q.B.	-	30	50	★★★★★
C.I.O.	200	200	200	★★★★★
E.O.D.	-	-	30	★★★★★
E.V.A.	40	60	80	★★★★★
HAZOP	50	75	100	★★★★★
MEDIC	100	125	150	★★★★★
Opérateur	100	125	150	★★★★★
RECON	30	-	-	★★★★★
SCOUT	50	-	-	★★★★★
Sécurité	-	100	150	★★★★★
Support	100	125	150	★★★★★

STANDARD

Aussi appelé « de base », « classique » ou « vanilla », la variante standard est faite avant tout pour être peu coûteuse et facile à réparer de par sa production en masse qui crée en parallèle une immense quantité de pièces de rechange.

Équipements intégrés : Aucun

Règles spéciales : Aucune

AÉROPORTÉE

Très populaire auprès des marines de l'UNSC ou de certaines forces spéciales covenantes, la variante aéroportée a été conçue pour remplacer le parachute dans les opérations de largage à très haute altitude, cela grâce à des propulseurs plus puissants que la moyenne qui offrent également un sérieux avantage de mobilité une fois au sol.

Équipements intégrés : Casque intégral, propulseurs, respirateur

Règles spéciales : Les propulseurs peuvent freiner n'importe quelle chute peu importe la hauteur pour permettre un atterrissage en douceur. De plus, le déplacement supplémentaire offert par ces propulseurs est de 2 mètres au lieu d'un seul.

C.Q.C / C.Q.B (CLOSE QUARTER COMBAT / BATTLE)

Dôtés de plaques d'armure renforcées sur des points stratégiques du corps, cette variante permet à son porteur de parer plus facilement des attaques de corps à corps afin de lui donner un avantage sur ses adversaires. Davantage utilisée chez les covenants que chez les humains, elle demande une bonne connaissance des combats de proximité pour être utilisée correctement.

Équipements intégrés : aucun

Règles spéciales : Lorsque vous effectuez l'action **Encaisser**, vous pouvez toujours relancer le D12 pour déterminer si votre Classe d'Armure est réduite.

C.I.O (COUNTER INTELLIGENCE OPERATOR)

Utilisée principalement par les agents des services de renseignement et autres entités chargées de mener des enquêtes ou de traquer des individus, la variante C.I.O. est assez rare car équipée de plusieurs composants relativement coûteux. Elle n'en reste pas moins un atout majeure dans de nombreuses situations.

Équipements intégrés : Interface tactique, micro-caméra, pare-feu renforcé, mode de vision V.I.S.R. (humains) ou détecteur de mouvement (covenants), scanner.



Règles spéciales : Permet de relancer les tests d'Observation visant à effectuer une fouille ainsi que les tests de Survie visant à pister une proie.

E.O.D. (EXPLOSIF ORDONANCE DISPOSAL)

Cette variante est indispensable pour les saboteurs, artificiers, démineurs et autres spécialistes qui manipulent régulièrement des engins explosifs. Renforcée pour optimiser les chances de survie du porteur s'il vient à être pris dans une explosion, mais cela lui permet également de s'exposer temporairement aux tirs d'armes lourdes.

Équipements intégrés : écran anti-explosion, commande à distance

Règles spéciales : Confère la règle spéciale **Blindé** et **Vitesse** (-1). Cette dernière se cumule avec tout autre malus de vitesse que possède déjà votre armure.

E.V.A. (EXTRA VEHICULAR ACTIVITY)

Une très grande partie des troupes affectées de manière plus ou moins permanente sur un vaisseau ou une station spatiale portent une armure de variante E.V.A. pour opérer facilement dans les environnements à zéro gravité et/ou dépourvus d'oxygène.

Équipements intégrés : casque intégrale, propulseurs, paumes magnétiques, respirateur, bottes magnétiques.

Règles spéciales : Le porteur ne reçoit jamais de malus ou de DESAVANTAGE sur ses tests de Gravité Zéro.

HAZOP (HAZARD OPERABILITY)

Lorsque la présence d'agents bactériologiques, chimiques ou radioactifs sont confirmés sur le terrain, il est indispensable d'envoyer des troupes équipées pour survivre à un éventuel incident. Cette variante est équipée de tous les équipements nécessaires pour assurer la survie du porteur contre la plupart des agressions environnementales.

Équipements intégrés : casque intégral, écran anti-explosion, respirateur, scanner.

Règles spéciales : Confère gratuitement l'attribut de combinaison **N.B.C.**

MEDIC

Comme l'indique son nom, cette variante est utilisée avant tout par les médecins de combat qui doivent administrer des soins d'urgence au cœur du champ de bataille afin d'augmenter les chances de survie de leurs compagnons.

Équipements intégrés : interface tactique, neuro-injecteur, scanner

Règles spéciales : Confère gratuitement l'attribut de combinaison **Réanimation**. Celui-ci lance toujours 3D10 pour ranimer votre personnage s'il vient à mourir, peu importe le nombre d'échec obtenu précédemment, mais vous êtes toujours limité à 3 tentatives.

OPERATEUR

Les armures de variantes Opérateur sont faites pour créer la meilleure fusion possible entre un pilote et son véhicule grâce à un système de connexion informatique permettant de grandement faciliter le contrôle de la plupart des commandes par interface neuronale. Les opérateurs expérimentés peuvent manœuvrer leurs appareils presque sans toucher un seul bouton.

Équipements intégrés : interface tactique, neuro-outil

Règles spéciales : Lorsque vous pilotez un véhicule, vous disposez d'une action mineure supplémentaire par tour qui peut être utilisée uniquement pour contrôler votre véhicule (utilisation d'équipement, d'arme, etc.).

RECON

Idéale pour la discrétion et les missions de longue durée en terrain ennemi, la variante Recon fait partie des plus courantes rencontrées sur le terrain car employée aussi bien par les unités d'éclaireurs que par des membres de l'armée régulière ou même des forces spéciales.

Équipements intégrés : harnais de sécurité, radio longue portée

Règles spéciales : Confère gratuitement l'attribut de combinaison *Furtif*.

SCOUT

Bien que semblable à la variante Recon sur plusieurs aspects car développée en parallèle, celle-ci se concentre sur le rôle de tireur d'élite en offrant à son porteur plusieurs systèmes mécaniques et informatiques d'assistance à la visée.

Équipements intégrés : interface tactique, harnais de sécurité, modes de vision Zoom, Infrarouge et Nocturne

Règles spéciales : L'assistance de visée vous permet de cibler une zone du corps sans subir de DESAVANTAGE.

MODULES

Toutes les armures peuvent être améliorées en y rajoutant des équipements supplémentaires qui, de par leur nature interchangeable, sont appelés des **modules**. Contrairement à la variante d'armure, les modules ont l'avantage de pouvoir être installés et retirés librement selon la volonté (et les moyens de réquisition) du porteur. Leur nombre est cependant limité selon le modèle de l'armure pour des raisons d'espace et/ou de besoins d'alimentation.

La très grande majorité des équipements pouvant être intégrés en tant que module sur une armure existent également sous forme d'objets indépendants qui néanmoins sont souvent plus gros et plus lourds, surtout s'ils ont besoin de leur propre alimentation ou ressource pour fonctionner. C'est pourquoi les descriptions de leur fonctionnement est donné avec ceux des autres équipements de l'arsenal dans le chapitre 5.3. Le prix des modules est toutefois plus important que leur version indépendante en raison du besoin de miniaturisation, c'est pourquoi il faut tenir compte du coût indiqué dans le tableau ci-dessous et non pas celui du chapitre 5.3.

TABLEAU RÉCAPITULATIF

PIECE D'ARMURE	MODULE	REQ		
		H	C	
Plastron	Accroche magnétique dorsale	25	20	
	Compartiment secret (large)	15	15	
	Radio longue portée	30	30	
	Réacteurs dorsaux	100	75	
	Harnais de sécurité	5	5	
	Pare-feu renforcé	30	50	
	Propulseurs	55	50	
	Réservoir de méthane	5	0	
	Transpondeur	75	100	
Brassard	Capteur de mouvement	75	75	
	Commande à distance	7	7	
	Compartiment secret (petit)	10	10	
	Holopad	100	75	
	Neuro-injecteur	175	200	
	Neuro-outil	200	200	
	Micro-ordinateur (voir page suivante et ajouter 25 REQ)	Var.	Var.	
	Paume magnétique	30	25	
	Scanner	50	50	
Casque	Micro-caméra	50	100	
	Communicateur	12	12	
	Compartiment secret (très petit)	10	10	
	Ecran anti-explosion	10	10	
	Interface tactique	50	75	
	Mode de vision spécial	Zoom	15	15
		Infrarouge	30	35
		Nocturne	30	30
		Détection de mouvement	50	75
		V.I.S.R.	150	5
		Rayons X	30	5
		Respirateur	7	7
	Torche	2	2	
	Visière polarisante	30	30	
Jambières	Accroche magnétique de jambière	20	15	
	Compartiment secret (petit)	10	10	
	Semelles magnétiques	30	25	
Toute l'armure	Bouclier énergétique	∞	∞	
	Camouflage optique	5	∞	
	Revêtement renforcé	100	5	
	Revêtement réfractaire	100	5	

SECURITÉ

Les armures de variante Sécurité sont parmi les plus courantes aussi bien dans l'armée que dans les compagnies privées en raison des atouts que ces tenues fournissent pour assurer des rôles de garde ou d'escorte en tous genre.

Équipements intégrés : interface tactique, micro-caméra, capteur de mouvement, modes de vision infrarouge et nocturne

Règles spéciales : L'armure est équipée de capteurs de proximité qui alertent immédiatement le porteur dès qu'un personnage non-allié s'approche à 2 mètres ou moins de lui.

SUPPORT

Cette variante est destinée principalement aux techniciens et membres du Génie militaire qui doivent régulièrement accomplir des tâches mécaniques ou informatiques dans l'urgence du combat. Elle contient donc plusieurs équipements et sous-systèmes d'assistance avancés permettant d'augmenter la vitesse et l'efficacité des gestes techniques de leur porteur.

Équipements intégrés : interface tactique, micro-ordinateur, neuro-outil, scanner

Règles spéciales : Confère gratuitement l'attribut de combinaison *Anti-IEM*. De plus, lorsque vous utilisez le neuro-outil de l'armure, le coût en actions pour modifier ou réparer un objet mécanique ou informatique est réduit d'un rang : une action complète devient une action majeure, une action majeure devient une action mineure et une action mineure devient une action gratuite.



5.3. EQUIPEMENTS

« Avant de partir en mission, assurez-vous toujours que votre matériel fonctionne correctement. Ce n'est pas lorsque la nuit tombe qu'il faut vous inquiéter de savoir si vos lunettes infrarouges ont suffisamment de batterie... »
(Adjudant Scott Woodford)

La plupart des soldats rencontrés sur le terrain ne sont équipés qu'avec le strict nécessaire afin d'économiser les moyens de l'armée. Mais les personnages de joueurs ne sont pas de simples troufions sacrificiables, et ils auront donc accès au matériel le plus évolué qui ait été produit par l'humanité, bien que cela ait le plus souvent un prix plus ou moins élevé. C'est pourquoi il est primordial de bien choisir son équipement en prenant en compte son style de jeu et son budget.

Les équipements sont classés en différentes catégories afin de mieux différencier leurs rôles. Sachez bien qu'aucun de ces équipements n'est totalement inutile, et que chacun d'entre eux est parfaitement adapté pour un ou plusieurs styles de joueurs. Tout ce qu'il vous reste à faire est d'identifier les équipements qui correspondent à votre personnage.

CATEGORIE	NOM		REQ	
			H	C
Accessoires de rangement	Caisson antigrav		25	25
	Cartouchière		2	2
	Holster		2	2
	Paquetage militaire		5	5
	Sacoche tactique		3	3
	Sac marin		5	5
	Equipement de soin	Détox (1 dose)		5
Injecteur médical		50	75	
Médi-gel (7 doses / boîte)		15	20	
Neuro-injecteur		125	150	
Mousse biochimique (7 utilisations / bombe)		10	15	
Poche de sang		Petite	5	7
		Moyenne	7	10
		Grande	10	15
Trousse de secours (10 utilisations / trousse)		20	20	
Drogues de combat	Stimulant (1 dose)		7	7
	Neuro-kill (1 dose)		5	5
	Psy-up (1 dose)		5	5
	Senso-jet (1 dose)		5	5
	Slénoïds (1 dose)		10	10
	Smoother	Injection de combat	10	
		Implant sous-cutané	30	
	Engins explosifs et accessoires associés	Charge à antimatière		
Charge de démolition		60	60	
Charge explosive		30	30	
Charge I.E.M.		75	50	
Charge nucléaire tactique		Inf.		
Charge orientée		10	10	
Commande à distance		5	5	
Détecteur		Faisceau infrarouge	3	3
		Plaque de pression	2	2
		Capteur de mouvements	5	5
		Câble de contact	1	1
Gilet explosif		10	7	
Mine antichar		25	25	
Mine anti-personnelle		15	15	
Minuterie		3	3	
Plastic de découpe (lot de 3 x 1 mètre)		15	15	
Boucliers	Bouclier de combat Iekgolo			100
	Bouclier de rempart		30	
	Gantelet de combat			50
	Gantelet de défense			25
	Targue déployable		15	
Equipement électronique	Appareil de communication	Communicateur	10	10
		Kit radio	15	15
		Radio longue portée	25	25
	Entraînes gravitiques			30
	Brouilleur		25	25
	Capteur de mouvements		40	40
	Datapad		15	15
	Dispositif de vision spéciale	Zoom	10	10
		Infrarouge	15	15
		Nocturne	15	15
		Détection de mouvement	25	25
		Rayons X	25	25
		V.I.S.R.	50	
	Grenade-bouclier		100	100
	Holo-pad		75	50
	Jumelles électroniques		10	10
	Lunettes augmentée		25	30

	Micro-caméra		35	35
	Micro-ordinateur	Civil bas de gamme	25	45
		Civil gamme moyenne	35	55
		Civil haut de gamme	50	70
		Corporation commun	60	80
		Corporation avancé	75	95
		Corporation élite	80	100
		Militaire technicien	90	110
		Militaire spécialiste	100	120
		Militaire expert	115	135
		Militaire chercheur	130	150
	Militaire renseignements	150	175	
	Neuro-outil		150	150
	Propulseurs		30	30
	Réacteurs dorsaux		60	50
Scanner		35	35	
Semelles magnétiques		25	25	
Sonde autonome		75	75	
Spoofers		35	35	
Visière polarisante		25	25	
Equipements divers	Barricade mobile	Physique	25	25
		Energétique		30
	Batterie (Charge de 300)		40	20
	Cape de camouflage	Traditionnelle	5	5
		Réactive	25	25
	Chausse-trapes (1 lot)		3	3
	Harnais de sécurité		5	5
	Fusées éclairantes (lot de 3 fusées)		2	2
	Kit de réparation		20	20
	Lance-filet		15	15
	Lance-grappin	Standard	10	10
		Pointe barbelée	12	12
		Accroche magnétique	20	20
		Entraîne gravitique		30
	Nano-gel (7 pts d'armure)		15	10
	Pince de saisie			75
	Ration militaire		1	1
	Respirateur		5	5
	Sac de couchage		2	2
	Tente compacte		17	17
	Tenue de cérémonie		Inf.	Inf.
	Tenue renforcée	Légère	40	40
		Moyenne	50	50
		Lourde	75	75
	Torche		3	3
	Tubes luminescents (lot de 3 tubes)		2	2
	Uniforme militaire		5	5
	Vêtements civils	Classe inférieure	15	10
		Classe moyenne	50	30
		Classe supérieure	1000	750

Factions : H= Humaines ; C = Covenantes

Une valeur de REQ « Inf. » (pour « infinie ») signifie que l'objet existe pour la faction concernée mais qu'il est si rare et/ou si précieux qu'il est impossible de l'obtenir par simple demande de réquisition. Ce type d'objet est généralement fourni par votre hiérarchie lorsqu'il est considéré nécessaire à votre mission ou dans des circonstances très particulières.

Si en revanche la case est barrée, cela signifie que cette technologie n'existe pas pour cette faction.

ACCESSOIRES DE RANGEMENT

ACCROCHE MAGNÉTIQUE DORSALE

1 kg

Ce puissant électro-aimant sert à ranger en un instant une arme ou tout autre objet métallique d'un certain poids dans votre dos avec l'assurance qu'il ne se décrochera pas facilement.

Rangement : simple

Rôle : permet de porter un seul objet métallique dont le poids ne peut pas dépasser 50 kg. Les objets plus lourds que 50 kg ne seront pas maintenus en place. Une accroche magnétique dorsale peut être portée en même temps qu'un paquetage militaire sans gêner le porteur.

Décrocher de force un objet maintenu par une accroche magnétique dorsale sans l'autorisation du porteur nécessite un test de Force contre un DD de 18.

ACCROCHE MAGNÉTIQUE DE JAMBIÈRE

0,5 kg

Plus petit que le modèle dorsal, cette accroche portée au niveau des cuisses est faite pour tenir des armes de poing et des objets plus petits avec la même efficacité.

Rangement : simple

Rôle : permet de porter un seul objet métallique dont le poids ne peut pas dépasser 7 kg. Les objets plus lourds que 7 kg ne seront pas maintenus en place. Une accroche magnétique dorsale peut être portée en même temps qu'un paquetage militaire sans gêner le porteur.

Décrocher de force un objet maintenu par une accroche magnétique de jambière sans l'autorisation du porteur nécessite un test de Force contre un DD de 16.

CAISSON ANTIGRAV

35 kg

Lorsqu'une équipe de combattants a besoin de plus de matériel qu'ils ne peuvent en porter grâce aux compartiments de transport de leurs armures, le seul moyen est de faire appel à un chariot antigrav. Extrêmement pratique, résistant et pouvant contenir une grande quantité d'objets, il a également l'énorme avantage de disposer d'un duo de coussins antigrav le maintenant continuellement à quelques centimètres au-dessus du sol, ainsi que d'un système de guidage automatique pouvant toutefois être commandé manuellement par l'utilisateur.

Rangement : complexe

Rôle : un caisson antigrav peut contenir jusqu'à 77kg de matériel. Chaque caisson est fourni avec une commande infrarouge qui ne peut commander que ce seul objet. Lorsqu'il est en mode manuel, l'utilisateur peut le diriger à volonté tant qu'il se trouve à 100 mètres de distance de lui. En mode automatique, le caisson antigrav suit le porteur de la commande infrarouge à une distance par défaut de 2 mètres qui peut être modifiée à volonté au moyen de cette même commande.

Dans l'éventualité où les coussins anti-grav ou le système de guidage seraient défaillants, le caisson peut être porté en bandoulière sur l'épaule ou à la main au moyen d'une anse. Si cela vient à arriver, le personnage qui le porte recevra au minimum un DÉSAVANTAGE sur ses tests d'Agilité et de compétences associées.

CARTOUCHIÈRE

1 kg

Les armes qui n'utilisent pas de chargeurs mais des munitions individuelles sont difficiles à recharger rapidement sans l'aide de cet accessoire de rangement fait en tissu ou en kevlar et que les soldats peuvent porter en de multiples endroits sans trop gêner leurs mouvements.

Rangement : simple

Rôle : une cartouchière peut se porter autour du bras ou de la cuisse, à la ceinture ou en bandouillière. Elle peut porter soit des cartouches indépendantes (par exemple de fusil à pompe), soit des balles-grenades, mais pas les deux. Selon le type de munitions transportées, le MJ détermine le nombre maximum qui peuvent être placées sur cet équipement. Recharger une arme à l'aide d'une cartouchière permet de mettre deux fois plus de munition que la normale pour chaque action.

HOLSTER

1 kg

Ce vieux système de port d'arme bon marché est encore extrêmement utilisé à travers l'espace contrôlé par l'UNSC. Adapté pour porter n'importe quelle arme de poing humaine, le holster peut se porter à trois emplacements différents en fonction de l'utilisation préférée du porteur.

Rangement : simple

Rôle : un holster permet de ranger n'importe quelle arme humaine à une main. Par contre, il est totalement inadapté pour les armes extraterrestres, qu'elles soient à une ou deux mains. Un holster peut se porter à la cuisse, à la ceinture, ou à l'aisselle, du côté droit ou du côté gauche, ce qui fait qu'un personnage peut porter au total jusqu'à six holsters en même temps (et donc six armes à une main).



PAQUETAGE MILITAIRE

0,5 kg

C'est le bagage à dos standard utilisé par les soldats des différentes armées pour transporter leur matériel de combat lorsqu'ils sont en mission. Compact, résistant et possédant un grand nombre de poches, ce sac peut contenir beaucoup d'objets qu'il protégera des chocs les plus violents.

Rangement : complexe

Rôle : le paquetage militaire se porte sur le dos. Il peut contenir jusqu'à 40kg de matériel.

SACOCHE TACTIQUE

0,1 kg

Indispensable pour toujours avoir sous la main les objets les plus essentiels d'un combattant comme des chargeurs ou des grenades, la sacoche tactique standard de l'armée est suffisamment grande et solide pour contenir la plupart des équipements de taille modeste faisant partie de l'équipement d'un soldat.

Rangement : simple

Rôle : une sacoche tactique se porte généralement à la ceinture ou en bretelles sur une armure, et peut contenir jusqu'à 8kg de matériel du moment qu'il s'agit d'objets suffisamment petits.

SAC MARIN

0,3 kg

Beaucoup plus volumineux que le paquetage militaire, le sac marin est conçu pour supporter un poids nettement plus important, ce qui lui permet de transporter une quantité de matériel supérieure. Cependant, ce sac peut vite devenir une gêne lorsqu'il est trop chargé, car il encombre son porteur qui voit ses possibilités d'action diminuer.

Rangement : complexe

Rôle : le paquetage militaire se porte à la main (considéré comme une charge soulevée) ou sur l'épaule (charge portée). Il peut contenir jusqu'à 100kg de matériel. Un personnage portant un sac marin est automatiquement DÉSAVANTAGÉ sur ses tests et sauvegardes d'Agilité.

EQUIPEMENTS DE SOIN

DÉTOX

0,05 kg

Développé pour les colons afin de les protéger des menaces N.B.C. lorsqu'ils s'aventurent pour la première fois sur une planète inconnue, ce médicament d'urgence a rapidement été réintégré dans les fournitures médicales de l'armée sous forme de cachets. Son ingestion permet une purge totale de l'organisme par l'activation forcée de divers phénomènes physiologiques incluant vomissements, forte transpiration, stimulation du système immunitaire et bien d'autres. Ces effets sont extrêmement violents et peuvent temporairement rendre inopérants même les soldats les plus robustes, mais ils peuvent sauver des cas d'intoxication ou de contamination lorsque des soins mieux adaptés ne sont pas disponibles.

Une dose de détox permet de soigner des blessures de type N.B.C. jusqu'à une limite décidée par le MJ, mais les effets sont si violents que le patient doit effectuer une sauvegarde d'Endurance :

Réussite : le personnage perd les effets d'une blessure NBC mais gagne 1 point de Fatigue.

Echec : le personnage perd les effets d'une blessure NBC mais gagne 1D4 points de Fatigue et peut également recevoir un ou plusieurs des effets secondaires suivants : Assourdi, Aveuglé, Confus, Paralysé (partiellement), Sonné.

INJECTEUR MÉDICAL

1 kg

Bien qu'ayant la forme et le maniement d'un pistolet, cet objet est fait pour sauver des vies en administrant toutes sortes de substances médicale avec une extrême facilité.

Un injecteur médical peut contenir jusqu'à 5 doses de drogues de combat, de médigel, de mousse biochimique ou de poche de sang (petite uniquement). Vous pouvez administrer une dose par tour à vous-même ou à un personnage allié situé à 1 mètre, ce qui est considéré comme une action mineure.

Tenter d'administrer quoi que ce soit à un personnage ennemi avec un injecteur médical est considéré comme une action majeure et reçoit un DESAVANTAGE.

MÉDI-GEL

1 kg

Probablement l'équipement de soin le plus répandu parmi les soldats humains et covenants, cette substance gélifiée combine les effets de désinfectant, coagulant et régénérateur de tissu. Sa simplicité de transport et d'application a permis de sauver un nombre incalculable de vies.

Appliqué sur une blessure, du médi-gel permet de faire disparaître une Brûlure subie par le patient. De plus, le patient récupère 1 Points de Vie pour chaque dose de médi-gel utilisé pour le soigner.

Chaque boîte de médi-gel contient 7 doses.



MOUSSE BIOCHIMIQUE

0,5 kg

Conçues pour l'auto-médication d'urgence dans le cas d'hémorragies ou de fractures même très graves en soudant les tissus, les bombes de mousse biochimiques font la taille d'une petite bouteille et sont équipées d'un système d'injection très simple capable d'atteindre directement les zones touchées par-dessous une armure. Malheureusement, leur effet n'est que temporaire.

L'utilisation d'une bombe de mousse biochimique permet d'annuler complètement les effets d'une hémorragie ou d'une fracture pendant 2D6 heures.

Chaque bombe de mousse bio-chimique contient assez de substance pour un total de 7 utilisations.

NEURO-INJECTEUR

1 kg

Version semi-automatisée de l'injecteur médical, ce modèle prend la forme d'un énorme bracelet recouvrant la quasi-totalité de l'avant-bras de l'utilisateur. Il contient une version miniature du pistolet-seringue monté sur un bras cybernétique que l'utilisateur commande par la pensée via son implant neuronal.

Un injecteur médical peut contenir jusqu'à 5 doses de drogues de combat, de médigel, de mousse biochimique ou de poche de sang (petite uniquement). Vous pouvez administrer une dose par tour à un personnage allié situé à 1 mètre, ce qui est considéré comme une action gratuite.

Tenter d'administrer quoi que ce soit à un personnage ennemi avec un neuro-injecteur est considéré comme une action majeure et reçoit un DESAVANTAGE.

POCHE DE SANG

Poids variable

Le sang est le capital de vie d'un individu, et les soldats sont constamment placés dans des situations où ils peuvent saigner parfois abondamment. Avoir des réserves de sang est donc indispensable lors de missions longues où il faut pouvoir se soigner soit-même sur le terrain.

Chaque poche de sang est livrée avec un tube d'injection, mais son utilisation nécessite de rester immobile pendant 10 minutes. Il existe plusieurs formats de poches de sang qui redonnent chacune une quantité variable de Santé au patient :

TAILLE	SOIN	POIDS
Petite	2D6 + (Intelligence)	0,5kg
Moyenne	2D10 + (Intelligence)	1kg
Grande	2D20 + (Intelligence)	1,5kg

Note : Sur le plan technique, chaque faction a développé un moyen de concevoir un seul type de fluide utilisable pour tous les membres de ses armées, donc vous n'avez pas besoin de faire attention à votre groupe sanguin ou même votre peuple pour savoir si le sang utilisé pour votre perfusion est compatible.

TROUSSE DE SECOUR

1 kg

Il est très rare qu'une mission se déroule si bien qu'il n'y ait jamais besoin de soigner le moindre soldat. C'est pourquoi un groupe de combattants digne de ce nom se doit de toujours avoir sur soi quelques trousses d'urgence afin de parer à toute éventualité. Ces trousses contiennent du matériel médical permettant de réparer le corps du patient et ainsi lui permettre de continuer à agir au maximum de ses capacités.

Une même trousse de secours permet d'effectuer jusqu'à 10 soins intensifs, chacun permettant d'obtenir également l'un des effets suivants :

EFFET	DEGRE DE DIFFICULTE	CONDITIONS REQUISES
Soin de combat : 1 Point de Vie par degré de réussite	DD = 10	Aucune
Ranimer un personnage mis Hors de Combat	DD = 12	
Retirer une hémorragie	DD = 14	Hors-combat uniquement, 10 minutes
Retirer une fracture	DD = 16	

Les tests d'auto-médication (se soigner soit-même) sont automatiquement DÉSAVANTAGÉS.

Vous êtes DÉSAVANTAGÉ sur votre test si vous cherchez à soigner un personnage faisant partie d'un peuple dont vous ne connaissez pas suffisamment bien l'anatomie (certains sont plus complexes et surprenants que d'autres).



DROGUES DE COMBAT

STIMULANT

0,1 kg

Parfois les soldats n'ont pas le temps d'attendre les soins standard et ont besoin d'être de nouveau opérationnels très rapidement pour affronter ou fuir le danger. Dans ce genre de situation d'urgence, une injection de stimulants permet généralement d'outrepasser la douleur et de continuer à combattre à peu près normalement pour un temps limité.

Durée des effets : (1D6+Modificateur d'Endurance) heures

Effet principal : Annule les effets des handicaps légers, traite les handicaps lourds comme des handicaps légers, et permet d'ignorer jusqu'à 3 niveaux de Fatigue.

Effets secondaires :

1- : **Nausée :** le personnage vomit son dernier repas et commence à se sentir faible. Il est DÉSAVANTAGÉ sur tous ses tests pendant 1D4 rounds.

2- : **Tachycardie :** le perso a brusquement des palpitations, des bouffées de chaleur et se sent fiévreux tandis que son esprit se trouble peu à peu. Il doit immédiatement s'arrêter pour faire descendre son rythme cardiaque en restant immobile pendant 3 rounds successifs (temps détaillé) ou deux minutes complètes en temps narratif. Pendant cette durée, il doit effectuer une sauvegarde d'Endurance pour chaque mouvement qu'il entreprend sous peine de gagner un niveau de Fatigue.

3- : **Douleur musculaire :** une partie du corps du personnage réagit mal à l'injection. Cette partie du corps est définie aléatoirement, et subit immédiatement une blessure légère. Si cette zone était déjà sujette à une blessure légère, celui-ci se transforme en blessure lourde. Et si cette zone était déjà sujette à une blessure lourde, le personnage tombe dans le coma sous l'effet de la douleur. Cet effet persiste 3 rounds.

4+ : **Rage :** le personnage est pris d'une soif de sang quasi incontrôlable. Il devient Confus et engage immédiatement au corps à corps la personne la plus proche de lui, même si c'est un allié ou une personne qui lui est chère, et effectue autant d'attaques standards que ne lui permettent ses Points d'Action. Il peut cependant effectuer une sauvegarde de Volonté au début de chaque round pour retenir ses coups et ainsi sous-classer ses jets de pénétration. Cet effet persiste 3 rounds.

PSY-UP

0,1 kg

Cette substance booste les capacités de réflexion du personnage en facilitant la transmission synaptique du système nerveux. Son utilisation permet non seulement de réfléchir et de réagir plus vite, mais aussi d'accéder plus facilement à sa mémoire consciente et inconsciente.

Durée des effets : 1 heure

Effet principal : l'usage d'un psy-up permet d'avoir un AVANTAGE sur tous vos tests d'Intelligence. Le MJ est également obligé de vous rappeler toute information que votre personnage pourrait avoir emmagasinée à un moment de sa vie à l'exception des souvenirs qu'il aurait lui-même verrouillés inconsciemment ou qui ont été rendus inaccessibles par une perte de mémoire (cela ne permet donc pas de guérir de l'amnésie).

Effets secondaires :

1-2 : **Souvenirs troublants :** le personnage a soudain accès à des souvenirs qu'il avait volontairement ou involontairement oublié. Il n'est pas nécessaire de préciser la nature de ces souvenirs, mais dans certaines circonstances comme par exemple un historique de personnage particulier ou bien si le personnage possède le Défaut Amnésique, le joueur peut choisir quels souvenirs remontent à la surface. Pendant qu'il explore ce fragment de son passé, le personnage a une période d'absence et ne peut strictement rien faire pendant un round en temps détaillé ou trente secondes en temps narratif.

3-4 : **Perte de mémoire :** le personnage oublie une part plus ou moins importante de ses souvenirs, au choix du MJ. Il peut s'agir de choses très diverses comme l'année de son entrée à l'académie, le nom de sa première petite amie ou le numéro du canal sur lequel il a réglé ses charges explosives. Les autres personnages ne sont pas censés savoir qu'il a oublié cela et même lui n'en a pas conscience jusqu'à ce qu'il ait besoin de chercher cette information précise, aussi le MJ doit s'entretenir en privé avec le joueur pour lui dire quel est le détail il a ainsi oublié. Cet effet peut être plus ou moins permanent selon l'importance de ce détail.

5-6 : **Souvenirs faux :** le personnage s'invente inconsciemment un souvenir auquel il croit aveuglément alors que cela ne s'est jamais passé, ou altère un souvenir déjà existant pour en faire une fausse vérité. Il peut croire, par exemple, qu'il a été premier de sa promotion à l'école militaire au lieu d'être onzième, ou alors qu'il a participé à une bataille particulière sur une planète où il n'a jamais mis les pieds, ou encore qu'il ait eu une aventure amoureuse avec sa supérieure hiérarchique alors qu'en vérité elle le déteste. Les autres personnages ne sont pas censés savoir quelle est la nature de ce faux souvenir, aussi le MJ doit s'entretenir en privé avec le joueur pour lui expliquer en quoi ce souvenir consiste. Cet effet peut être plus ou moins permanent jusqu'à ce que le personnage réalise son erreur.

7+ : **Surpression intracrânienne :** le cortex du personnage enfle légèrement mais suffisamment pour se retrouver compressé à l'intérieur de sa boîte crânienne. Sous l'effet de la douleur, le personnage tombe dans le coma jusqu'à ce qu'il soit opéré. Une opération de fortune peut être tentée par un allié et consiste à lui percer un trou dans le crâne, mais elle doit être accomplie avec du matériel stérilisé et dans un endroit suffisamment propre.



RÈGLES DES DROGUES DE COMBAT

La première faction à introduire les drogues de combat durant la Grande Guerre fut l'Alliance covenante, cherchant à améliorer les compétences de ses soldats contre les troupes terrestres de l'UNSC qui défendaient avec force leurs diverses colonies. Face à la terrible efficacité de ces substances, le Conseil de Sécurité de la Terre demanda à la section 3 de l'ONI, en collaboration avec le corps médical de l'UNSC, de mettre en place l'élaboration de drogues similaires qui pourraient être utilisées par les forces spéciales pour augmenter leur efficacité sur le terrain. Toute une série de drogues de combat furent donc créées d'un côté comme de l'autre de la ligne de front, fournies dans des injecteurs pouvant être utilisés rapidement au cœur d'un combat, mais le point commun de ces produits est qu'ils comportent des risques d'effets secondaires encore assez méconnus dans le cas d'utilisations répétées.

Règles générales : Toutes les drogues de combat sont livrées en doses réglementaires dans des seringues d'injection rapide pour faciliter au maximum leur emploi même en plein combat. Chaque drogue possède un effet principal qui est obtenu à chaque utilisation, mais aussi plusieurs effets secondaires qui peuvent apparaître en cas d'utilisation trop fréquente et surtout lorsqu'il y a combinaison de plusieurs drogues différentes. Chaque fois qu'un personnage s'injecte une drogue de combat, il doit immédiatement effectuer une sauvegarde d'Endurance. S'il en prend plus d'une durant la même journée, il reçoit un malus de -2 sur sa sauvegarde pour chaque drogue supplémentaire. Une réussite sur signifie que le personnage ne subit aucun effet secondaire, mais en cas d'échec, l'effet secondaire gagné par le personnage dépend du degré d'échec obtenu ainsi que de la dernière drogue de combat utilisée. Les effets secondaires d'une drogue de combat sont donc numérotés pour indiquer le niveau d'échec correspondant pour chacun d'entre eux (notez que vous subissez juste l'effet pour le niveau indiqué, pas les effets des niveaux inférieurs).

SENSO-JET

0,1 kg

Cette drogue agit directement sur les centres nerveux chargés de la perception sensorielle, augmentant considérablement les facultés de détection de l'utilisateur pour une durée limitée.

Durée des effets : 1 heure

Effet principal : l'usage d'un sensojet permet d'avoir un AVANTAGE sur vos tests de Perception.

Effets secondaires :

1-2 : **Hallucinations :** le personnage voit des choses qui ne sont pas réellement là et qui peuvent l'amener à réagir bizarrement. La nature de ces hallucinations est déterminée par le MJ et le joueur doit immédiatement faire une sauvegarde de Volonté pour comprendre qu'il s'agit d'hallucinations, et en cas d'échec il accomplit une action choisie par le MJ en fonction de la nature de l'hallucination. Pendant un combat, le personnage peut faire une sauvegarde de Volonté par round jusqu'à ce qu'il réussisse. Cet effet persiste 3 rounds (ou 5 minutes).

3-4 : **Irritation cutanée :** le personnage est soudain pris de violentes démangeaisons et a du mal à se retenir de griffer certains endroits de sa peau. Il doit immédiatement effectuer une sauvegarde de Volonté et, en cas d'échec, il se gratte énergiquement en mettant de côté toute autre chose qu'il pourrait avoir à faire. En situation de combat il est AVANTAGÉ pour ce test vu qu'il a quand même envie de protéger sa vie, mais il doit également le répéter à chaque round. S'il est au corps à corps, il n'a pas à effectuer ce test mais devient DÉSAVANTAGÉ sur ses tests d'attaque et de réaction. Cet effet persiste durant 3 rounds (ou 5 minutes).

5-6 : **Hypersensibilité sensorielle :** l'effet de la drogue est beaucoup plus fort que prévu et l'un des cinq sens du personnage, au choix du MJ, est si affûté que le moindre signal nerveux en devient douloureux. Cela peut provoquer des effets très divers choisis par le MJ en fonction du sens affecté et de la situation.

7+ : **Cécité temporaire :** le personnage perd totalement la vue et devient donc Aveuglé pendant 2D10 minutes.

NEUROKIL

0,1 kg

Probablement la substance la plus utilisée comme drogue de combat parmi les troupes de l'Alliance, le neurokil inhibe les émotions de l'utilisateur pour lui permettre de garder les idées claires même dans les situations les plus apocalyptiques. Conçue d'abord pour les combattants unggoy en injectant ce produit directement dans leur réserve de méthane liquide pour un effet permanent, les résultats catastrophiques des tests obligèrent l'Alliance à revoir la portée de l'utilisation du neurokil pour réduire considérablement les doses d'injection.

Durée des effets : (1D6+Modificateur d'Endurance) heures

Effet principal : l'usage d'un neurokil immunise le personnage aux effets des émotions telles que la peur, la surprise, la colère ou la tristesse.

Effets secondaires :

1-2 : Migraine : le personnage subit un terrible mal de tête et a du mal à réfléchir efficacement. Il reçoit un DESAVANTAGE sur ses tests d'Initiative, d'Intelligence et de compétences associées. De plus, son Degré de Vigilance est divisé par deux. Cet effet persiste 3 rounds (ou 5 minutes).

3-4 : Perte de l'équilibre : le personnage a soudain l'impression de se retrouver comme sur un bateau pris en pleine tempête et a donc du mal à tenir sur ses pieds. Il doit immédiatement faire une sauvegarde d'Agilité et, s'il est en combat, il doit répéter ce test à chaque round. En cas d'échec, il tombe et se retrouve alors à terre. Cet effet persiste 3 rounds (ou 5 minutes).

5-6 : Besoin irrésistible : le personnage est soudain sous l'emprise d'une envie qu'il doit satisfaire à tout prix et le plus rapidement possible à moins de réussir une sauvegarde de Volonté. Il peut s'agir de vouloir manger un aliment particulier, aller au petit coin ou arracher une mèche de cheveux de sa coéquipière. Cette envie est choisie librement par le MJ et peut donc amener le personnage à accomplir des actions très variées en fonction de la nature de ce désir. Si le personnage est au combat, il doit effectuer cette sauvegarde de Volonté à chaque round pour résister à l'envie. Cet effet persiste 3 rounds (ou 5 minutes).

7+ : Invincibilité : le personnage croit que rien ne peut le tuer et ne ressent donc nullement le besoin de se protéger. Il ne peut effectuer aucune réaction, ne peut bénéficier d'aucun bonus de couvert ou de bouclier, et ne peut pas accomplir de manœuvres d'évitement. S'il n'est pas en situation de combat mais que des ennemis sont en vue, il les attaquera immédiatement en pensant pouvoir tous les exterminer sans problème. Cet effet dure 3 rounds (ou 5 minutes).

SLÉNOÏD

0,1 kg

Conçue pour améliorer de façon spectaculaire les capacités de combat des soldats, la substance de type slénoïd est une sorte de super-adrénaline qui dilate les vaisseaux sanguins, facilite la contraction musculaire et accélère le rythme cardiaque. Cela permet ainsi à l'utilisateur de dépasser ses limites habituelles pour être plus fort et plus rapide.

Durée des effets : (1D6+Modificateur d'Endurance) heures

Effet principal : l'utilisation d'un slénoïd augmente temporairement de 2 points les modificateurs de Force et d'Agilité, impactant tous les paramètres faisant intervenir ces bonus comme les dégâts au corps à corps ou les distances maximales de déplacement par tour.

Effets secondaires :

1-2 : crampes : un ou plusieurs muscles du personnage deviennent momentanément tétanisés, ce qui peut gravement le handicaper dans ces actions et lui causer d'importantes douleurs s'il se force trop. Le MJ choisit quel membre du personnage est sujet à des crampes, et toutes les actions effectuées avec ce membre reçoivent un DESAVANTAGE. De plus, certaines actions trop violentes accomplies avec ce membre infligent des points de dégâts selon l'appréciation du MJ. Cet effet dure 3 rounds (ou 5 minutes).

3-4 : Convulsions : le corps du personnage est animé de mouvements involontaires et plus ou moins violents qui l'empêchent d'agir correctement. Le personnage doit effectuer une sauvegarde de Volonté avant chaque action physique qu'il souhaite entreprendre. En cas d'échec, il ne peut pas accomplir cette action et peut même provoquer des événements particuliers déterminés par le MJ en fonction de la nature de l'action. Cet effet dure 3 rounds (ou 5 minutes).

5-6 : hémorragie interne : un ou plusieurs organes du personnage se mettent à saigner à l'intérieur même de son corps sous l'effet de la pression sanguine extrême. Cette blessure invisible est considérée comme une hémorragie. Etant donné que pour soigner une hémorragie interne, il est nécessaire d'accéder à l'intérieur du corps du personnage, inutile de préciser qu'elle doit se faire dans des conditions de propreté exemplaires.

7+ : Fibrillation : l'un des muscles du personnage voit ses fibres musculaires commencer à se contracter de façon anarchique et involontaire, lui causant des dommages graves qui rendent ce muscle inutilisable jusqu'à ce qu'il soit opéré. En termes de règles, l'un des membres du personnage choisi au hasard par le MJ subit immédiatement une blessure lourde, mais sans subir de points de dégâts.

SMOOTHERS

0,1 kg

Composée d'un cocktail de divers psychotropes tranquillisants, cette drogue est utilisée non pas pour apaiser des patients en état critique mais pour s'assurer la coopération de prisonniers, surtout si ces derniers sont aussi dangereux que des sangheils ou des jiralhanaes. Elle peut cependant gêner le déroulement de certains interrogatoires en raison de ses effets débilissants qui empêchent le sujet de réfléchir de manière intensive ou d'accéder à certaines parties de sa mémoire. Mais presque tout le monde ignore que cette drogue est également utilisée par l'UNSC pour garder sous contrôle les combattants spartans-III qui ont besoin d'injections régulières pour éviter de succomber à des phénomènes de manque très dangereux.

MODELE	INJECTION DE COMBAT	IMPLANT SOUS-CUTANÉ
Poids	0,1 kg	0,3 kg
Durée des effets principaux	6 – modificateur d'Endurance (heures)	72 heures
Durée de résistance aux symptômes de manque (spartans-III uniquement)	12 heures (24 si aucun symptôme de manque n'a été ressenti depuis longtemps)	72 heures

Effets principaux : l'usage d'un smoother inhibe l'agressivité du sujet pendant un nombre d'heures égales à 6 moins son modificateur d'Endurance. Pendant toute cette durée, tous ses tests de Volonté et d'Intelligence reçoivent un DESAVANTAGE, cependant il résiste automatiquement aux interrogatoires.

Cas particulier des SPARTANS-III : un personnage spartans-III ignore complètement les effets principaux des smoothers. En revanche, s'il dépasse la durée de résistance aux symptômes de manque, il doit effectuer une sauvegarde d'Endurance à chaque heure qui s'écoule et le MJ peut lui infliger un malus qui grandit avec l'écoulement du temps et/ou le stress de la situation. En cas d'échec, le nombre de degré d'échec indique les symptômes de manque qu'il subit suivant le tableau ci-dessous, et qui durent jusqu'à ce qu'il reprenne une dose de smoother :

Effets secondaires :

1-2 : Euphorie : le personnage peut se mettre à rire spontanément de n'importe quoi, même de choses tristes ou horribles. L'effet dure aussi longtemps que les effets principaux.

3-4 : Apathie : la motivation du personnage s'effondre. Il perd 1D4 points de Ténacité et reçoit un niveau de Fatigue.

5-6 : Amnésie partielle : le personnage oublie une part plus ou moins importante de ses souvenirs, au choix du MJ. Il peut s'agir de choses très diverses comme l'année de son entrée à l'académie, le nom de sa première petite amie ou le numéro du canal sur lequel il a réglé ses charges explosives. Les autres personnages ne sont pas censés savoir qu'il a oublié cela et même lui n'en a pas conscience jusqu'à ce qu'il ait besoin de chercher cette information précise, aussi s'il s'agit d'un PJ le MJ doit s'entretenir en privé avec le joueur pour lui dire quel est le détail il a ainsi oublié. Cet effet peut être plus ou moins permanent selon l'importance de ce détail.

7+ : Coma : l'effet tranquilisant submerge le sujet au point de le plonger dans un coma artificiel. Il peut en être sorti par l'usage d'une dose de stimulant, cependant si cette dose lui est injectée moins d'une heure après le début de ce coma, sa sauvegarde d'Endurance pour déterminer l'apparition d'effets secondaires est DESAVANTAGE.

Symptômes de manque (spartans-III) :

1-2 : Tremblements : Toutes vos actions délicates impliquant vos mains sont DESAVANTAGE.

3-4 : Paranoïa : Vous devenez persuadé à tort que quelqu'un ou quelque chose vous menace personnellement, menace votre équipe ou menace la réussite de votre mission. Le MJ peut vous imposer les détails précis de cette paranoïa.

5-6 : Hallucinations : Vous commencez à voir des choses qui n'existent pas mais que le MJ vous décrit toujours comme si elles étaient réelles. L'importance et la fréquence de ces hallucinations grandit avec le temps.

7+ : Rage meurtrière : le personnage entre en Frénésie. S'il est de classe Duelliste, il ne peut pas bénéficier des règles de Frénésie contrôlée (niveau de personnage 6 ou plus).

ENGINS EXPLOSIFS ET ACCESSOIRES ASSOCIÉS

CHARGE À ANTI-MATIÈRE

1,2 tonnes

Issue d'une technologie récupérée à une civilisation anéantie par l'Alliance il y a plusieurs siècles, cet équipement est le principal outil de destruction massif employé par les covenants lorsqu'ils ont besoin de faire sauter une large installation. Basé sur l'utilisation d'antimatière pour créer un phénomène à très grande échelle dans lequel toute masse présente est entièrement convertie en énergie pure.

Dégâts : toute la matière qui se trouve dans la zone d'effet est instantanément convertie en pure énergie, ce qui dégage une quantité immense d'ondes lumineuses, électromagnétiques (IEM) et radioactives dans toutes les directions. Le procédé ne cause aucune explosion, donc pas de flammes ou d'onde de choc (contrairement à ce que l'on voit dans le jeu Halo 2).

Modes d'activation : minuterie, détecteur, commande à distance. Un tir touchant la charge tactique ne la fait pas exploser. Une charge à anti-matière nécessite un test d'Arme de destruction massive (+) pour être utilisée correctement ou désamorcée.

Règles spéciales : Accès restreint, Aire d'Effet (3,4km)



CHARGE DE DÉMOLITION

4 kg

Souvent, une bonne mission se termine par l'explosion de quelque chose de gros. Cela peut être un arsenal ennemi, une pièce d'artillerie majeure ou les moteurs d'un croiseur spatial, mais dans tous les cas l'instrument est le même : la charge de démolition. Compact et extrêmement puissante, elle peut abattre à peu près n'importe quelle structure comme un rien si elle est placée au bon endroit pour détruire les éléments porteurs.

Dégâts : détruit tout objet ou élément de décors qui se trouve dans son rayon d'action, même s'il est Blindé, avec pour seule exception les objets en matériau forerunner. L'immense majorité des couverts sont donc inefficaces pour s'en protéger.

Modes d'activation : minuterie, détecteur, commande à distance ou si un tir touche directement la charge. Cette charge peut être fixée contre une surface.

Règles spéciales : Aire d'Effet (10m), Antichar.

CHARGE EXPLOSIVE

2 kg

Parfois, certains soldats souhaitent mettre en place des pièges et des embuscades parfaitement minutées dont ils peuvent maîtriser tous les éléments, et les mines automatisées ne remplissent pas forcément ce rôle. C'est pourquoi les charges explosives sont beaucoup utilisées pour ce genre d'opérations car elles peuvent remplir de très nombreux rôles. Que ce soit pour piéger l'ennemi, détruire un véhicule ou défoncer une porte, il s'agit de l'équipement explosif le plus polyvalent.

Dégâts : 3D20 (T) => 3D6

PA : 4

Certains éléments de décors suffisamment fragiles peuvent être détruits ou endommagés dans l'explosion.

Modes d'activation : minuterie, détecteur, commande à distance ou si un tir touche directement la charge. Cette charge peut être jetée vers sa cible avec un test DESAVANTAGÉ d'Arme de jet, ou fixée contre une surface.

Règles spéciales : Aire d'effet (5m), Antichar.

CHARGE NUCLÉAIRE TACTIQUE

17 kg

Bien qu'ayant accompli de formidables progrès dans de nombreux domaines scientifiques, l'arme atomique reste encore aujourd'hui le meilleur outil de destruction massive dont dispose l'humanité à ce jour. Le colossal stock de charge nucléaire de l'UNSC lui permet de fournir presque chacun de ses vaisseaux de combat d'au moins un exemplaire monté sur missile, tandis que la plupart des bases militaires de haute importance peuvent disposer de quelques charges tactiques pour opérations spéciales. Malheureusement cette profusion d'armes atomiques a fait que presque tous les mouvements rebelles ont réussi à en subtiliser plusieurs exemplaires...

Dégâts : détruit tout ce qui se trouve dans un rayon de 1,2 kilomètre en émettant également une vague d'IEM (Impulsion Electro-Magnétique) qui grille les équipements électroniques non protégés. Lorsqu'elle explose en surface ou dans l'atmosphère d'une planète, le rayon d'action des IEM est d'un kilomètre seulement, mais si elle explose dans l'espace ce rayon passe à 5000 kilomètres.

Modes d'activation : minuterie, détecteur, commande à distance. Un tir touchant la charge tactique ne la fait pas exploser. Nécessite un test d'Arme de destruction massive (+) pour être utilisée correctement ou désamorcée.

Règles spéciales : Accès restreint, Aire d'Effet (1,2km)



CHARGE I.E.M.

5 kg

La miniaturisation de la technologie des IEM (Impulsions Electro-Magnétiques) a permis de concevoir une charge portable qui peut être amenée au plus près de l'ennemi pour le priver temporairement d'une bonne partie de ses équipements avancés. Car même si l'humanité comme les covenants ont appris comment se protéger efficacement contre ce type d'agressions, une protection totale est souvent trop chère et donc la plupart des appareils électroniques ne disposent que d'une défense partielle contre les I.E.M., suffisante pour éviter d'être détruits par ces impulsions mais pas au point de pouvoir éviter un redémarrage forcé. Cette charge I.E.M. est donc un engin assez délicate à maîtriser et à utiliser, mais qui reste cependant un atout de poids lorsqu'elle est employée correctement.

Effets : tous les équipements électroniques non protégés dans la zone d'effet sont désactivés et mettent 1D5 tours à redémarrer (une minute en temps narratif). Cela est sans effet sur les technologies forerunnners.

Modes d'activation : manuellement, via minuterie, détecteur ou commande à distance. Ne peut pas être lancée car les chocs trop violents endommagent de manière quasi certaine le mécanisme interne. Chaque charge à IEM est fournie avec un minuteur réglé par défaut sur une durée de 10 secondes. Nécessite un test de Techno-maîtrise pour être activé ou désamorcé correctement.

Règles spéciales : Accès restreint, Aire d'Effet (250m)

CHARGE ORIENTÉE

2 kg

Conçues principalement pour se créer rapidement un point d'accès à travers un mur ou quelconque obstacle similaire, les charges orientées peuvent être d'un grand secours dans de nombreuses situations et les artificiers les plus ingénieux peuvent lui trouver des usages aussi redoutables qu'inattendus.

Dégâts : 3D20 (T) => 3D6 ; réduire cependant la valeur totale **PA :** 4

de 2 fois le bonus de couvert dont bénéficiait la cible (un couvert total compte pour 10 dans ce calcul).

Détruit tout objet et élément de décors qui se trouve dans son rayon d'action sauf s'il est Blindé et/ou fait en matériau forerunner et/ou fait plus de 50cm d'épaisseur.

Modes d'activation : minuterie, détecteur, commande à distance ou si un tir touche directement la charge. Cette charge peut être fixée contre une surface ou posée au sol. L'utilisateur doit obligatoirement indiquer la direction vers laquelle il oriente la charge.

Règles spéciales : Aire d'Effet (cône de 4 mètres avec un angle de 45 degrés).

COMMANDE À DISTANCE

0,1 kg

La première chose qu'apprennent les soldats en ce qui concerne l'utilisation des explosifs, c'est de s'en éloigner et de trouver un endroit tranquille pour survivre à la détonation. Seulement, pour la déclencher depuis cet abri, il est nécessaire de disposer d'un de ces appareils de commande infrarouge extrêmement utiles pour tendre des pièges à l'ennemi.

Une commande à distance possède une portée de 500m et 3 canaux de signaux infrarouges différents sur lesquels régler les explosifs : canal 1, canal 2 et canal 3. Cela vous permet de déclencher séparément plusieurs engins et élaborer des stratégies complexes d'utilisation.

Excepté les mines, tous les engins explosifs sont équipés de base avec des récepteurs spéciaux connectés à leur détonateur. Pour utiliser de tels explosifs avec une commande à distance, vous devez d'abord activer leur récepteur en choisissant le canal d'activation (il n'y a pas de valeur par défaut afin d'éviter toute activation accidentelle). Par contre, tâchez toujours de vous rappeler du canal sur lequel vous avez réglé chaque explosif...

DÉTECTEUR

0,5 kg

Les explosifs et les défenses reliés à des détecteurs sont probablement ceux que redoutent le plus les soldats, car ils ne nécessitent aucun opérateur pour les actionner et ils se déclenchent toujours au moment où ils seront les plus dangereux. Lorsqu'il s'agit de sécuriser une zone, tendre un piège ou simplement prévenir d'une intrusion ennemie sans avoir à surveiller le terrain en permanence, il existe différents appareils capables de remplir ce rôle très efficacement.

Il existe 4 types de détecteurs : les faisceaux infrarouges, les capteurs sismiques, les capteurs de mouvement, et les câbles de contact. Lorsque leur mécanisme détecte une présence ennemie, ils envoient un code radio pouvant être relié à votre propre radio, à une alarme (silencieuse ou sonore), à un détonateur d'explosif, voire même à une tourelle automatisée. Cependant faites attention : ces détecteurs ne savent pas faire la différence entre ennemis et alliés.

FAISCEAU INFRAROUGE : ce détecteur émet un rayon qui n'est visible qu'en utilisant un mode de vision adapté, et se déclenche si ce rayon est coupé. Très petit de taille, il peut être fixé n'importe où et peut se dissimuler facilement dans le décor.

PLAQUE DE PRESSION : enterrée dans le sol, dissimulée sous des éléments de décors ou placée directement sur une surface plane, cette plaque transparente envoie un signal d'activation dès qu'elle subit une pression dépassant le seuil préréglé. Ce seuil peut être **Faible**, **Moyen** ou **Fort**, en fonction de ce que vous souhaitez détecter (infanterie, véhicule, ou un chat qui passe par là...).

CAPTEUR DE MOUVEMENT : c'est une micro-caméra équipée d'un système d'analyse vidéo lui permettant de détecter les mouvements. De même que le capteur sismique, vous possédez trois niveaux de sensibilité en fonction de ce que vous souhaitez détecter (soldat proche, éloigné, un char, ou le balancement des arbres sous le vent...).

CÂBLE DE CONTACT : il s'agit d'un simple fil enroulé et connecté à un circuit électrique. Ce câble peut être tiré jusqu'à une distance de 4 mètres pour piéger un couloir, une porte, ou une bouche d'égout. Le signal est envoyé dès que ce câble est tendu, endommagé ou coupé, que ce soit par un ennemi ou par un allié. Par contre, celui qui a coupé le câble risque sans doute de s'en rendre compte.

GILET/COLLIER EXPLOSIF

5 kg

Les covenants comme les humains ont l'habitude de faire d'encourager la collaboration forcée d'ennemis capturés en leur faisant porter une charge explosive capable de les tuer à tout moment.

Cet équipement se verrouille au niveau du cou grâce à un collier avec verrou électronique qui contient lui-même l'explosif ou qui est relié à un gilet portant une charge plus grosse. Pour fonctionner efficacement, cet équipement doit être connecté à une commande à distance qui pourra ensuite envoyer le signal de détonation à tout moment. Une fois ce signal reçu, l'explosion est immédiate. Elle tue automatiquement le porteur et peut avoir une aire d'effet décidée par le MJ selon la charge transportée.



MINE ANTICHAR

5 kg

Il est généralement plus facile de détruire un véhicule lourd en le frappant par en-dessous, là où son blindage est le plus léger. C'est exactement à ça que servent les mines antichars, dont les instruments de détection sont réglés pour ne se déclencher uniquement lorsqu'une cible suffisamment imposante se trouve dans le rayon d'action.

Dégâts : 3D20+10 (T) => 3D6+7

PA : 7

Contre les véhicules, l'explosion d'une mine anti-char est considérée comme une attaque avec un indice de puissance de 15 (voir chapitre 6.3) qui ignore 3 points de blindage si l'attaque touche le véhicule par en-dessous.

Modes d'activation : proximité (véhicule) ou si un tir touche directement la mine. Peut être fixé contre une surface.

Règles spéciales : Aire d'Effet (3m), Antichar.



MINE ANTI-PERSONNELLE

3 kg

Plutôt que de tuer les soldats malchanceux qui viendraient à en être victime, ces explosifs sont calibrés pour mutiler afin d'infliger un poids mort aux escouades d'infanterie et de ralentir considérablement leur progression.

Dégâts : 1D20+10 (T) => 1D6+2

PA : 4

Le personnage ayant directement activé la mine ne peut pas utiliser sa Ténacité pour encaisser ces dégâts et peut avoir une de ses jambes amputée si les résultats du jet sont très élevés.

Modes d'activation : proximité (infanterie seulement) ou si un tir touche directement la mine.

Règles spéciales : Aire d'Effet (2m).

MINUTERIE

0,1 kg

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

Chaque minuterie peut être connectée au détonateur d'un seul engin explosif. Pour utiliser de tels explosifs avec une minuterie, vous devez donc d'abord connecter cette dernière à la charge et ensuite choisir la durée du compte à rebours qui est de 10 secondes par défaut. Cette opération vous prend un tour complet en plein combat.

Il y a deux modes d'activation possibles pour une minuterie : soit vous la réglez sur MANUEL, soit vous la réglez sur COMMANDE en choisissant l'un des 3 canaux d'émission des commandes à distance infrarouges. Avec le premier mode, le compte à rebours ne peut être activé qu'en appuyant sur une touche à la surface de la minuterie, donc il faut être au contact de la charge. Le second mode permet d'initier le compte à rebours selon les règles de la commande à distance (voir les détails de cet objet).

Une fois que le compte à rebours est enclenché, seul un personnage possédant la formation Explosifs peut tenter de le stopper en passant un tour de joueur complet à son contact sans rien faire d'autre. Attention : certains engins explosifs spéciaux possèdent un mécanisme tellement complexe qu'ils nécessitent plus d'un tour pour être désamorçés...

PLASTIQUE DE DÉCOUPE

1 kg

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

Effet : découpe la surface sur laquelle il est posé jusqu'à un mètre d'épaisseur ou 10 centimètres de blindage. N'a aucun effet sur les matériaux forerunners.

Modes d'activation : minuterie, détecteur, commande à distance ou si un tir touche directement le plastique de découpe. Doit obligatoirement être posée ou fixée contre une surface pour être efficace. Chaque lot de plastique de découpe peut être étalé sur 1 mètre de surface.

Règles spéciales : aucune

BOUCLIERS

BOUCLIER	BONUS SELON LA TAILLE			
	Petite	Moyenne	Grande	Très Grande
Bouclier de combat lekgolo	N/A	N/A	N/A	+6
Bouclier de rempart	+8	+6	+3	+2
Gantelet de combat	+4	+2	+1	+1
Gantelet de défense	+6	+4	+2	+1
Targe déployable	+6	+4	+2	+1

Note : les valeurs de bonus de bouclier donnez dans les descriptions qui suivent sont valables pour des personnages de taille Moyenne. Pour les autres tailles, référez-vous au tableau ci-contre. Tous les boucliers se fixent sur l'avant-bras du porteur.

BOUCLIER DE COMBAT LEKGOLO2 tonnes

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

Cet imposant objet ne peut être manier efficacement que par un lekgolo adoptant la forme du Chasseur et lui donne un bonus de bouclier de +6 contre toutes les attaques venant de devant lui. En raison de l'incroyable résistance du matériau dans lequel cet objet a été forgé, ce bonus ne peut jamais être diminué par des dégâts critiques ou règles d'armes spéciales.

BOUCLIER DE REMPART4 kg

Fait en alliages polymères extrêmement résistant, ces boucliers ont été conçu initialement pour aider à la défense des vaisseaux de l'UNSC lors d'abordages ennemis. Après les premiers contacts avec les covenants, un revêtement à dispersion d'énergie fut rajouté pour le rendre plus efficace contre les armes à plasma.

Lorsqu'il est déployé, un bouclier de rempart fait 75cm de large sur 1m50 de haut et offre un bonus de couvert de +6 contre toutes les attaques venant de devant le porteur si celui-ci est de taille Moyenne. Ce bonus peut être réduit comme celui d'une Classe d'Armure par des dégâts spéciaux à la discrétion du MJ.

Bien qu'il laisse la main du bras porteur libre, celle-ci est totalement couverte derrière le bouclier. Il est donc impossible de bénéficier du bonus de couvert lorsque vous maniez une arme à deux mains.

Un bouclier de rempart peut être compacté pour mesurer seulement 40cm de large sur 40cm de haut afin d'être plus facilement transportable. Il est fourni avec une sangle trois points, une accroche magnétique et possède deux torches électriques sur sa face avant.



GANTELET DE COMBAT1 kg

Il s'agit d'une version modifiée des gantelets de défense pour s'adapter aux besoins des combattants covenants souhaitant conserver l'usage de leurs deux mains. Couvrant une zone nettement moins grande, ils offrent néanmoins une plus grande maniabilité tout en pouvant encaisser la même quantité de dégât. Portés généralement par paire, un sur chaque avant-bras, ils sont très appréciés des combattants de proximité et en particulier des soldats kig-yarns T'vaan.

Lorsqu'il est activé, un gantelet de combat offre un bonus de bouclier de +2 pour toutes les attaques venant de devant le porteur si celui-ci est de taille Moyenne. Il permet de manier des armes à deux mains ou d'autres objets complexes tout en bénéficiant de ce bonus. Les gantelets de combats sont toujours fournis par pair, donnant un bonus de bouclier total de +4 (pour un porteur de taille Moyenne).

Il existe trois modèles différents qui possèdent des valeurs de Points de Bouclier Solides différents : **régulier** (7 PBS), **renforcé** (10 PBS) et **ultra** (15 PBS). Ces Points de Boucliers sont réduits lorsqu'un tir causant des dégâts *Energétiques* est raté contre le porteur. Si son nombre de points de bouclier atteint zéro, il n'offre plus de bonus à la Défense et doit attendre deux tours pour se recharger.

GANTELET DE DÉFENSE1,5 kg

Afin d'augmenter l'efficacité des combattants les plus vulnérables sur le terrain, l'Alliance a développé une technologie d'écran énergétique portable permettant de se protéger de la plupart des tirs. Ils sont cependant vulnérables aux armes à énergie et peuvent être momentanément désactivés s'ils reçoivent trop de dégâts.

Lorsqu'il est activé, un gantelet de défense offre un bonus de bouclier de +4 pour toutes les attaques venant de devant le porteur si celui-ci est de taille Moyenne.

Bien qu'il laisse la main du bras porteur libre, celle-ci est totalement couverte derrière le bouclier. Il est donc impossible de bénéficier du bonus de couvert lorsque vous maniez une arme à deux mains.

Tout comme pour les gantelets de combat, il existe trois modèles différents avec les mêmes valeurs de Points de Bouclier Solides et le même fonctionnement en



combat.

TARGE DÉPLOYABLE2 kg

Face aux tactiques agressives des covenants dont certains peuples apprécient grandement le corps à corps, l'UNSC a dû développer des équipements de protection adaptés pour ses forces spéciales. La targe déployable n'est pas aussi efficace qu'un bouclier de rempart, mais elle est nettement moins gênante à manier.

Lorsqu'elle est déployée, une targe déployable fait 50cm de diamètre et offre un bonus de couvert de +4 contre toutes les attaques venant de devant le porteur si celui-ci est de taille Moyenne. Elle ne gêne pas le porteur pour l'utilisation d'armes à deux mains. Son bonus peut être réduit comme celui d'une Classe d'Armure par des dégâts spéciaux à la discrétion du MJ.

Lorsqu'elle est compactée, une targe déployable ne fait que 20cm de diamètre.

EQUIPEMENT ELECTRONIQUES

APPAREIL DE COMMUNICATION

Poids variable

Rester en contact avec son escouade est indispensable pour bien se coordonner, et vous aurez parfois besoin de pouvoir contacter des forces alliées ou de vous tenir au courant des avancées stratégiques récentes en écoutant les transmissions qui passent à votre portée.

Il existe plusieurs type d'appareils de communications qui possèdent chacun un récepteur et un émetteur. Le récepteur peut intercepter toute transmission radio passant à votre position si vous scannez la bonne fréquence, mais cette transmission peut être cryptée.

Votre émetteur possède une portée variable selon le type d'appareil, mais un terrain trop accidenté ou certaines perturbations électromagnétiques peuvent sérieusement réduire la portée et/ou la qualité de vos communications.

APPAREIL	SIGNAL	PORTÉE	POIDS	DI	PF	ATTRIBUT
Communicateur	3	500 m	aucun	10	5	Aucun
Kit radio	5	30 km	1 kg	14	7	Aucun
Radio longue portée	6	100 km	7 kg	18	9	Encombrant (1)

BOTTES MAGNÉTIQUES

1 kg

Lourdes et encombrantes, ces épaisses bottes contiennent des électroaimants qui permettent à leur porteur d'adhérer aux surfaces métalliques telles que la coque d'un vaisseau, le blindage d'un véhicule ou la paroi d'un bâtiment.

Le système de verrouillage magnétique de ces bottes peut être activé soit par une commande informatique soit en tapant du talon de la bonne manière. Lorsque ce système est actif, le porteur peut s'accrocher à n'importe quelle surface métallique et y marcher librement tant que la gravité (ou l'absence de gravité) le permet, mais sa Vitesse est réduite de moitié.

BRACELETS GRAVITIQUES

2 kg

Grâce à leur bien meilleure maîtrise de la technologie antigravité, les covenants ont développé des menottes basées directement sur ce concept pour entraver les mouvements de leurs prisonniers. Capables de changer l'intensité de la force gravitationnelle affectant l'individu, ce sont des outils employés principalement par les forces de sécurité des colonies pénitenciaires.

Lorsqu'ils sont activés, ces bracelets développent une gravité artificielle sur l'ensemble du corps du porteur, mais la force de cette gravité peut être réglée entre 1 et 10G avec des effets variables : à 1G sa situation est normale, et au-delà ses mouvements deviennent de plus en plus difficiles. A partir de 8G, la plupart des espèces connues sont presque incapables de bouger.

Le réglage d'une paire de bracelets gravitiques n'est possible que par les personnes enregistrées génétiquement dans leur mémoire informatique intégrée, cela afin d'empêcher tout piratage ou utilisation non autorisée. Ces mêmes personnes enregistrées peuvent actionner un verrouillage magnétique qui empêche totalement le porteur de retirer ces bracelets sans s'amputer les mains.



BROUILLEUR

1 kg

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

Cet appareil fait la taille d'une grosse grenade rectangulaire et se porte généralement à la ceinture. Il peut être activé et le désactivé à volonté. Lorsqu'il est actif, il perturbe tous les détecteurs de mouvement, scanners, radios, communicateurs et senseurs dans un rayon de 50 mètres, qu'ils soient alliés ou ennemis. Son signal peut cependant être retracé par un test de Com-Tech (+) contre un DD de 16 pour localiser votre emplacement.

CÂBLE DE CONNEXION NEURAL

Aucun poids

Que ce soit pour prendre le contrôle d'un appareil ou pour tenter de le pirater, la plupart des d'experts informatiques ou opérateurs d'engins complexes préfèrent s'y connecter directement pour le manipuler par la pensée via leur implant neuronal plutôt que d'utiliser la méthode manuelle. Grâce à une connectique modulaire, ce câble de connexion est capable de s'adapter à n'importe quel type de prise.

Ce câble peut être installé soit directement sur l'implant neuronal d'un personnage, soit au niveau de son poignet ou du brassard de son armure. Il permet d'établir une Connexion physique (voir chapitre 3.5) avec n'importe quel appareil électronique appartenant à votre civilisation ou celles de vos alliés. La longueur maximale du câble est de 2 mètres pour vous donner une légère mobilité tout en maintenant la liaison. Selon l'époque, des améliorations peuvent être nécessaires pour permettre d'établir des Connexions physiques avec des appareils aliens.

CAMOUFLAGE OPTIQUE

Aucun poids

Aussi appelée « camouflage actif » en raison de sa constante réadaptation à l'environnement, cette complexe technologie covenant permet d'être quasi invisibles aux yeux de ses ennemis. Lorsque cet équipement est en fonctionnement, le porteur devient transparent mais sa silhouette reste partiellement visible lorsqu'il se déplace.

Lorsque vous effectuez un test de Discrétion, divisez par 2 le Degré de Vigilance des personnages qui n'ont pas conscience de votre présence. Tous les autres ont un DESAVANTAGE si vous êtes à plus de 7 mètres d'eux.

Un camouflage optique doit obligatoirement être intégré à l'armure du porteur pour fonctionner. Il est sans effet contre les personnages utilisant un mode de vision thermique, V.I.S.R. ou prométhéenne.

Un camouflage optique cesse de fonctionner si l'utilisateur tire avec une arme ou subit des dégâts. Certains facteurs environnementaux peuvent faciliter son repérage comme par exemple la fumée, la pluie, ou une tempête de sable, de façon plus ou moins importante selon la volonté du MJ, réduisant alors l'effet du camouflage.



CAPTEUR DE MOUVEMENTS

1 kg

Cet appareil scanne les perturbations atmosphériques, électromagnétiques et sismiques pour détecter les éventuelles présences à proximité, puis peut envoyer des demandes d'identification pour déterminer s'il s'agit d'alliés ou d'ennemis.

En combat, cet appareil vous permet de détecter les positions de tous les personnages dans un rayon de 15 mètres, y compris ceux situés derrière un obstacle ou portant des camouflages optiques. Les véhicules et personnages de taille Très Grande apparaissent par des points plus gros sur votre radar. En temps narratif, il vous donne un bonus de +2 sur votre Seuil de Détection.

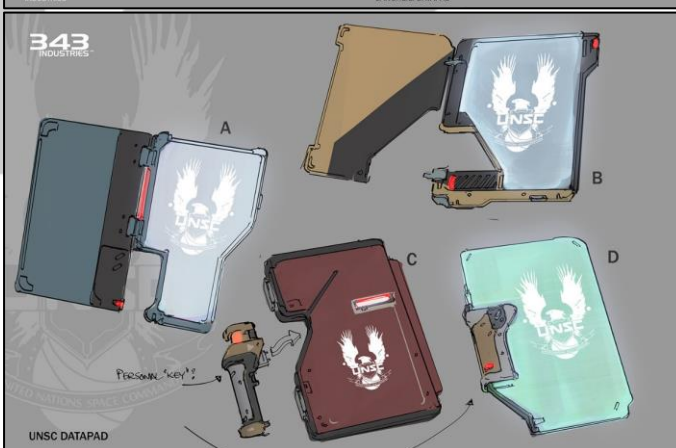
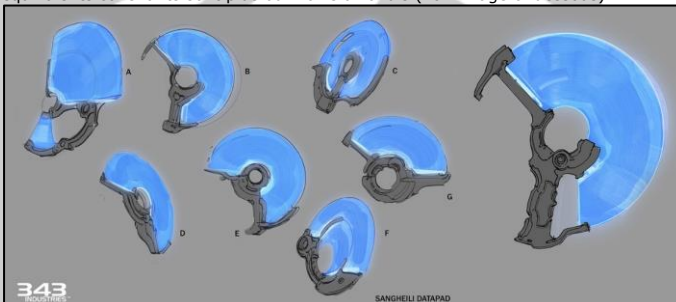
Vous pouvez activer le système d'IFF de ce capteur indépendamment de son radar. Cela vous permet de déterminer si un contact est allié, ennemi ou inconnu, mais révèle alors votre position aux appareils de détection ennemis (car vous envoyez des signaux de demande d'identification).

DATAPAD

2,5 kg

Cette technologie extrêmement répandue tant chez les humains que chez les covenants est la version futuriste des tablettes informatiques actuelles. Faites pour être compactes, résistantes et durables, elles servent d'ordinateur de poche dans de nombreux domaines civils et militaires.

Un datapad peut servir pour effectuer toute action de type informatique, mais ne possède pas de câble pour établir de Connexion physique avec d'autres appareils électroniques. Sa portée pour effectuer une Connexion à distance est de 10 mètres. Les datapads humains sont généralement de forme rectangulaire tandis que leurs équivalents covenants sont plus ou moins arrondis (voir image ci-dessous).



DISPOSITIF DE VISION SPÉCIALE

Aucun poids

Les équipements de capture vidéo (typiquement une caméra) ou d'observation électronique (jumelles, visières tactiques, etc.) peuvent être modifiés avec des filtres, des programmes d'analyse spectral et autres moyens technologiques pour offrir des modes de vision très différents de celui auquel nous sommes habitués.

Selon le type d'équipement électronique que vous modifiez ainsi, vous pouvez équiper un ou plusieurs modes de vision spéciaux parmi ceux présentés ci-dessous. Vous pouvez librement passer de l'un à l'autre et l'activer ou le désactiver par une action d'Actionner un objet.

ZOOM : Il s'agit d'un simple procédé de grossissement d'une image numérique afin de donner une meilleure vision d'éléments de petite taille ou très éloignés. Cela peut donc vous permettre d'annuler certains malus dus à une trop grande distance.

INFRAROUGE : Excepté dans les environnements à forte chaleur ambiante et en cas de blizzard ou de très forte pluie, l'utilisateur d'une vision Infrarouge repère instantanément toute forme de vie à sang chaud ne disposant pas de combinaisons furtive ou de camouflage optique et se trouvant dans son champ de vision. Ce mode de vision permet également de repérer les lasers infrarouges et autres sources de chaleur de tout genre.

NOCTURNE : Ce mode annule tout malus dû à l'obscurité. Par contre s'il est utilisé dans les conditions d'éclairage normales, l'utilisateur est Aveuglé pendant deux rounds complets comme s'il avait regardé l'explosion d'une grenade aveuglante.

DETECTION DE MOUVEMENT : Ce mode permet de repérer immédiatement tout objet suffisamment gros qui vient à se déplacer dans votre champ de vision, et cela quelles que soient les conditions de visibilité, mais en raison de ses grandes contraintes d'utilisation il est surtout installé sur les tourelles et autres systèmes automatisés. Le Degré de Vigilance de l'utilisateur reçoit un bonus de +5 tant que ce mode de vision est actif, cependant pour en bénéficier il faut rester relativement immobile.

RAYONS X : Utilisé principalement par les forces de l'ordre dans le cadre des contrôles et fouilles d'individus, ce mode de vision permet de voir leur squelette bien entendu, mais surtout les objets métalliques qu'ils portent sur eux. Les armes et objets possédant l'attribut *Indétectable* ne sont pas visibles par rayons X.

V.I.S.R. : Nommé VISR pour Visual Intelligence System Reconnaissance, ce mode requiert impérativement d'être relié à un ordinateur et à une caméra pour fonctionner correctement. Tant que ce mode est actif, il analyse en permanence les images envoyées par la caméra, ce qui donne les avantages suivants :

- Identification d'objets et affichage de leurs caractéristiques (dimensions, fabricant, poids, type de munition pour les armes, emblème de gang, etc).
- Reconnaissance de silhouette et identification de ces silhouettes : peuple, type d'armure, éventuellement le corps d'armée et la faction d'appartenance si suffisamment d'indices sont visibles.
- Facilite la détection des camouflages optiques grâce à la déformation d'image qu'ils provoquent : tant que ce mode de vision est actif, votre Degré de Vigilance n'est pas divisé par deux pour les tests de Discretion effectués par les personnages avec camouflage optique actif.

Important : Tous ces avantages se font dans la limite de la base de données disponible : les objets et individus inconnus ne seront pas repérés.



GRENADE-BOUCLIER

1,5 kg

Développé par l'UNSC vers la fin de la Grande Guerre contre les covenants, cet équipement une fois activé déploie une bulle de protection énergétique capable de résister même à des tirs d'artillerie mais seulement pendant un temps limité. Sa technologie fut rapidement copiée par l'Alliance après que quelques prototypes aient été malheureusement perdus en mission.

La grenade possède des accroches magnétiques et mécaniques pour se fixer sur la surface où elle est posée ou jetée par l'utilisateur. Une fois activée, elle crée une sphère de protection de 4 mètres de diamètre, considérée comme un écran énergétique d'une valeur de **100 PBSS** (voir chapitre 4.1) que les véhicules peuvent traverser sans dommage ni effet particulier. Elle fonctionne pendant 5 rounds (ou trente secondes en temps narratif) ou jusqu'à tomber à 0 PBSS, puis sa batterie doit être remplacée (10 REQ) pour pouvoir être réutilisée.



HOLOPAD

0,5 kg

Beaucoup d'experts et de spécialistes ne travaillent pas sur de simples ordinateurs portables, mais sur des tablettes de très haute technologie utilisant un affichage holographique interactif pour démultiplier les options de l'utilisateur. Mais ces capacités deviennent quasiment illimitées lorsqu'une Intelligence Artificielle est insérée dans la tablette qui lui sert alors de support pour interagir avec l'environnement informatique.

Cet équipement est considéré comme un micro-ordinateur doté d'un affichage holographique. Il peut servir pour effectuer toute action de type informatique et possède un ensemble de câbles de liaison pour effectuer des *Connexions* physiques avec d'autres appareils électroniques, sur une distance maximale de 2 mètres. Sa portée pour effectuer une *Connexion* à distance est de 30 mètres.

Le profil d'un holopad est équivalent à celui d'un micro-ordinateur de même modèle (voir page suivante) avec un coût en REQ de +10.



INTERFACE TACTIQUE

Aucun poids

Généralement intégrée à un casque au niveau de la visière, ce système est relié à l'implant neuronal de l'utilisateur afin de lui permettre d'afficher toutes sortes de données et commandes informatiques directement par la pensée.

Cette large visière est contrôlée par l'utilisateur via son interface neuronale (voir chapitre 5.4). Elle permet d'accéder au mode de vision en Réalité Augmentée (voir chapitre 4.5) et donc d'afficher toute donnée informatique ou carte tactique disponible (à l'appréciation du MJ) que seul le porteur du casque peut observer.



JUMELLES ÉLECTRONIQUES

2 kg

Équipement standard des éclaireurs pour examiner une zone de loin, mais aussi des officiers qui souhaitent surveiller leurs troupes depuis les lignes arrières, ces petits appareils de vision peuvent se rendre utiles dans de nombreuses circonstances.

Cet équipement électronique permet d'observer une zone avec un grossissement allant de X1 (aucun grossissement) à X10, et peut recevoir jusqu'à deux modes de vision spéciaux (voir plus loin) qui sont achetés comme améliorations.

LUNETTES AUGMENTÉE

Aucun poids

Utilisé par de nombreuses professions civiles mais aussi par des agents spéciaux ou des combattants équipés de casque rudimentaires, ces lunettes connectées peuvent afficher toutes sortes de données en semi-transparence pour assister l'utilisateur.

Ces lunettes sont contrôlées par l'utilisateur via son interface neuronale (voir chapitre 5.4). Elle permet d'accéder au mode de vision en Réalité Augmentée (voir chapitre 4.5) et donc d'afficher toute donnée informatique ou carte tactique disponible (à l'appréciation du MJ) que seul le porteur du casque peut observer.

MICRO-CAMÉRA

0,5 kg

Les forces de sécurité, enquêteurs et troupes des éclaireurs ont l'habitude de porter sur eux une micro-caméra pour pouvoir servir de preuve à leurs rapports de fin de mission.

Cet équipement peut être activée ou désactivée à volonté. En connectant cette caméra à un système d'affichage informatique (vision tactique, ordinateur, holopad, etc...), l'utilisateur peut visualiser les images enregistrées. Une micro-caméra possède une autonomie d'enregistrement de 100 heures. Cet objet est très résistant aux conditions extrêmes (températures ou pressions inhabituelles, radiations, ...) mais a tendance par contre à mal fonctionner dans certains environnements à forte résonance magnétique ou à proximité d'équipements émettant une grande quantité d'ondes électromagnétiques.



MICRO-ORDINATEUR

Poids variable

« L'information est le nerf de la guerre », disent les généraux. Et sur le terrain, il est parfois indispensable de posséder le matériel adapté pour recevoir, collecter, analyser et exploiter les informations disponibles. C'est pourquoi des équipements spéciaux furent conçus pour remplir ce rôle sur le champ de bataille et distribués aux soldats en ayant le plus besoin.

Cet équipement permet d'effectuer toute action de type informatique et possède un ensemble de câbles de liaison pour effectuer des *Connexions* physiques avec d'autres appareils électroniques, sur une distance maximale de 2 mètres. Il existe plusieurs modèles d'ordinateurs avec des caractéristiques différentes :

MODELE D'ORDINATEUR		DI	PF	MEM.	SIGNAL	POIDS
Civil	Bas de gamme	6	3	2	0	3 kg
	Gamme moyenne	8	4	4	2	2 kg
	Haut de gamme	10	5	6	2	1,5 kg
Corporation	Commun	12	6	3	2	2,5 kg
	Avancé	14	7	5	3	2 kg
	Elite	16	8	7	3	1,5 kg
Militaire	Technicien	14	7	4	2	2 kg
	Spécialiste	14	7	5	3	2 kg
	Expert	16	8	6	3	1,5 kg
	Chercheur	16	8	7	4	1 kg
	Renseignements	18	9	7	4	1 kg

NEURO-OUTIL

1,5 kg

Cet équipement ressemble à un énorme bracelet qui recouvre la presque totalité de votre avant-bras et qui contient des bras cybernétique miniature ou des tentacules mécaniques, dont les extrémités portent des outils de toutes sortes et dont les mouvements sont contrôlés par la pensée via l'implant neural du porteur. Il sert à effectuer toutes sortes de réparations mécanique en un temps record.

L'utilisation de cet objet permet d'effectuer des modifications techniques et réparations d'urgence sur des objets complexes, y compris pendant un combat, et facilite également la restauration des objets plus simples. Les coûts de toutes ces actions sont réduits d'un rang par rapport à la normale.

Il peut aussi servir à apporter des modifications sur certains objets mécaniques, comme par exemple court-circuiter un panneau électrique, crocheter une serrure ou découper un grillage métallique. Faites marcher votre imagination.

PAUME MAGNÉTIQUE

0,5 kg

Ce dispositif contient un électro-aimant semblable à ceux des accroches magnétiques et a pour principal but d'aider le porteur à s'agripper aux surfaces métalliques. Il est principalement utilisé dans les environnements spatial mais peut servir dans d'autres types d'environnement pour des usages variés.

Cet équipement peut être activé soit par un ordre informatique soit en tapant dans les mains d'une certaine façon. Lorsqu'il est actif, vous pouvez utiliser vos mains pour vous ancrer à tout objet métallique aussi fermement qu'avec des semelles ou bottes magnétiques. Si un test est nécessaire, comme par exemple lors d'un abordage de véhicule, celui-ci reçoit un AVANTAGE.

Ce dispositif peut également être utilisé pour attrapper toute arme de poing ou objet métallique pesant moins de 5kg et qui se trouve à moins d'un mètre de vous.

PARE-FEU RENFORCÉ

Aucun poids

Derrière ce terme un peu simpliste est regroupé tout un ensemble de systèmes de sécurité informatiques regroupés dans un dispositif de stockage pour être connecté à un appareil que l'on souhaite protéger contre les attaques extérieures.

L'installation de cet équipement sur un objet informatique augmente de 2 points la Défense Informatique de celui-ci jusqu'à un maximum de 18.

PROPULSEURS

2 kg

Dans l'espace et autres milieux dépourvus de gravité, le seul moyen de contrôler ses déplacements est d'utiliser ce type d'équipement qui peut envoyer de petits jets d'airs dans à peu près n'importe quelle direction. Mais les combattants entraînés savent également comment utiliser cette technologie pour effectuer des manœuvres spéciales dans les milieu avec gravité.

Contrairement à des réacteurs dorsaux, les propulseurs fonctionnent uniquement par à-coups et servent normalement à modifier la vitesse et la trajectoire de l'utilisateur lorsqu'il se trouve en gravité-zéro. Dans ce type de milieu, avec des propulseurs votre vitesse de déplacement n'est plus déterminé par votre peuple d'origine mais peut être représenté de manière similaire à celle d'un véhicule aérien. Leur consommation énergétique est négligeable par rapport à l'alimentation d'une armure.

Des propulseurs peuvent également être utilisés également dans un milieu normal pour effectuer un mouvement brusque de 1 mètre dans n'importe quelle direction mais qui nécessite 2 rounds de rechargement entre chaque utilisation. Ce mouvement peut être utilisé de plusieurs manières différentes :

- Augmenter la hauteur et/ou la longueur d'un saut,
- Obtenir une action d'Esquive gratuite,
- Augmenter votre distance d'Esquive de 1 mètre,
- Augmenter votre distance de mouvement de 1 mètre,
- Freiner une chute depuis une hauteur de 30 mètres maximum,
- Autres utilisations éventuelles à l'imagination du joueur.

RÉACTEURS DORSAUX

10 kg

L'infanterie autoportée est un nouveau genre de cavalerie où les soldats sont équipés de ces réacteurs dorsaux leur donnant des capacités de vol limitées lorsqu'ils opèrent sur des zones à gravité normale.

Le port de réacteurs dorsaux permet d'effectuer des mouvements en volant et donc d'ignorer à peu près tout type d'obstacle, d'atteindre des zones en hauteur ou de faire du sur-place dans les airs pour bénéficier d'une position dominante sur le champ de bataille. Les porteurs d'armures lourdes ne peuvent pas bénéficier de ces effets sauf en faible gravité ou gravité zéro.

La Vitesse du porteur pour les déplacements aériens est limitée par l'équipement lui-même comme indiqué sur le tableau ci-dessous. Vous pouvez utiliser vos réacteurs dorsaux pendant plusieurs rounds successifs avant qu'ils aient besoin de refroidir pour éviter d'exploser. Vous devez donc préciser lors de chaque utilisation si vous terminez votre mouvement au sol ou dans les airs.

	HUMAINS	COVENANTS
Vitesse	5 mètres	7 mètres
Nbr maximum de déplacements successifs	3 tours	2 tours
Temps de refroidissement	2 tours	2 tour



SCANNER

2 kg

Equipés de très nombreux instruments de mesure spectroscopiques, les scanners sont utilisés dans de nombreux domaines allant du médical à l'architecture en passant par la mécanique de précision et même l'informatique. Leurs capteurs permettent d'effectuer de nombreuses analyses de différentes natures telles que le niveau de radiation, le schéma électrique d'un composant, l'encrassement d'une conduite ou la composition chimique d'une atmosphère.

Rôle : L'utilisation d'un scanner nécessite presque toujours un test de Techno-maîtrise pour le manipuler correctement et lire convenablement les données qu'il affiche. Il ne sert qu'à donner des informations sur ce que vous analysez et ne peut donc pas offrir de bonus pour d'autres actions effectuées en parallèles.



SEMELLES MAGNÉTIQUES

0,5 kg

Bien plus légères et discrètes que des bottes magnétiques, ces semelles offrent surtout une plus grande liberté de mouvement en s'adaptant à la vitesse de déplacement du porteur afin de le gêner le moins possible.

Ces semelles sont équipées d'un système de verrouillage magnétique qui peut être activé soit par une commande informatique soit en tapant du talon de la bonne manière. Lorsque ce système est actif, le porteur peut s'accrocher à n'importe quelle surface métallique et y marcher librement tant que la gravité (ou l'absence de gravité) le permet, mais sa Vitesse est réduite de 1 mètre.

Des semelles magnétiques ressemblent à n'importe quelles autres semelles tant qu'on a pas le nez dessus.

SONDE AUTONOME

4 kg

Conçue pour cartographier rapidement de vastes zones, en particulier les immenses structures forerunners et les réseaux de galeries souterraines, la sonde autonome est l'outil parfait d'une équipe d'exploration. Cet appareil est capable de quadriller une vaste zone en flottant à grande vitesse grâce à son module anti-gravité tout en analysant l'environnement.

Une sonde autonome peut être programmée pour inspecter une zone définie par l'utilisateur, mais cette zone ne peut pas dépasser 7 kilomètres carrés. Une fois la

programmation validée, la sonde s'élève dans les airs puis parcourt la zone à une vitesse de 70 km/h et transmet en direct la topographie du terrain ainsi que les éventuels appareils et menaces qu'il est capable de reconnaître (les personnages qui essaient de lui échapper doivent faire un test de Discrétion contre un Degré de Vigilance de 22). Si l'utilisateur ne dispose d'aucun appareil capable de recevoir les résultats de la sonde pendant qu'elle est en route (visière tactique, ordinateur, holopad, etc.), il doit attendre qu'elle revienne pour lui demander d'afficher la carte obtenue à travers le système holographique dont elle dispose et qui ne peut servir qu'à ça.

SPOOFER

1 kg

Lorsqu'il n'est pas possible de pirater correctement une sécurité électronique, il faut parfois employer des moyens moins élégants mais plus rapides. Dans ce genre de situation, le « spoofer » est l'outil idéal car il identifie le point vulnérable d'une sécurité puis la grille en envoyant une puissante décharge électrique pour passer un verrou ou stabiliser un système endommagé, ce qui lui vaut son surnom de « crocheteur ». Pratique lorsque l'on veut forcer une porte à s'ouvrir ou rentrer dans les fichiers protégés d'un ordinateur.

Un spoofer ne peut être utilisé que contre un appareil électronique verrouillé par une quelconque sécurité informatique (porte, ordinateur, tourelle automatique, etc.). Il peut être branché par câble ou simplement



EQUIPEMENT DIVERS

BARRICADE MOBILE

Poids variable

Les humains et covenants ont développés diverses technologies permettant à des soldats de transporter des barricades compactes à déployer sur le terrain pour créer rapidement un couvert d'urgence.

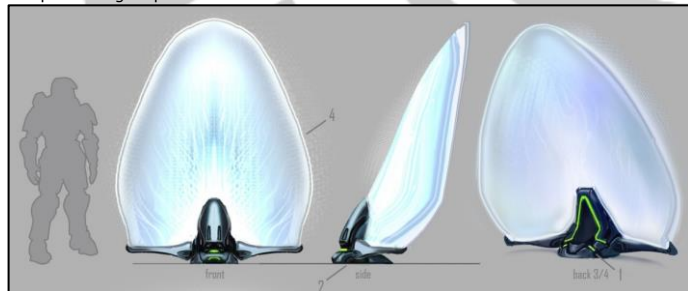
Il existe deux modèles de barricades mobiles :

BARRICADE PHYSIQUE (5 kg) : Faite d'un ensemble de plaques de protection qui peuvent se déployer le long de rails pour couvrir une zone de deux mètres sur un, elle a l'avantage de pouvoir être posée verticalement ou horizontalement selon la situation. Dans les deux cas, elle possède une Classe d'Armure Cinétique/Energétique de 15 et 50 points d'Intégrité si vous avez absolument besoin de définir son état.

Position verticale : 1 mètre de large sur 2 de haut. Ne protège qu'une seule personne et lui donne un bonus de couvert de +6.

Position horizontale : 2 mètres de large sur 1 de haut. Peut protéger deux personnes mais avec un couvert de seulement +4.

BARRICADE ENERGETIQUE (0,3 kg) : Faite d'un projecteur de champ énergétique ultra-dense, ce dispositif a l'avantage d'être léger et compact et donc de pouvoir être transporté facilement, mais son écran protecteur peut rapidement être désactivé s'il reçoit un tir intense d'armes à énergie. Il forme un écran de trois mètres de haut sur deux mètres de large avec **50 PBS** (voir chapitre 4.1) et donne un couvert de +6 aux personnages qui se trouvent directement derrière.



BATTERIE

4 kg

Que ce soit pour recharger vos nombreux appareils électroniques ou vos armes à énergie, le meilleur moyen pour les combattants se trouvant loin de tout soutien allié est d'avoir sur eux une batterie qui leur permet d'embarquer avec eux une réserve d'alimentation conséquente. Faites cependant attention à utiliser un type d'énergie compatible.

Rôle : Une batterie contient une Charge énergétique de 300 qui peut être transférée vers n'importe quel appareil ou arme à énergie compatible avec le type d'énergie qu'elle renferme. La vitesse de transfert est de 10 points par round.

Les humains utilisent des batteries électriques basées sur des charges chimiques tandis que les covenants utilisent des batteries à plasma, et bien évidemment ces deux technologies sont totalement incompatibles.

CAPE DE CAMOUFLAGE

0,3 kg

S'envelopper dans un simple tissu aux couleurs de l'environnement fait déjà une énorme différence sur vos chances d'être repéré par l'ennemi.

Rôle : Il existe deux grandes catégories de capes de camouflages dont les descriptions sont données ci-dessous. Tant que vous portez une cape de camouflage adaptée à votre environnement, vos tests de Discrétion reçoivent un AVANTAGE contre tous les personnages se trouvant à plus de 10 mètres de vous.

CAPES DE CAMOUFLAGE CLASSIQUE : lorsque vous réquisitionnez une cape de ce type, vous devez choisir deux motifs parmi les suivants : **forêt, automne, polaire, plaine, désert, et urbain**. Chaque côté de votre cape reçoit l'un des motifs choisis et vous devez ensuite indiquer au MJ de quel côté vous la portez.

posé sur le système de sécurité, puis doit être actionné manuellement.

Une fois actif, le spoofer divise par 2 la Défense Informatique de la cible pendant 3 rounds mais déclenche immédiatement toute forme d'alarme relié à l'appareil ciblé. La décharge électrique qu'il envoie peut également dérégler ou endommager certains équipements selon la volonté du MJ.

La batterie d'un spoofer doit être rechargée toutes les 3 utilisations.

VISIÈRE POLARISANTE

Aucun poids

Par le passage d'un courant électrique sur sa surface, la visière du casque de l'armure peut passer de transparent à totalement opaque, que ce soit pour dissimuler l'identité du porteur ou pour protéger celui-ci des rayonnements lumineux trop violents.

Le porteur peut à tout moment utiliser l'action **Activer un équipement** (1/2 AC) pour changer la polarisation de sa visière selon trois réglages différents :

- **Transparence :** la visière est comme du verre.

- **Anonymat :** le visage du porteur n'est pas visible par les autres personnages, sans diminuer la visibilité du porteur lui-même.

- **Protection :** le visage du porteur n'est pas visible par les autres personnages, et la luminosité extérieure est réduite de moitié, ce qui protège contre les effets des grenades aveuglantes ou des ambiances lumineuses trop intenses. En revanche si ce mode est utilisé dans un environnement avec une luminosité normale, l'utilisateur est considéré comme étant plongé dans l'obscurité.

CAPE DE CAMOUFLAGE PHOTO-REACTIVE : cette cape s'adapte aux couleurs de l'environnement dans lequel elle se trouve automatiquement. Vous n'avez donc pas à choisir de motif.

CHAUSSE-TRAPES

Aucun poids

Ces petits objets métalliques en étoiles sont faits pour être jetés au sol afin de percer les bottes des ennemis qui marchent dessus et ainsi les ralentir.

Chaque lot de chausse-trapès peut recouvrir une zone de 1 mètre carré. Lorsqu'un personnage marche sur cette zone et cherche à éviter de marcher sur les chausse-trapès, il doit réussir une sauvegarde d'Agilité ou recevoir 1D4 dégâts Tranchants. S'il se déplace dans cette zone sans prendre les précautions ou sans avoir conscience du piège, ces dégâts sont automatiques. Les porteurs d'armures lourdes ignorent totalement les effets des chausse-trapès.

Cet objet peut être amélioré avec un système de décharge électrique à usage unique. La première victime qui reçoit des dégâts à cause de ces chausse-trapès doit effectuer une sauvegarde d'Endurance ou être **Paralysé** sur l'une de ses jambes.

COMPARTIMENT SECRET

Aucun poids

Parfois il peut être très utile d'avoir une cachette où dissimuler des objets de grande valeur, d'importance stratégique ou susceptibles de vous sauver la vie dans des situations périlleuses.

Un compartiment secret peut être installé sur de très nombreux équipements, que ce soit une pièce d'armure, une sacoche, aucun équipement intégré du casque ne peut être endommagé par une explosion ou toute autre forme de dégâts extérieurs, et la tête du porteur reçoit la règle **Blindé** si son armure ne la lui conférerait pas déjà. Par contre, il reçoit un DESAVANTAGE pour tous ses tests de Perception.

Un compartiment secret ne peut être découvert que grâce à une réussite critique sur un test d'Observation, à moins que le personnage effectuant la fouille dispose d'une information ou d'un avantage technique particulier.

ECRAN ANTI-EXPLOSION

2 kg

Les soldats ayant l'habitude de manipuler des explosifs ou qui prévoient de s'exposer à d'importantes déflagrations ont l'habitude de protéger leurs yeux ainsi que la visière tactique de leur casque au moyen d'un écran de protection capable d'encaisser des chocs physiques impressionnants.

Un écran anti-explosion peut être abaissé/ relevé manuellement ou sur commande informatique. Tant qu'il est abaissé, aucun équipement intégré du casque ne peut être endommagé par une explosion ou toute autre forme de dégâts extérieurs, et la tête du porteur reçoit la règle **Blindé** si son armure ne la lui conférerait pas déjà. Par contre, il reçoit un DESAVANTAGE pour tous ses tests de Perception.

HARNAIS DE SÉCURITÉ

1 kg

Cet équipement contient tout le matériel nécessaire pour escalader ou descendre des falaises et autres surfaces verticales en relative sécurité.

Rôle : contient 30 mètres de câble extrêmement résistant, contenu dans un cylindre métallique équipé d'un lanceur de grappin aimanté, ainsi que d'un frein permettant de stopper rapidement une chute ou une descente en rappel. Il peut supporter jusqu'à 300kg de charge totale.

FUSÉES ÉCLAIRANTES

0,1 kg

Utilisées pour illuminer une vaste zone durant les opérations nocturnes ou pour signaler sa position, les fusées éclairantes de l'armée sont fiables et simples d'utilisation. Les fusées éclairantes peuvent être utilisées de deux façons : soit en les allumant à la main pour une durée maximum, soit en les tirant avec un lance-fusée conçu spécialement pour ce rôle mais en utilisant une grande partie du combustible pour la propulsion.

Si vous allumez la fusée à la main, celle-ci éclaire à 100 mètres autour de sa position pendant quinze rounds (ou deux minutes en temps narratif). Si vous la propulsez avec un lance-fusée, elle éclaire à un kilomètre autour de sa position pendant 7 rounds (ou une minute en temps narratif).

KIT DE RÉPARATION

5 kg

La guerre signifie automatiquement la destruction, que ce soit de vie ou de matériel. Mais de la même façon que des blessures peuvent être guéries, les avaries mécaniques peuvent être réparées. Et tandis que certains objets ne nécessitent que des doigts suffisamment habiles, d'autres sont trop complexes pour pouvoir être restaurés sans l'aide de matériel adapté.

Un kit de réparation est une petite trousse ou coffret contenant une multitude d'outils indispensables pour réparer les objets complexes, et qui facilitent également la restauration des objets plus simples. Ces outils peuvent aussi servir à apporter des modifications sur certains objets mécaniques, comme par exemple court-circuiter un panneau électrique, crocheter une serrure ou découper un grillage métallique. Faites marcher votre imagination.

LANCE-FILET

2 kg

Pouvant être utilisé seul ou installé sous le canon d'une arme, cet équipement a pour but d'immobiliser un ou plusieurs individus en déployant sur eux une large toile de mailles renforcées qui se contracte automatiquement autour de la première cible qu'elles rencontrent.

Un lance-filet est considéré comme une arme standard à usage unique qui tire un filet de trois mètres de large. Le(s) premier(s) obstacle(s) sur la trajectoire du tir sont enveloppés par le filet et tout personnage affecté est *Paralysé* jusqu'à ce qu'il soit libéré.

Il existe des modèles de lance-filet coûtant 7 REQ, dotés d'une décharge électrique qui force la cible à effectuer une sauvegarde d'Endurance, et en cas d'échec elle tombe *Inconsciente*.

LANCE-GRAPPIN

2 kg

Les grappins utilisés sur les harnais de sécurité pour l'escalade peuvent être utilisés de manière indépendante pour des usages bien plus variés, souvent pour faciliter la capture d'un individu ou pour limiter ses mouvements avant de l'abattre.

Cet équipement projette un grappin relié à un câble en acier de 20 mètres de long, mais il peut être modifié pour être utilisé sur d'autres cibles moins conventionnelles.

Lorsque vous utilisez un lance-grappin pour cibler un personnage ou un objet en plein combat, il est alors considéré comme une arme standard à usage unique. Si vous touchez votre cible, celle-ci doit réussir un test de Force opposé pour pouvoir se déplacer, le degré de réussite indiquant le nombre de mètres qu'elle peut parcourir. Vous pouvez également effectuer un test de Force opposé pour forcer la cible à s'avancer vers vous, là encore le degré de réussite indique le nombre de mètres parcourus. Il existe trois modèles de grappins de chasse :

STANDARD : Grappin large fait pour s'accrocher à presque n'importe quel objet ou asphérité dans une surface. Contre un personnage, il cause 1D10+2 dégâts *tranchants* à l'impact mais peut être facilement retiré par un test de Force opposé.

POINTE BARBELEE : Plus fin que le grappin standard, il est fait non pas pour s'accrocher à la cible mais pour se planter à l'intérieur. Il possède une PA de 1D12 et ne peut pas s'encaster dans les objets trop résistants (roche très dense ou blindage). Contre un personnage, il cause 2D4 points de dégâts *tranchants* à l'impact, et s'il est retiré brutalement la victime reçoit une hémorragie sur la zone touchée.

ACCROCHE MAGNETIQUE : Se fixe à n'importe quel objet ou surface métallique. Contre un personnage, une fois que vous avez localisée la zone touchée, l'accroche magnétique agrippe une arme, un équipement ou une pièce d'armure porté par la cible selon le choix du MJ et le degré de réussite obtenu.

ENTRAVE GRAVITIQUE : Accessible uniquement aux factions covenantes, ce type de grappin est fait pour capturer des individus. Il peut être à pointe barbelée ou accroche magnétique (voir ci-dessus) et possède un dispositif de gravité artificielle pouvant être réglé de deux manières différentes :

- **Négation** rend la cible insensible à la gravité, ce qui fait qu'elle peut donc être tirée ou poussée avec une facilité déconcertante.
- **Amplification** augmente l'effet de la gravité sur la cible, ce qui réduit de moitié sa Vitesse et l'oblige à faire une sauvegarde de Force avant chaque action sous peine d'être *Paralysé*. Toutes les actions physiques qu'elle entreprend sous l'effet de ce mode peuvent également lui faire gagner des niveaux de Fatigue.

NANO-GEL

1 kg

Créé par les covenants à partir d'une technologie forerunner pour réparer de manière quasi instantanée les dégâts reçus par leurs armures ou blindages, cette substance a été presque immédiatement reproduite par l'UNSC pour en faire bénéficier ses propres troupes d'élite. Bien que très coûteux à produire, le nanogel est capable d'imiter à peu près n'importe quel matériau et de s'auto-souder sur la zone où il est déposé.

Appliqué sur une armure, du nanogel permet d'accomplir des réparations d'urgence sur n'importe quelle armure endommagée, humaine ou covenante. Un tube de nano-gel contient suffisamment de substance pour redonner un total de 7pts de bonus d'armure, que vous pouvez séparer en plusieurs utilisations. Notez cependant que le nano-gel ne permet ni de réparer les équipements intégrés qui ont été endommagés, ni de faire regagner un bonus qui a été perdu suite à la perte d'une pièce d'armure (casque, épaulière, genouillère, etc.).

PINCE DE SAISIE

15 kg

La première fonction d'un combattant lekgolo est d'anéantir ses cibles, quelle que soit leur nature, et pour cela il n'a généralement besoin que de sa force brute et de son redoutable canon d'assaut. Cependant la plupart des vétérans de guerre lekgolo apprécient de bénéficier d'une liberté d'action plus importante en se faisant implanter une énorme pince mécanique sur le bras tenant leur bouclier. Bien que ne permettant pas la plupart des manœuvres trop délicates, cette pince offre à son utilisateur des possibilités d'interaction avec son environnement très diverses, comme par exemple jeter un container sur la tête de l'ennemi ou saisir ce dernier pour lui broyer les os.

Cet équipement est installé sur la main gauche d'un combattant lekgolo lorsque celui-ci prend la forme du Chasseur. Il a pour but principal de lui permettre d'effectuer

une action de *Saisir* lors d'un corps à corps, mais peut également être utilisé pour bien d'autres choses laissées à l'imagination du joueur.



RATION MILITAIRE

1 kg

Durant les missions de longue durée, il est essentiel d'avoir sur soi de quoi se nourrir car un corps qui a faim est un corps faible. C'est pourquoi les soldats envoyés dans des opérations à durée indéterminée emmènent avec eux suffisamment de rations pour survivre sans soutien pendant plusieurs jours.

Une ration militaire possède suffisamment d'éléments nutritifs pour subvenir aux besoins nutritifs d'un soldat pendant une journée complète. Bien entendu, il est déconseillé de se mettre à manger au milieu d'un combat. Du fait que l'alimentation des soldats est indispensable, ces rations sont gratuites dans la limite du raisonnable et/ou des stocks.

RESPIRATEUR

1 kg

De nombreuses situations peuvent vous priver d'air respirable : l'usage de grenades à gaz, être immergé sous l'eau ou tout simplement éjecté dans l'espace. Dans ces moments-là, disposez d'une réserve d'air peut vous sauver la vie.

Un personnage ainsi équipé peut respirer dans tous les types de milieu sans difficulté pendant un temps limité et les gaz n'ont jamais aucun effet sur lui, excepté une éventuelle gêne visuelle. L'autonomie est de deux heures dans les milieux toxiques ou aquatiques et de 30 minutes seulement pour les environnements totalement dépourvus d'oxygène.

REVÊTEMENT RÉFRACTAIRE

+1 kg

Les plaques de protection d'une armure peuvent être améliorée avec une couche intérieure de dispersion énergétique permettant de la rendre plus résistante contre les dégâts énergétiques, électriques ou incendiaires.

Une armure ne portant pas l'attribut *Spartan* ou *Seigneurs* peut recevoir cette amélioration modulaire qui augmente de +1 sa valeur de Classe d'Armure Énergétique. Cette amélioration peut être appliquée plusieurs fois en respectant la limite du nombre de modules sur toute l'armure.

REVÊTEMENT RENFORCÉ

+1 kg

Les plaques de protection d'une armure peuvent être améliorée avec une couche supplémentaire de kevlar (ou de drenium pour les covenants) permettant de la rendre plus résistante contre les dégâts balistiques, tranchants ou contondants.

Une armure ne portant pas l'attribut *Spartan* ou *Seigneurs* peut recevoir cette amélioration modulaire qui augmente de +1 sa valeur de Classe d'Armure Cinétique. Cette amélioration peut être appliquée plusieurs fois en respectant la limite du nombre de modules sur toute l'armure.

SAC DE COUCHAGE

0,5 kg

Indispensable pour les missions de longue durée, le sac de couchage militaire standard est généralement conçu dans un matériau imperméable et thermo-isolant pour protéger l'utilisateur des climats les plus rudes et lui permettre un repos aussi réparateur que possible.

Un sac de couchage permet de dormir presque aussi bien que si vous étiez dans un lit, mais la qualité de votre repos peut grandement varier selon le lieu choisi ainsi que votre état psychologique. Il est cependant impossible d'utiliser un sac de couchage tout en portant une armure lourde.

TENTE COMPACTE

2 kg

Faites pour prendre le minimum de place dans un paquetage tout en offrant le maximum de confort et de protection contre le climat, la tente compacte militaire fait partie des équipements les plus courants pour les unités en mission longue.

Une tente compacte peut recevoir un seul motif de camouflage parmi les suivants : **forêt, automne, polaire, plaine, désert, urbain, ou photo-réactif**. Une seule personne met 2 minutes pour l'installer et protège contre les températures extrêmes grâce à son revêtement thermo-isolant. Elle n'offre cependant aucune protection contre les attaques.

Une tente compacte peut accueillir jusqu'à 4 personnes de taille Petite, 3 personnes de taille Moyenne, 2 personnes de taille Grande ou 1 personne de taille Très Grande. Si les occupants ont des tailles différentes, voyez cela avec le MJ.

TENUE DE CÉRÉMONIE

0,5 kg

Portées uniquement de façon exceptionnelle lors des événements importants tels que les défilés militaires, les enterrements de compagnons ou l'arrivée d'un très haut gradé sur le théâtre des opérations, ces tenues donnent une grande allure aux soldats qui les portent, et ont tendance à galvaniser les troupes de grades inférieurs.

Le porteur d'une tenue de cérémonie reçoit un AVANTAGE sur tous ses tests de Commandement et de compétences associées lors d'interactions avec des personnages alliés capables de voir son apparence. De plus, tous les personnages alliés ayant une ligne de vue sur le porteur d'une tenue de cérémonie ne peuvent recevoir aucun malus ou désavantage sur leurs tests de Volonté. Mais attention : si le porteur d'une tenue de cérémonie vient à mourir ou à être mis hors de combat, tous les alliés qui assistent à la scène doivent immédiatement effectuer une sauvegarde de Volonté.



TENUE RENFORCÉE

Poids variable

Le travail des polymères tant chez les humains que chez les covenants est d'une telle précision qu'il est facile d'y intégrer une couche de protection en fibres de kevlar ou d'un quelconque alliage similaire pour rendre n'importe quelle tenue résistante aux tirs de petit calibre.

Il existe trois modèles différents de tenues renforcées :

Modèle	Effet	CAC	CAE	Poids
Léger	Peut avoir n'importe quelle apparence et même en ayant les yeux dessus il est presque impossible de faire la différence avec un vêtement normal.	2	2	2kg
Moyen	Nettement plus épaisse, cette tenue fait illusion à distance mais un œil vigilant peu la reconnaître s'il fait suffisamment attention.	6	5	5kg
Lourd	A moins de le dissimuler en gilet de sauvetage, il est impossible de dissimuler la nature de cette tenue renforcée.	10	8	7kg

Il est possible de porter une tenue renforcée légère ou moyenne sous une armure, cependant les valeurs de Classe d'Armure ne s'additionnent pas et vous prenez toujours la valeur la plus élevée.

TORCHE

0,1 kg

Compacte et dotée d'une batterie auto-rechargeable, cet appareil vous éclairera dans les lieux sombres.

Lorsqu'elle est activée, une torche permet d'annuler tout malus dû à l'obscurité pour les actions effectuées dans le domaine éclairé par la torche, c'est-à-dire jusqu'à 100 mètres dans la direction où elle est pointée.

Par contre, les tirs effectués contre le porteur d'une torche allumée ne subissent jamais aucun malus dû à l'obscurité, quelle que soit la distance à laquelle il se trouve.

TUBE LUMINESCENT

0,1 kg

Ces petits tubes de plastiques contiennent une substance nommée cyalume qui, par le procédé de chimiluminescence, permet d'obtenir une lumière assez vive pendant un temps limité une fois qu'ils sont activés. Très pratiques pour obtenir une source d'éclairage de secours, ces tubes sont souvent emportés par les troupes envoyées en mission longue pour rester opérationnelles durant la nuit.

Une fois un tube lumineux activé, il éclaire à 50 mètres autour de sa position pendant une heure. Il est cependant impossible de stopper le processus chimique d'éclairage une fois qu'il a été lancé, ce qui fait que le seul moyen « d'éteindre la lumière » est de recouvrir le tube avec un matériau suffisamment opaque.

UNIFORME MILITAIRE

0,3 kg

Lorsque vous n'êtes pas en mission et que vous n'avez plus besoin de porter une armure de combat, vous pouvez porter votre uniforme afin que tous les autres soldats que vous rencontrez puissent vous identifier. Cela peut vous permettre d'obtenir l'aide de forces alliées ou d'autres organisations, mais cela peut également vous attirer des ennuis si des forces ennemies sont présentes.

L'apparence d'un uniforme dépend du corps d'armée auquel le personnage appartient et peut varier également en fonction de la planète d'où est originaire son unité. Il porte le nom de son propriétaire et celui de son unité, l'insigne représentant son grade et l'emblème de son corps d'armée.



VÊTEMENTS CIVILS

0,3 kg

Que ce soit pour passer inaperçu parmi les citoyens lors d'une mission secrète ou pour éviter d'être embêté par les indépendantistes et les rebelles durant vos permissions, vous pourrez avoir besoin de vous procurer des vêtements civils pour avoir moins l'air d'un militaire.

Les vêtements civils peuvent être de natures très diverses, leur apparence étant entièrement laissée à l'imagination du joueur qui les possède ou qui les achète. Ils sont classés en trois catégories d'après leur qualité et la classe sociale qu'ils sont censés représenter : classe inférieure, classe moyenne et classe supérieure.

5.4. BIONIQUES

Les aléas de la guerre font que certains soldats peuvent être amputés lors d'un combat à cause d'une blessure sévère ou par décision d'un médecin pour stopper la propagation d'une infection particulièrement virulente. Afin que l'individu puisse continuer de remplir son devoir avec à peu près la même efficacité que lorsqu'il était encore entier, l'humanité et les peuples covenants ont chacun de leur côté mis au point des technologies de bioniques servant à remplacer les organes perdus au combat.

MODÈLES DE BIONIQUES

Il existe en tout quatre types de bioniques qui sont plus ou moins facilement accessible selon votre faction et la situation de votre personnage :

BIONIQUE MÉCANIQUE STANDARD

Description : C'est le type de bionique implanté par défaut à un personnage pour remplacer la partie de son corps qu'il a perdue. Il est fait uniquement de pièces cybernétiques qui doivent être régulièrement entretenues et dont la réparation demande des compétences particulières.

Coût : à moins que l'organe perdu ne soit pas indispensable au personnage pour rester opérationnel (un rein, une oreille, le petit doigt, etc.), votre faction couvrira l'intégralité des dépenses de fabrication quelles que soient les circonstances. Dans le cas contraire, le MJ peut vous retirer une partie de vos REQ² le temps que vous remboursiez le prix (prenez la moitié de celui indiqué dans le tableau ci-dessous pour les modèles mécaniques avancés).

Temps de fabrication : la plupart des factions militaires possèdent de vastes stocks de bioniques mécaniques standards ou de pièces permettant d'en assembler en quelques heures seulement.

BIONIQUE MÉCANIQUE AVANCÉ

Description : Quitte à recevoir des éléments cybernétiques, autant que ces derniers soient équipés d'outils et d'accessoires utiles, voir même surprenants. Les bioniques mécaniques avancés sont plus complexes que les modèles standards en raison d'une qualité de fabrication supérieure mais aussi par l'ajout de fonctionnalités supplémentaires qui sont décrites dans le tableau ci-dessous.

Coût : contrairement à un modèle mécanique standard, votre faction ne couvrira pas les dépenses d'une telle technologie à moins que ce soit dans le cadre d'une récompense de renommée (voir chapitre 1.8). Vous pouvez cependant toujours vous le payer vous-mêmes en utilisant le coût indiqué dans le tableau, si nécessaire en contractant une dette (voir chapitre 4.3).

Temps de fabrication : sauf cas particuliers, les bioniques mécaniques avancés sont conçus sur mesure afin d'être adaptés le plus parfaitement possible à son futur porteur. Cela nécessite donc une étude d'ingénierie très pointue avec parfois même l'assistance d'Intelligences Simulées avant de débiter la conception des différentes pièces qui composeront l'organe mécanique, ce qui est normalement fait par des artisans experts ou des ateliers spécialisés qu'on rencontre rarement sur un vaisseau de guerre ou une logistique de campagne. Donc entre l'étude, la fabrication et la livraison, le tout peut prendre entre une et quatre semaines.



TYPE	COÛT	EFFETS D'UN BIONIQUE MECANIQUE AVANCE
Doigt	7 REQ ²	Peut recevoir un seul des équipements intégrés suivants : désignateur laser, cutter laser, briquet (la classe !), communicateur, torche ou caméra intégré.
Main	15 REQ ²	Peut recevoir un seul des équipements intégrés suivants : paume magnétique, paume de décharge (fonctionne comme l'attribut de combinaison <i>Décharge</i>), lame cachée (considéré comme un couteau de combat), ou scanner. N'inclue pas des bioniques de doigts. Ces derniers peuvent néanmoins être acquis séparément pour un coût supplémentaire.
Bras	17 REQ ²	Peut recevoir deux des équipements intégrés suivants : ordinateur, holopad, capteur de mouvement, radio longue portée, lance-grenade intégré, arme de poing dissimulée, compartiment secret, neuro-outil ou neuro-injecteur. N'inclue pas des bioniques de doigts et de mains. Ces derniers peuvent néanmoins être acquis séparément pour un coût supplémentaire.
Jambe	17 REQ ²	Peut recevoir deux des équipements intégrés suivants : propulseurs, semelles magnétiques, arme de poing dissimulée, accroches magnétiques de jambières, compartiment secret ou nano-griffes retractables qui donnent un AVANTAGE tous les tests d'Athlétisme du personnage lorsqu'il escalade une surface.
Oreille	7 REQ ²	Le personnage reçoit le talent <i>Sens aiguïsé (ouïe)</i> et ne peut plus perdre l'équilibre par simple surcharge sonore. Le bionique dispose également d'un communicateur intégré.
Nez	7 REQ ²	Le personnage reçoit le talent <i>Sens aiguïsé (odorat)</i> . Il devient capable de déterminer le nombre d'individus ayant laissé une quelconque trace odorante là où il se trouve, ainsi que de connaître leur sexe et leur peuple d'appartenance.
Oeil	15 REQ ²	Le personnage reçoit le talent <i>Sens aiguïsé (vue)</i> . Il est considéré comme possédant en permanence une interface tactique et peut choisir deux modes de vision spéciaux. Ces modes ne peuvent pas être changés sans remplacer complètement le bionique.
Système digestif	15 REQ ²	Le personnage est insensibilisé aux intoxications alimentaires ainsi qu'aux aliments contaminés ou empoisonnés. L'alcool peut ne lui faire aucun effet s'il le désire (on a le droit de continuer de s'amuser) et il peut boire de l'eau non traitée sans risque.
Système respiratoire	15 REQ ²	Le personnage est immunisé contre les gaz toxiques ou nocifs. Il est également considéré comme disposant en permanence d'un respirateur avec une réserve d'air d'une heure. Dans le cas d'un unggoy, la réserve contient assez de méthane pour 24 heures et prends le tiers de la place d'un réservoir normal.
Squelette	17 REQ ²	Chaque fois que le personnage est censé recevoir une <i>Fêlure</i> ou une <i>Fracture</i> , il peut effectuer une sauvegarde d'Endurance. En cas de réussite, la blessure est annulée. Sa résistance aux dégâts de chute est grandement augmentée.
Cyber-cortex	20 REQ ²	Le personnage dispose en permanence d'un ordinateur intégré contrôlé par la pensée et dont l'affichage se fait directement sur l'image assemblée dans son cerveau (et non celle reçue par ses rétines). Ce bionique inclue également un communicateur et une commande à distance.

BIONIQUE SEMI-ORGANIQUE

Description : un membre mécanique peut être recouvert d’une peau synthétique créée par certains laboratoires médicaux très avancés pour lui donner une apparence naturelle. Cela reproduit à la perfection l’apparence de l’organe d’origine et seuls des scanners ou d’autres appareils d’analyse très sensibles sont capables de détecter les composants mécaniques qu’il contient.

Coût : les conditions sont identiques à celles d’un modèle mécanique avancé, mais vous devez ajouter 7 REQ² pour la couche organique qui le recouvre. Ce coût supplémentaire ne peut pas être couvert par votre faction et sera toujours à la charge du personnage.

Temps de fabrication : Tout comme les modèles mécaniques avancés, les bioniques semi-organiques sont faits sur mesures et sont donc soumis aux mêmes contraintes de fabrication, auxquelles s’ajoute le travail de conception de la peau organique. Notez également qu’il s’agit d’une une technologie si coûteuse qu’elle n’est proposé qu’aux personnalités de grande importance et que les organisations capables de proposer ce type de produit sont très rares.

Description : L’humanité maîtrise si bien la technologie du clonage qu’il lui est possible de cultiver des organes à partir d’échantillons d’ADN afin d’effectuer une greffe organique dont les probabilités de rejets sont quasi nulles. Ces organes contiennent cependant une nano-puces électroniques permettant à la fois de faciliter la greffe et d’identifier leur origine, ce qui les classe comme des bioniques même si la partie électronique est extrêmement réduite. Ce type de bionique ressemble donc exactement à votre organe d’origine excepté qu’il ne possède pas les éventuels tatouages et cicatrices que vous lui avez infligé. Il fonctionne également comme votre organe d’origine et peut-être même mieux s’il avait été endommagé par des maladies ou des blessures mineures. En revanche, ce procédé ne permet pas de reproduire les augmentations corporelles subit par les corps des différentes générations de spartans : cela ne créerait qu’un organe normal tel qu’il serait s’ils n’avaient pas subis d’augmentation. Cette technologie de bionique leur est donc vivement déconseillée.

Coût : Un bionique organique flash-cloné coûte le double d’un modèle mécanique avancé de même type (voir tableau page précédente).

Temps de fabrication : une fois que l’on a fournit un échantillon d’ADN à la cuve de clonage et sélectionner l’organe à produire, le processus ne prends que quelques heures. Pour servir de référence, il faut à peine 48 heures pour flash-cloner un humain entier, ce qui est formellement interdit par l’Acte *Mortal Dictata* des Nations Unies mais que l’ONI a délibérément violé pour pouvoir kidnapper les candidats du programme SPARTAN-II et les remplacer par des clones auprès de leur famille.

Bioniques et dégâts

Naturellement, les bioniques mécaniques ou même semi-organiques ne peuvent pas recevoir de blessures conventionnelles (légères ou graves), mais peuvent néanmoins subir des dysfonctionnement s’ils viennent à être endommagés trop sévèrement.

Ils sont donc Insensibles aux saignements, échymoses, brûlures et dégâts N.B.C., mais sont vulnérables aux dégâts Electriques et Energétiques. Les effets d’une perte de PV lors d’une attaque sur cette zone est laissée à l’appréciation du MJ selon la nature du bionique (mouvements involontaires, blocage mécanique, surchauffe, amputation partielle, etc.)

BIONIQUE ORGANIQUE FLASH-CLONÉ

INTERFACE NEURONALE

Afin d’accélérer toujours davantage la communication entre les individus et les machines qu’ils utilisent, les humains comme les covenants ont développé une technologie de connexion cérébrale qui sert à émettre des signaux informatiques par la pensée. Ce dispositif d’interface neuronale est grandement répandu dans de nombreuses professions civiles et militaires pour faciliter d’innombrables tâches faisant intervenir des machines, mais bien plus largement chez les humains que chez les covenants. Dans l’armée, son utilisation la plus courante est de permettre au sujet de communiquer avec son armure au travers d’une interface tactique affichée sur la visière de son casque.

Il existe plusieurs modèles d’interfaces neuronales qui se différencient avant tout par le niveau de profondeur où elles se connectent à votre système nerveux : plus le lien est profond, plus les capacités sont importantes et plus les systèmes de sécurité sont renforcés.

MODELE	DESCRIPTION	RA	RV	D.I.	P.F.	REQ
Récepteur	Ce modèle peut être posé sur le crâne du sujet ou à la base de sa nuque. Il est généralement fixé sur un vêtement, un collier, un casque ou une combinaison. Il n’est donc pas intrusif et peut être retiré librement sans contraintes, mais peut uniquement capter les signaux de commandes provenant du cerveau. Ses capacités sont également plus limitées car la connexion n’est pas directe, ce qui affecte la qualité du signal.	NON	NON	10+(Intel)	(Intel)	50
Implant superficiel	Cette première forme d’implant est directement connecté au système nerveux central au niveau de la moelle épinière, ce qui permet de recevoir des signaux de commandes beaucoup plus nettement qu’un simple récepteur, mais il ne peut toujours pas envoyer de signaux vers le cortex.	NON	NON	10+(Intel)	2+(Intel)	75
Implant périphérique	L’implant est situé plus haut, en périphérie du cortex cérébral. La liaison est suffisamment profonde pour effectuer des échanges limités de signaux dans les deux sens, et donc permettre la vision d’images en réalité augmentée sans appareillage supplémentaire si l’utilisateur le souhaite.	OUI	NON	10+(Intel)	4+(Intel)	100
Implant cortical	L’implant possède une connexion nettement plus profonde à l’intérieur du cortex cérébral, permettant une liaison quasi parfaite entre l’individu et ses appareils connectés. Il permet de passer librement en Réalité Augmentée ou Réalité Virtuelle à pleines capacités.	OUI	OUI	10+(Intel)	6+(Intel)	150
Implant symbiotique	Développé pour les combattants spartans-II afin d’augmenter drastiquement leur efficacité au combat, cet implant est similaire au modèle cortical mais possède en plus un réceptacle pour une matrice cristalline d’Intelligence Artificielle. Une fois connecté, l’entité informatique utilise le réseau neuronal du porteur comme architecture de support comme elle le ferait avec le circuit informatique d’un vaisseau spatial ou d’une ville, ce qui est une expérience extrêmement perturbante et que seuls les spartans peuvent endurer sans subir de dangereux effets secondaires.	OUI	OUI	10+(Intel)	7+(Intel)	200

UTILISATION D’UNE INTERFACE NEURONALE

Commandes : Un personnage possédant une interface neuronale peut la connecter à son armure pour contrôler par la pensée tous les équipements intégrés de nature électronique. Toutes les actions *Actionner un objet*, *Changer un mode de vision* et *Consulter l’affichage d’un équipement* (ainsi que bien d’autres laissés à l’imagination des joueurs) peuvent être effectuées mentalement sans usage des mains. Leur coût en Point d’Action reste inchangé car le personnage doit se concentrer pour donner ces ordres.

Réalité Augmentée (RA) : l’utilisation d’interface neuronal en RA permet de vous affranchir d’appareils de visualisation (visière, lunette, holoprojecteur, etc.) car toutes les informations sont envoyées directement à votre cortex visuel.

Réalité Virtuelle (RV) : l’utilisation d’interface neuronal en RV permet d’accéder au mode **Immersion totale**.



5.5. ARMEMENT

« Pour chaque soldat il existe une arme parfaite. Votre rôle ici est de savoir le plus vite possible laquelle vous correspond, car sinon, vos chances de survie sur le terrain ne seront pas beaucoup plus importantes que celle d'un lapin albinos sur un champ de tir pour snipers en plein automate. »
(Armurier Samuel Follen à l'accueil des nouvelles recrues)

Ce chapitre rassemble les profils de nombreuses armes pour les civilisations humaines et covenantes. De par le fait qu'il y ait de grandes chances pour que vos personnages ne connaissent pas forcément les armes forerunners au début de vos aventures, les profils de ces armes sont connues uniquement du MJ qui vous les transmet si besoin. Notes que certaines armes de ce chapitre sont purement inventées tandis que d'autres existant bien dans l'univers officielle ne sont pas présentes ici : c'est une décision prise pour augmenter la diversité d'armement sans se retrouver avec un arsenal de 300 pages. Si vous souhaitez absolument obtenir une arme qui ne se trouve pas dans cette liste, voyez avec votre MJ pour définir un profil qui soit cohérent et équilibré par rapport à ceux des autres armes.

ARMES DE POING		DEGATS			PA	REQ
		Complets	Réduits	Type		
Pistolet série M6	M6A	1D4 + 1	1	B	0	H 15
	M6B	1D4 + 2	1	B	0	H 20
	M6C	1D6 + 2	2	B	1	H 25
	M6D	2D6	1D4	B	2	H 30
	M6E	1D6 + 3	3	B	1	H 35
	M6F	2D6	1D4	B	2	H 40
	M6G	2D6	1D4	B	2	H 45
	M6H	1D10 + 3	4	B	3	H 50
	M6I	3D4 + 2	2	B	1	H 55
Pistolet-mitrailleur M7		1D4	1	B	0	H 35
Fusil plasma		1D8 + 3	3	E	1	C 75
Mauler		1D4	1	B	0	C 60
Needler		1D6 + 1	2	T	0	C 40
Needler lourd		1D8 + 3	3	T	2	C 60
Magnum plasma		1D10 + 3	4	E	3	C 45
Pistolet plasma		1D6 + 2	2	E	1	C 30
Spiker		1D8 + 2	3	B/T	1	C 60

ARMES BRUTALES		DEGATS			PA	REQ
		Complets	Réduits	Type		
Fauchard énergétique		For/2 + 6	4	E	5	C 1500
Gantelet de frappe		For/3 + 3	2	C	1	H 5
Hache énergétique	à 1 main	For/2 + 5	3	E	5	C 1000
	à 2 mains	Force + 7	4		7	
Hallebarde énergétique		Force + 7	5	E	6	C 1500
Marteau jiralhanae	de combat	For/3 + 3	2	C ou T	2	C 50
	de guerre à 1 main	For/3 + 4	3	C ou T	3	C 150
	à 2 mains	For/2 + 5	4		4	
	de Commandement	Force + 5	5	C ou T	5	C 300
	des Tempêtes	Force + 8	6	C ou T	6	C N.A.
Matraque paralysante		For/3 + 2	3	C/L	1	H 10

ARMES DE JET		DEGATS			PA	REQ
		Complets	Réduits	Type		
Dages de jet	Standard	2D6 + (For)	1	T	1	- 3
	A décharge	2D6 + 1	1	T/E	1	- 5
Bolas	Standard	1D4 + 1	1	C	0	C 1
	A décharge	1D6 + 1	1	L	4	C 2
Grenade arc		1D6	1	L	4	- 4
Grenade à fragmentation		1D8	2	T	3	- 2
Grenade aveuglante		Aucun	Aucun	-	-	- 2
Grenade à gaz		Spécial	Spécial	N	Auto	- Var.
Grenade antichar		1D12	1D6	T	7	- 5
Grenade cryogénique		Aucun	Aucun	-	Auto	H 15
Grenade fumigène		Aucun	Aucun	-	-	- 2
Grenade gravitique		Aucun	Aucun	-	-	C 15
Grenade I.E.M.		Aucun	Aucun	-	-	- 15
Grenade incendiaire		1D6	1	I	0	- 3
Grenade needler		1D10	1	T	0	C 3
Grenade à plasma		1D8	2	E	3	C 3
Grenade sonique		Aucun	Aucun	-	-	- 4

Note : Les armes de jet possède deux types de dégâts (directs et indirects). Par manque de place, nous n'avons mis dans ce tableau que les dégâts les plus couramment utilisés pour chaque arme : directs pour les dagues de jets et bolas, mais indirect pour les grenades. Consultez leurs profils détaillés pour plus d'informations.

ARMES DE PRECISION		DEGATS			PA	REQ
		Complets	Réduits	Type		
Arc needler		For/2	1	T	0	C 25
Carabine à plasma		1D12 + 3	2	E/N	3	C 75
Fusil d'éclairer M292 DMR		1D12 + 3	2	B	3	H 75
Fusil de focalisation		1D6 + 2	1	E	1	C 60
Fusil needler		1D10 + 5	1	T	0	C 70
Sniper antichar STANCHION		2D20 + 12	10	B	12	H 500
Fusil sniper S2-AM		1D20 + 7	5	B	5	H 250
Railgun ARC-920		1D20 + 10	7	B	10	H 1500
Fusil sniper à plasma		1D20 + 7	5	E	5	C 350
Fusil spiker lourd		2D12 + 10	5	B/T	7	C 300

ARMES FINES		DEGATS			PA	REQ
		Complets	Réduits	Type		
Armes seikis	Dague	Agi/3 + 4	3	T	4	H 250
	Sabre court	Agi/2 + 4	4	T	5	H 500
	Sabre long	Agi/2 + 7	5	T	5	H 1000
Couteau militaire standard		Agi/3 + 3	2	T	2	H 5
Dague énergétique		Variable	Variable	T/E	Variable	C 750
Epée de blamite		Agi/3 + 3	1	T	0	C 10
Epée énergétique	(frappe rapide)	Agi/2 + 5	4	T/E	5	C 1000
	(frappe lourde)	For/2 + 5	4		5	
Poignard énergétique		Agi/2 + 4	3	T/E	5	C 750
Lance énergétique		Agi/2 + 7	5	T/E	6	C 1500

ARMES FIXES		DEGATS			PA	REQ
		Complets	Réduits	Type		
Automitrailleuse AIE-486-H		1D12 + 5	4	B	5	H 400
Module lance-missile SGM-151		2D8	2D4	T	4	H 800
Mitrailleuse plasma lourde		1D12 + 5	4	E	5	C 400
Mortier à plasma léger		2D12	2D6	E	4	C 600
Tourelle spike		1D12 + 5	4	B/T	6	C 400

ARMES LOURDES		DEGATS			PA	REQ
		Complets	Réduits	Type		
Canon Iekgolo	Antichar	1D20 + 5	1D8	E	10	C
	Focalisation	1D8 + 3	1D4	E	4	C
	Dispersion	1D6 + 3	1D3	E/I	0	C
Canon à barreaux de combustibles		1D12 + 4	1D6	E/N	5	C 400
Lance-roquette Jackhammer		1D20 + 5	1D8	T	10	H 400
Lance-flamme M7057		1D6 + 3	1D3	I	0	H 300
Laser spartan M6G		3D20 + 10	3D8	I	15	H 1500
Lance-plasma		1D6 + 3	1D3	E/I	0	C 300
Lance-grenade autoguidé		1D12 + 6	1D6	E	7	C 500
Mitrailleuse M739 SAW		1D10 + 4	3	B	4	H 300
Sabre-grenade		1D8 + 2	1D4	T	4	C 300

ARMES STANDARDS		DEGATS			PA	REQ
		Complets	Réduits	Type		
Fusil d'assaut série MA	MA2B	2D6 + 1	1	B	1	H 40
	MA37	1D8 + 2	1	B	1	H 50
	MA5B	2D6 + 2	1	B	1	H 60
	MA5C	1D8 + 2	1	B	2	H 70
	MA5K	1D8 + 2	1	B	1	H 50
Fusil à pompe M90		1D8	1	B	0	H 75
Fusil de combat BR-55		1D10 + 3	2	B	2	H 80
Lance-grenade M319		1D8	1D4	T	4	H 100
Repeater à plasma		1D12 + 4	5	E	2	C 75
Fusil à concussion		1D6 + 3	1	E	3	C 100

ARMES DE POING

PISTOLET SÉRIE 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 neuf modèles allant du M6A au M6I, tous avec des caractéristiques plus ou moins différentes en terme de puissance, d'esthétique ou de composants internes.

Concepteur : Misriah Armory

Date : N/A

PISTOLET M6A

Modes de tir : 1/3/-/-

PA : 0

Dégâts (B) : 1D4 + 1 (réduit à 1)

Chargeur : 12 balles de 9,5mm

Poids : 0,5 kg

Attributs : Modèle civil

Equipements intégrés : aucun

PISTOLET M6B

Modes de tir : -/3/-/-

PA : 0

Dégâts (B) : 1D4 + 2 (réduit à 1)

Chargeur : 12 balles de 9,5mm

Poids : 0,5 kg

Attributs : Modèle civil, Robuste, Semi-automatique

Equipements intégrés : viseur électronique (X2)

PISTOLET M6C

Modes de tir : 1/3/-/-

PA : 1

Dégâts (B) : 1D6 + 2 (réduit à 2)

Chargeur : 12 balles de 9,5mm

Poids : 0,5 kg

Attributs : Fiable

Equipements intégrés : aucun

PISTOLET M6D

Modes de tir : 1/3/-/-

PA : 2

Dégâts (B) : 2D6 (réduit à 1D4)

Chargeur : 12 balles de 12,7mm

Poids : 1 kg

Attributs : Robuste

Equipements intégrés : Munitions explosives semi-perforantes, viseur électronique (X2)

PISTOLET M6E

Modes de tir : 1/3/-/-

PA : 1

Dégâts (B) : 1D6 + 3 (réduit à 3)

Chargeur : 12 balles de 9,5mm

Poids : 0,5 kg

Attributs : Indétectable, Fiable

Equipements intégrés : Viseur électronique (X2)

PISTOLET M6F

Modes de tir : 1/3/-/-

PA : 2

Dégâts (B) : 2D6 (réduit à 1D4)

Chargeur : 12 balles de 12,7mm

Poids : 0,5 kg

Attributs : Indétectable

Equipements intégrés : Munitions explosives semi-perforantes, Viseur électronique (X2)

PISTOLET M6G

Modes de tir : 1/2/-/-

PA : 2

Dégâts (B) : 2D6 (réduit à 1D4)

Chargeur : 8 balles de 12,7mm

Poids : 0,5 kg

Attributs : Robuste, Fiable

Equipements intégrés : Munitions explosives semi-perforantes, viseur électronique (X2)

PISTOLET M6H

Modes de tir : 1/2/-/-

PA : 3

Dégâts (B) : 1D10 + 3 (réduit à 4)

Chargeur : 8 balles de 12,7mm

Poids : 0,5 kg

Attributs : Robuste, Fiable

Equipements intégrés : Munitions perforantes, viseur électronique (X2)

PISTOLET M6I

Modes de tir : -/3/6/15

PA : 1

Dégâts (B) : 3D4 + 2 (réduit à 2)

Chargeur : 30 balles de 9,5mm

Poids : 0,5 kg

Attributs : Indétectable, Fiable, Semi-automatique

Equipements intégrés : Chargeur double, viseur électronique (X2), sélecteur de tir



BUNGIE
Microsoft
game studios

RÈGLES SPÉCIALES DES ARMES DE POING

Du fait de leur petite taille et de leur moindre recul, ces armes sont plutôt conçues pour le combat de proximité. Ce sont toutes des armes à une seule main (du moins pour ceux qui les ont conçues) et peuvent être utilisées sans pénalité lorsque vous êtes engagé au corps à corps.

PISTOLET-MITRAILLEUR M7

Modes de tir : -/5/10/20

PA : 0

Dégâts (B) : 1D4 (réduit à 1)

Principale arme de poing des unités d'assaut humaines, cette arme est certes peu puissante mais délivre une telle quantité de tir qu'elle reste très dangereuse même pour les cibles bien protégées.

Concepteur : Misriah Armory

Date : N/A

Chargeur : 60 balles de 5mm caseless

Poids : 1,2 kg

Attributs : Imprécise, Fragile, Touches multiples (3 -1 tous les 5m)

Equipements intégrés : poignée avant, lunette électronique

FUSIL PLASMA

Modes de tir : -/2/4/6

PA : 1

Dégâts (E) : 1D8 + 3 (réduit à 3)

De conception entièrement sangheilienne, le fusil à plasma covenant est une arme extrêmement répandue en raison de ses nombreuses qualités. Solide, puissant et compact, il peut être utilisé dans la majorité des situations de combat sans présenter de faiblesse mécanique et causer d'importants dégâts chez l'ennemi, sont seul défaut étant un manque de précision flagrant dans les rafales à moyenne et longue portée. Employé pour les affrontements de proximité, ce fusil est presque exclusivement utilisé par les sangheillis qui possèdent la force nécessaire pour l'utiliser à une seule main et s'en servir comme arme de poing, voir même comme arme de corps à corps pour assommer leurs adversaires.

Concepteur : sangheillis

Date : N/A

Charge : 30

Résistance : 6

Poids : 4 kg

Attributs : Grande taille, Imprécis

Equipements intégrés : viseur électronique

MAULER

Modes de tir : 1/-/-/-

PA : 0

Dégâts (B) : 1D4 (réduit à 1)

Il est évident que les jiralhanaes aiment le combat à courte distance par-dessus tout. C'est pourquoi la plupart de leurs armes sont faites spécialement pour les affrontements de proximité, et le Mauler représente le sommet de cette notion guerrière. Comparable au fusil à pompe des humains en termes de dégâts, il est cependant utilisable à une main et peut se révéler mortel lors d'un corps à corps, surtout lorsqu'un guerrier en manie deux simultanément. Ses cartouches à dispersion de métal surchauffé ne possèdent qu'une portée de dégât effective très limitée, aussi les utilisateurs doivent s'assurer d'être suffisamment proche de leur cible avant de tirer. De plus, comme pour toutes les armes de conception jiralhanae, le mauler dispose d'une lame de combat installée sous la poignée.

Concepteur : jiralhanaes

Date : N/A

Chargeur : 5 cartouches de 7,9mm

Poids : 6kg

Attributs : Grande taille, Robuste, Touches multiples (4 -1 tous les 3m)

Equipements intégrés : bayonnette

NEEDLER

Modes de tir : -/3/5/15
Dégâts (T) : 1D6 + 1 (réduit à 2)

PA : 0

Principale arme covenant usant de cristaux de blamite comme munitions, le pistolet-mitrailleur needler est une arme aussi surprenante que ce matériau. Lorsqu'un bloc de blamite est inséré dans le compartiment d'alimentation, il est aspiré dans une chambre de séparation servant à le diviser en plusieurs aiguilles tranchantes qui émergent alors du sommet de l'arme. Ces projectiles sont ensuite éjectés à une vitesse modérée qui les rendrait presque inoffensifs s'ils ne bénéficiaient pas d'un système de guidage intelligent. En effet, le needler dispose d'un dispositif d'identification de cible dont le but est de créer un champ électromagnétique qui dirige les aiguilles en vol vers leur cible, bien que de manière assez limitée, en corrigeant leur trajectoire si l'objectif vient à bouger. Lorsqu'elles se plantent dans un objet, ces aiguilles explosent quelques instants plus tard en une myriade d'éclats coupants qui peuvent provoquer d'horribles blessures. De ce fait, il s'agit probablement de l'arme antipersonnelle la plus redoutée par les humains ainsi que par plusieurs races vassales covenants parmi les plus fragiles, le seul bruit de ses tirs suffisant à terroriser nombre d'adversaires.

Concepteur : kig-yars

Date : N/A

Chargeur : cristal de blamite léger (30 tirs)

Poids : 2kg

Attributs : Blamite, Fragile, Indétectable, Grande taille

Equipements intégrés : lunette électronique

NEEDLER LOURD

Modes de tir : -/2/4/12
Dégâts (T) : 1D8 + 3 (réduit à 3)

PA : 2

Ce modèle lourd du pistolet needler est conçu pour tirer des cristaux de blamite de puissance moyenne, ce qui augmente son pouvoir de pénétration ainsi que ses dégâts au prix d'une cadence de feu plus faible. Il est généralement porté par des officiers ou par des individus fortunés qui souhaitent afficher leur richesse, car ses munitions sont relativement coûteuses.

Concepteur : kig-yars

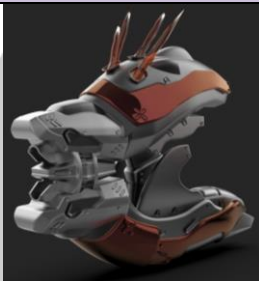
Date : 2550

Chargeur : cristal de blamite moyen (22 tirs)

Poids : 3kg

Attributs : Blamite, Indétectable, Grande taille

Equipements intégrés : lunette électronique



MAGNUM PLASMA

Modes de tir : 2/-/-/-
Dégâts (E) : 1D10 + 3 (réduit à 4)

PA : 3

Version lourde du pistolet type 1 développée durant la guerre contre les humains, cette arme est réservée aux officiers et spécialistes du combat rapproché pour exécuter leurs adversaires rapidement dès qu'une ouverture se présente. Il est cependant dépourvu du dispositif de tir chargé, ce qui réduit grandement son efficacité contre les véhicules et cibles équipées de boucliers énergétiques.

Concepteur : sangheillis

Date : 2534

Energie : plasma **Charge :** 30

Résistance : 6

Poids : 2 kg

Attributs : Grande taille, Robuste

Equipements intégrés : Aucun

PISTOLET PLASMA

Modes de tir : 1/3/-/-
Dégâts (E) : 1D6 + 2 (réduit à 2)

PA : 1

Léger et efficace, ce pistolet constitue l'armement par défaut de la majorité des races vassales combattantes de l'Alliance, à l'exception des jiralhanaes qui se limitent à leur propre technologie. Capable de délivrer des salves assez précises, cette arme peut se révéler extrêmement utile sur le champ de bataille mais ne possède qu'une puissance de feu limitée par rapport au reste de l'arsenal covenant. Son principal avantage reste sa très grande fiabilité en toutes circonstances grâce à sa conception très solide et ses mécanismes simples. Le pistolet à plasma présente toutefois une particularité qui le rend très dangereux contre certaines cibles: sa capacité à surcharger sa chambre de tir en maintenant la gâchette appuyée pour ensuite libérer une boule de plasma suffisamment dense pour désactiver n'importe quel type de bouclier énergétique. Cette aptitude spéciale est surnommée la « fiente verte » par les sangheillis en raison de leur dégoût envers l'emploi d'une stratégie aussi lâche.

Concepteur : sangheillis

Date : N/A

Energie : plasma

Charge : 30

Résistance : 5

Poids : 1 kg

Attributs : Fiable, Mode de tir spécial (Tir chargé)

Equipements intégrés : lunette électronique

TIR CHARGÉ : au prix d'une action mineure, vous pouvez charger votre pistolet à sa puissance maximale. Votre prochain tir possède le profil suivant :

PA : 2

Dégâts (E) : 1D12 + 4 (réduit à 5)

Si le tir touche un bouclier énergétique, celui-ci perd 30 PB quel que soit son type et la cible ne reçoit aucun dégât supplémentaire. Le tir consomme 7 points de charge et l'arme surchauffe automatiquement.

Chaque round que vous passez avec votre pistolet ainsi chargé sans tirer consomme 3 points de Charge.

SPIKER

Modes de tir : -/4/8/12
Dégâts (B/T) : 1D8 + 2 (réduit à 3)

PA : 1

Version à peine modernisée d'une antique arme jiralhanae qui a survécu à la chute de leur civilisation, le spiker est un pistolet-mitrailleur dont la taille et le poids font qu'il peut difficilement être manié par les membres des autres races, y compris les humains. Elle est alimentée par un chargeur contenant 40 longs piques métalliques chauffés à blanc lors du tir, propulsés avec une force capable de les planter dans le béton. Il s'agit donc de l'arme de poing principale utilisée par les combattants jiralhanaes, qui les utilisent souvent par paire pour augmenter leurs chances de toucher quelque chose, la précision n'étant pas la première qualité du spiker. Oh, et les énormes lames situées sous le canon sont aussi bien des bayonnettes servant à étripier l'ennemi au corps à corps qu'un moyen rudimentaire de limiter le recul.

Concepteur : jiralhanaes

Date : N/A

Chargeur : 40 spikes de 12,5mm

Poids : 6 kg

Attributs : Grande taille, Imprécis, Empalement (1-G), Robuste

Equipements intégrés : bayonnette



ARMES BRUTALES

RÈGLES SPÉCIALES DES ARMES BRUTALES

Les frappes rapides avec ce type d'arme reçoivent un **DESAVANTAGE** sur le jet de touche car elles sont basées sur l'usage de la Force brute et non pour des attaques précises.

FAUCHARD ÉNERGÉTIQUE

Dégâts (E) : Force/2 + 6 (réduit à 4)

PA : 5

Ces armes terrifiantes sont extrêmement rares car particulièrement difficiles à forger et encore plus difficiles à manier. Faites d'un long manche d'adamantium reforcé avec deux lames de formes variées à ses extrémités, il s'agit d'un instrument de mort privilégié par les exécuteurs et chasseurs de primes solitaires. De nombreux massacres accomplis au travers des Âges par des maîtres-lames du Fauchard ont grandement assombri la réputation de son Temple, dont les membres sont généralement vus comme des tueurs plus assoiffés de sang que de gloire.

Concepteur : sangheilis

Maniement : deux main

Attributs : Adamantium, Lame d'énergie

Date : N/A

Portée : 1m

Poids : 1 kg

Tant que les deux lames sont activées, vous pouvez toujours accomplir deux frappes lourdes pour une même action majeure à condition qu'elles ciblent deux adversaires différentes dans votre zone d'engagement.



GANTELET DE FRAPPE

Dégâts (C) : Force/3 + 3 (réduit à 2)

PA : 1

Souvent fabriqué sur mesure pour le confort de l'utilisateur, ce lourd gant est renforcé avec des plaques de métal qui augmentent la puissance de frappe mais peuvent également servir à parer des attaques. C'est en quelques sortes une évolution du coup de poing américain en essayant de limiter au maximum la gêne, mais son port rend néanmoins plus difficile les actions délicates.

Concepteur : Archeron Security

Maniement : une main

Attributs : Robuste

Date : N/A

Portée : 1m

Poids : 0,3 kg

Le port d'un gantelet de frappe donne un **DESAVANTAGE** pour tous les tests de Dextérité utilisant cette main.

HACHE ÉNERGÉTIQUE

A une main Dégâts (E) : Force/2 + 5 (réduit à 3)

PA : 5

A deux mains Dégâts (E) : Force + 7 (réduit à 4)

PA : 7

Parmi toutes les lames énergétiques créées par les sangheilis, la hache possède un statut un peu particulier car c'est assurément celle dont le maniement est considéré comme le moins subtile. Pourtant même s'il est relativement facile d'apprendre les fondamentaux du combat à la hache, maîtriser cet art est aussi difficile que pour n'importe quelle autre lame et ceux qui y parviennent prennent un certain plaisir à le prouver aux maîtres-lames des autres temples. Privilégiant à l'évidence l'usage de la force, cette arme peut être maniée aussi bien à une qu'à deux mains selon la puissance que l'on souhaite mettre dans ses attaques, mais offre très peu de capacités défensives en elle-même.

Concepteur : sangheilis

Date : N/A

Maniement : une ou deux mains

Poids : 1 kg

Portée : 1m

Attributs : Adamantium, Antichar, Forme offensive, Lame d'énergie

Forme offensive : lorsque vous maniez une hache énergétique à deux mains, vous recevez un **DESAVANTAGE** pour **Parer** ou **Encaisser** une attaque, mais chaque fois que vous infligez des dégâts complets vous diminuez également de 1 la CAC, la CAE ou le bonus de bouclier de votre cible (à votre choix).



HALLEBARDE ÉNERGÉTIQUE

Dégâts (E) : Force + 7 (réduit à 5)

PA : 6

Réservées normalement aux gardes d'honneur des clans et aux escortes des prophètes san'shyuums, les hallebardes ont une profonde signification religieuse et symbolique porteuse d'autorité, ce qui fait que ses maîtres-lames sont tenus en très grande estime. On trouve néanmoins des maîtres-lames du temple des hallebardes dans d'autres corps d'armée et même parmi des mercenaires ou des hors-la-loi. Moins maniables que les lances avec lesquelles elles partagent leur grande distance d'engagement, elles privilégient des lames plus larges capables d'abattre facilement plusieurs adversaires d'un seul coup.

Concepteur : sangheilis

Date : N/A

Maniement : deux main

Poids : 1 kg

Portée : 2m

Attributs : Adamantium, Antichar, Encombrant (1), Lame d'énergie

Frappes de balayage : si deux adversaires se trouvent à 2 mètres ou moins l'un de l'autre et dans votre zone d'engagement, vous pouvez effectuer une attaque horizontale large pour tenter de les toucher tous les deux dans le même mouvement. Effectuez un seul jet d'attaque et comparez le résultat aux valeurs de Défenses des deux cibles, puis effectuez les jets de pénétration normalement pour chaque adversaire touché.



MARTEAU JIRALHANAË

Les jiralhanaes respectent la force avant tout et ont donc naturellement focalisé leur art du combat sur le maniement des armes contondantes, en particulier celui du marteau. Il existe différents modèles de marteaux dont la puissance doit être méritée en raison du fort symbole d'autorité qu'ils portent :

Marteau de combat : accessible aux guerriers qui se sont montrés suffisamment doués pour le combat de mêlée afin de les distinguer du reste de la meute, ces « petits » marteaux de fer ne contiennent aucune technologie particulière mais peuvent aisément fendre un crâne.

Marteau d'officier : ce modèle est un peu plus grand à la fois pour symboliser l'autorité de son porteur (généralement un chef d'équipe), mais aussi pour lui permettre de le manier à deux mains s'il souhaite y mettre toute sa force. Forgé avec un revêtement en adamantium pour résister même aux lames énergétiques des sangheilis, son pouvoir de destruction entre des mains expertes n'est pas à négliger. Il a également l'avantage de posséder une épaisse lame, ce qui donne au porteur le choix entre écraser ses adversaires ou trancher leur chair.

Marteau de commandant : ces armes massives sont une version grandement améliorée des marteaux d'officier car beaucoup plus robustes et dotés d'un générateur d'antigravité qui s'active à l'impact pour amplifier l'onde de choc du marteau. Même sans toucher directement sa cible, un coup suffisamment puissant peut projeter dans les airs un guerrier sangheili, renverser un véhicule léger ou carrément dévier un missile en pleine course.

Marteau des tempêtes : ce modèle est celui dont les matériaux et la technologie d'antigravité sont les plus proches des reliques forerunners ayant servi de modèle, mais il est extrêmement rare car très difficile et coûteux à produire. Il ne peut être confié qu'à un puissant commandant ou à un héros de très grande renommée. Chacune de ces armes reçoit un nom qui peut changer à la suite d'exploits particuliers, leur réputation étant intimement liée à celle de leur porteur.

Concepteur : jiralhanaes

Date : N/A

Portée : 1m

Attribut : Adamantium, Antichar (marteau de commandant et Marteau des tempêtes), Arme massive (marteau de commandement et Marteau des Tempêtes), Relique (Marteau des Tempêtes), Robuste

Chaque marteau possède une épaisse lame de combat. À chaque attaque vous devez indiquer si vous frappez avec le côté lame (dégâts Tranchants) ou le côté masse (dégâts Contondants).

	POIDS	PA	DEGATS (C ou T)		MANIEMENT
			Complets	Réduits	
Marteau de combat	7 kg	2	Force/3 + 3	2	Une main
Marteau de guerre	14 kg	3	Force/3 + 4	3	Une main
		4	Force/2 + 5	4	Deux mains
Marteau de commandant	21 kg	5	Force + 5	5	Deux mains
Marteau des tempêtes	21 kg	6	Force + 8	6	Deux mains

Masse anti-gravité : si vous frappez avec le côté masse d'un marteau jiralhanae portant cet attribut, vous pouvez décider d'activer le dispositif anti-gravité de l'arme. Si vous touchez votre cible ou un quelconque élément du décor, appliquez les effets suivants :

- **Sur la cible directement touchée :** la force de gravité ne s'applique plus ou quasiment pas pour l'objet considéré, ce qui amplifie considérablement l'impact de votre attaque et peut le projeter sur une très longue distance. Le MJ est libre de décrire les effets selon les circonstances et la nature de l'attaque.

- **Dans un rayon égal à votre modificateur de Force :** tous les personnages dans un rayon de 2 mètres doivent effectuer une sauvegarde d'Agilité ou être projeté sur 1D4 mètres et finir À terre. Les personnages de tailles Grande et supérieures reçoivent un **AVANTAGE** pour ce test. Les objets et éléments de décors dans cette zone peuvent être également affectés d'une manière déterminée par le MJ.

MATRAQUE PARALYSANTE

Dégâts (C/L) : Force/3 + 2 (réduit à 3) **PA :** 1

Utilisée avant tout par les forces de police et de sécurité, cette matraque télescopique peut être chargée avec un courant de faible intensité qui endommage les muscles et peut même assommer une personne beaucoup plus facilement qu'en utilisant la force brute.

Concepteur : Archeron Security

Date : N/A

Maniement : 1 main

Portée : 1m

Attributs : Robuste

Poids : 0,3 kg



ARMES DE JET

BOLAS

JET DIRECT : Standards **Dégâts (C) :** 2D6 + 1 (réduit à 1) **PA :** 0
Energétiques **Dégâts (L) :** 2D8 + 2 (réduit à 2) **PA :** 4

JET INDIRECT : Aucun

Poids : 0,3 kg

Portée : Force

Cet instrument rudimentaire est encore très largement utilisé par les kig-yars t'vaan aussi bien pour la chasse de gibier sur leur monde natal que pour des missions de chasseur de prime pour immobiliser leurs proies. Son efficacité est cependant limitée contre les individus physiquement très forts, et c'est pourquoi l'arme est parfois améliorée avec un dispositif de décharge électrique.

Concepteur : kig-yars

Date : N/A

Attributs : Non-léthal

Effet : Si les bolas touchent directement la cible, celle-ci est *Paralysée* au niveau de la zone touchée jusqu'à ce qu'elle réussisse un test de Force (DD=14).

Bolas énergétiques : Si l'arme cause des dégâts complets à la cible, celle-ci doit immédiatement effectuer une sauvegarde d'Endurance. En cas d'échec, la zone du corps touchée est *Paralysée* pendant une heure même si elle parvient à se libérer. Le dispositif doit être rechargé après trois utilisations.

DAGUES DE JET

JET DIRECT : **Dégâts (T) :** 2D6 + (For) (réduit à 1) **PA :** 1

JET INDIRECT : Aucun dégâts

Poids : 0,3 kg

Portée : Force

Ces lames sont faites non pas pour le combat au corps à corps mais pour stabiliser au maximum leur trajectoire lorsqu'elles sont jetées correctement. Efficaces principalement contre les cibles peu protégées pour les neutraliser rapidement et en silence, elles ont l'avantage d'être facilement réutilisables. Les kig-yars ont amélioré le concept pour mieux affronter les guerriers sangheilis en équipant ses dagues d'un système de décharge électrique qui peut désactiver la plupart des boucliers énergétiques corporels à l'impact.

Concepteur humain : multiple

Concepteur covenant : kig-yars

Attributs : Aucun

Effet : si une dague de jet fait perdre des PV à un personnage en lui causant des dégâts complets, cela signifie qu'elle s'est planté dans la zone du corps touchée. Elle cause automatiquement une *Hémorragie* lorsqu'elle est retirée.

Dague de jet à décharge : Si cette arme touche une cible dotée d'un bouclier énergétique actif, celui-ci perd 10 PB avant d'appliquer les dégâts normaux de l'arme. Si la cible perd au moins 1 PV, elle doit réussir une sauvegarde d'Endurance ou être *Paralysée* au niveau de la zone touchée.



GRENADE ARC

JET DIRECT : **Dégâts (C) :** 1D4 + (For) (réduit à 1) **PA :** 0

JET INDIRECT : **Dégâts (L) :** 1D6 (réduit à 1) **PA :** 4

Poids : 0,3 kg

Portée : Force

Cette grenade renferme une bobine à fort potentiel de courant qui, lorsqu'il est libéré, provoque des arcs électrique vers tous les objets métalliques alentours. En général, cette décharge n'est pas suffisamment violente pour tuer un humain adulte en bonne santé, mais on est jamais totalement à l'abri de séquelles plus ou moins graves. Les individus trop fragiles peuvent facilement faire des incidents cardiaques s'ils viennent à être touchés.

Concepteur : Archeron Security

Date : 2475

Attributs : Aire d'effet (3), Fragile, Non-léthal

Effet : Tout personnage blessé doit réussir une sauvegarde d'Endurance ou être *Paralysé* pendant un round. Certains équipements informatiques peuvent être sévèrement endommagés.

RÈGLES SPÉCIALES DES ARMES DE JET

Les armes de jet peut être utilisées de deux manières différentes :

1. JET DIRECT : vous souhaitez que l'arme percute un personnage ou quelque chose de précis. Pour cela, vous devez effectuer un jet de touche normalement en utilisant la compétence de maniement des armes de jet. Vous causez à la fois les dégâts directs et les dégâts indirects indiqués sur le profil de l'arme, ce qui nécessite cependant d'effectuer les deux jets de Pénétration séparément.

2. JET INDIRECT : vous cherchez à faire tomber l'arme de jet à un endroit précis du sol, généralement pour englober plusieurs ennemis dans une Aire d'effet. Désignez une case sur la carte tactique (elle peut être occupée par un personnage), puis effectuez votre jet de touche contre un DD de 12 par défaut (le MJ peut augmenter la difficulté selon la situation). Une réussite indique que votre arme tombe à l'endroit désiré, sinon elle dévie en suivant les règles ci-dessous :

- Lancez 1D10 pour déterminer la direction de la déviation. 1 désigne par défaut la direction au Sud de la carte tactique, puis les résultats 2 à 10 désignent les autres directions possibles (voir chapitre 3.2).

- Lancez 1D6 pour connaître la distance en mètre de la déviation. Si un obstacle peut éventuellement empêcher le projectile d'aller à la distance indiquée (mur, végétation, personnage, etc), c'est au MJ de trancher sur sa position finale.

Distance limite de jet : il est impossible pour un personnage de lancer une arme de jet au-delà d'une distance (en m) égale au double de sa caractéristique de Force.

Réaction ennemie : étant donné que les objets que vous jetez vont nettement moins vite que les projectiles d'armes de tir, les personnages que vous ciblez avec une arme de jet peuvent accomplir un plus large panel de réaction pour se protéger : ils sont autorisés à *Se jeter à terre*, *Esquiver* et *Parer*.

Arme improvisée : il est toujours possible de jeter sur l'ennemi des objets du décor comme une pierre, du sable, ou un couteau de cuisine qui traîne par là, cependant l'objet porte alors l'attribut *Arme improvisée*, ce qui fait que votre jet de touche est *DÉSAVANTAGÉ*.

GRENADE À FRAGMENTATION

JET DIRECT : **Dégâts (C) :** 1D4 + (For) (réduit à 1) **PA :** 0

JET INDIRECT : **Dégâts (T) :** 1D8 (réduit à 2) **PA :** 3

Poids : 0,3 kg

Portée : Force

Dotation standard de l'infanterie, les grenades à fragmentation sont produites en masse pour un usage relativement polyvalent en défense comme en attaque. Les modèles créés par les jiralhanaes sont cependant assez particuliers car au lieu d'utiliser l'enveloppe même de la grenade pour créer des shrapnels, ceux-ci sont recouverts de larges pointes métalliques qui servent d'abord à s'accrocher sur les surfaces meubles ou sur les victimes malchanceuses avant d'être dispersés en toutes directions. Mais c'est souvent le souffle de ces explosifs qui ont l'effet le plus utile sur l'ennemi pour prendre l'avantage.

Concepteur humain : Misriah Armory

Concepteur covenant : jiralhanaes

Attributs : Aire d'effet (3), Touches multiples (1d4)

Effet : Tout personnage dans la zone doit réussir une sauvegarde d'Agilité ou se retrouver *A terre*. Les personnages de taille Grande et supérieures ont un AVANTAGE.

Amélioration de base : les modèles jiralhanaes possède un Revêtement adhésif (pointes : PA = (Force) + 1D8) qui leur vaut leur surnom de « grenade spike ». Elles possèdent également l'attribut *Empalement* (1-G).



GRENADÉ À GAZ

JET DIRECT :	Dégâts (C) : 1D4 + (For) (réduit à 1)	PA : 0
JET INDIRECT :	Dégâts (N) : spécial	PA : auto
Poids : 0,3 kg	Portée : Force	

Lourdement critiquée par les organisations humanitaires et par les sangheillis qui considèrent l'usage de cette arme comme déshonorante, la grenade à gaz est néanmoins très efficace dans de nombreux affrontements, en particulier dans les milieux clos. Il en existe de très nombreuses modèles différents avec des effets variés selon le type de gaz qu'elles contiennent.

Concepteur humain : variable

Concepteur covenant : kig-yars

Attributs : Aire d'effet (5)

Tout personnage débutant ou terminant un mouvement dans la zone d'effet doit effectuer une sauvegarde d'Endurance. En cas d'échec, il subit l'un des effets ci-dessous selon la nature du gaz (prix en REQ entre parenthèses) :

Lacrymogène (2) : Le personnage reçoit un niveau de Fatigue ainsi qu'un DESAVANTAGE pour toutes ses actions nécessitant la vue.

Toxique (3) : le personnage reçoit autant de dégâts NBC que de degrés d'échec. Selon la nature de la toxine, le MJ peut également lui infliger un malus permanent sur l'une de ses caractéristiques.

Hallucinogène (4) : le personnage est Fasciné par une vision inventée par son esprit que le MJ peut décrire en détail.

Neurotoxine (5) : le personnage est Paralysé plus ou moins totalement selon son degré d'échec et tombe A Terre.

Hilarant (4) : le personnage est Confus, prit de rires compulsifs. S'il obtient un degré d'échec important, il peut carrément s'effondrer à terre en se tordant de rire sans pouvoir accomplir aucune autre action.

GRENADÉ ANTICHAR

JET DIRECT :	Dégâts (C) : 1D4 + (For) (réduit à 1)	PA : 0
JET INDIRECT :	Dégâts (T) : 1D12 (réduit à 1D6)	PA : 7
Poids : 0,5 kg	Portée : Force	

A mi-chemin entre la grenade standard et la charge explosive, la grenade antichar est faite pour être lancée contre les véhicules blindés et s'accrocher à leur blindage grâce à un électro-aimant pour ensuite causer des dommages très importants bien que concentrés sur une très petite zone.

Concepteur humain : Misriah Armory

Concepteur covenant : jiralhanaes

Attributs : Aire d'effet (2), Antichar, Touches multiples (1d4)

Amélioration de base : Revêtement adhésif (magnétique)

GRENADÉ AVEUGLANTE

JET DIRECT :	Dégâts (C) : 1D4 + (For) (réduit à 1)	PA : 0
JET INDIRECT :	Aucun dégâts	
Poids : 0,3 kg	Portée : Force	

Cette grenade contient un mélange chimique (le plus souvent d'ammonium et de magnésium) qui provoque une explosion de faible puissance qui émet cependant un éclair aveuglant ainsi qu'un son suffisamment fort pour incapaciter les oreilles trop proches.

Concepteur humain : Archeron Security

Concepteur covenant : kig-yars

Attributs : Aire d'effet (3)

Effet : Lorsque vous faite détonner une grenade aveuglante, tout personnage ayant la grenade en vue (sans prendre en compte l'aire d'effet) est Aveuglé jusqu'à la fin de votre prochain tour. De plus, ceux qui se trouvent dans la zone d'effet est Assourdi jusqu'au début de votre prochain tour.

GRENADÉ CRYOGÉNIQUE

JET DIRECT :	Dégâts (C) : 1D4 + (For) (réduit à 1)	PA : 0
JET INDIRECT :	Aucun dégât	PA : auto
Poids : 0,6 kg	Portée : Force	

Utilisant une composition spéciale du gel normalement utilisé pour les tubes cryogéniques, cette grenade a été développée très tôt durant la guerre humano-covenant afin de capturer différents spécimens aliens vivants et ainsi mieux comprendre leurs forces et faiblesses. Elle est cependant relativement coûteuse et plus lourde que les grenades conventionnelles en raison de son enveloppe de conditionnement qui maintient le potentiel du gel.

Concepteur : O.N.I. section 3

Date : 2528

Attributs : Fragile

Effet : Cette grenade peut être paramétrée sur l'un des deux modes suivants :
Mode immobilisation : Aire d'effet (4). Tout personnage situé dans le rayon d'action doit réussir une sauvegarde d'Endurance ou avoir les deux jambes Agrippées par une épaisse couche de glace.

Mode capture : si la grenade touche directement un personnage, celui-ci doit réussir une sauvegarde d'Endurance ou être Paralysé. S'il n'est pas dégelé ou placé en cryotube moins d'une heure après, cela peut avoir de graves conséquences allant jusqu'à la mort.

GRENADÉ FUMIGÈNE

JET DIRECT :	Dégâts (C) : 1D4 + (For) (réduit à 1)	PA : 0
JET INDIRECT :	Aucun dégâts	
Poids : 0,3 kg	Portée : Force	

Grâce à l'utilisation d'un composé chimique chargé en micro-particules métalliques et réflecteurs infrarouges, les grenades fumigènes modernes bloquent non seulement la vue mais également les signaux informatiques et rendent totalement inutilisables les visions thermiques.

Concepteur humain : Misriah Armory

Concepteur covenant : kig-yars

Attributs : Aire d'effet (15), Retardement (1)

Effet : Lorsque vous cherchez à voir quelque chose qui se trouve dans la zone du fumigène ou derrière, comptez le nombre de cases enfumées que votre regard

doit traverser. De 1 à 2 mètres, la vision est très difficile. A partir de 3 mètres, elle est impossible même avec des modes de vision spéciaux. La fumée se dissipe plus ou moins rapidement selon l'environnement.

GRENADÉ GRAVITIQUE

JET DIRECT :	Dégâts (C) : 1D4 + (For) (réduit à 1)	PA : 0
JET INDIRECT :	Aucun dégâts	
Poids : 0,3 kg	Portée : Force	

Cet équipement est normalement réservé aux membres de l'Inquisition des prophètes pour des missions de capture, mais plusieurs autres factions légales ou criminelles sont parvenues à en reproduire la technologie pour l'utiliser à leurs propres profits. Le dispositif qu'elle contient peut modifier les forces de gravité dans un rayon limité pendant quelques instants, donnant un avantage sérieux contre tous ceux qui se retrouveraient affectés.

Concepteur : sangheillis

Date : 2547

Attributs : Aire d'effet (4)

Effet : Cette grenade peut être paramétrée sur l'un des deux modes suivants dont les effets durent 3 rounds :

Mode amplification : tout personnage se trouvant à l'intérieur de la zone doit réussir une sauvegarde de Force avant chaque mouvement ou action nécessitant un effort physique.

Mode nullification : la zone d'effet est considérée comme étant à gravité zéro.

GRENADÉ I.E.M.

JET DIRECT :	Dégâts (C) : 1D4 + (For) (réduit à 1)	PA : 0
JET INDIRECT :	Aucun dégâts	
Poids : 0,3 kg	Portée : Force	

Bon nombre d'armures modernes sont bardées d'appareils électroniques qui peuvent donner de sérieux avantages à leurs porteurs mais qui sont néanmoins vulnérables aux impulsions électro-magnétiques. Les humains comme les sangheillis ont développé des contre-mesures permettant de protéger leurs technologies contre ce type d'agression, mais les décharges trop intenses telles que celles produites par cette grenade sont suffisantes pour mettre la plupart des machines hors-service pendant un bref moment.

Concepteur humain : Archeron Security

Concepteur covenant : sangheillis

Attributs : Aire d'effet (5), Fragile

Effet : Tous les objets électroniques non protégés se trouvant dans la zone d'effet sont désactivés et doivent redémarrer, ce qui prend un total de 2 rounds. Les plus fragiles peuvent être endommagés voir totalement détruits.

GRENADÉ INCENDIAIRE

JET DIRECT :	Dégâts (C) : 1D4 + (For) (réduit à 1)	PA : 0
JET INDIRECT :	Dégâts (I) : 1D6 (réduit à 1)	PA : 0
Poids : 0,3 kg	Portée : Force	

Que ce soit par l'utilisation de napalm ou de plasma liquide, les grenades incendiaires font partie des armes de jet les plus redoutées sur le champ de bataille en raison des atroces souffrances qu'elles infligent à leurs victimes. Chaque exemplaire contient assez de combustible pour enflammer une large zone même si aucune substance inflammable n'est présente, mais les flammes ont cependant toujours besoin d'oxygène pour brûler.

Concepteur humain : Misriah Armory

Concepteur covenant : jiralhanaes

Attributs : Aire d'effet (3), Touches multiples (1d4)

Effet : La zone touchée par la grenade s'enflamme pendant 3 rounds si aucun facteur environnemental ne risque d'alimenter ou d'éteindre le feu (matière inflammable, pluie, fumée, etc.). Cette grenade est sans effet dans les milieux dépourvus d'oxygène.

GRENADÉ NEEDLER

JET DIRECT :	Dégâts (T) : 1D4 + (For) (réduit à 1)	PA : 0
JET INDIRECT :	Dégâts (T) : 1D10 (réduit à 1)	PA : 0
Poids : 0,3 kg	Portée : Force	

Assez rudimentaire dans son fonctionnement mais terriblement dangereuse pour les individus peu protégés, cette grenade est faite d'un bloc de blamite enveloppé d'une très fine enveloppe métallique au bout d'un manche pour la lancer au loin. Le bouton placé sur le manche déclenche une impulsion électrique à retardement qui fait exploser la blamite en envoyant des centaines de cristaux coupants comme des lames de rasoirs dans toutes les directions.

Concepteur : kig-yars

Date : N/A

Attributs : Aire d'effet (3), Blamite, Fragile, Indétectable, Touches multiples (2d4)

Amélioration de base : Revêtement adhésif (pointes : PA = 0)



GRENADÉ PLASMA

JET DIRECT : Dégâts (C) : 1D4 + (For) (réduit à 1) PA : 0
JET INDIRECT : Dégâts (E) : 1D8 (réduit à 2) PA : 3
Poids : 0,3 kg **Portée :** Force

Les sangheilis et la plupart des autres peuples de l'Alliance préfèrent utiliser des explosifs à plasma plutôt que les engins primitifs des jiralhanaes, c'est pourquoi cette grenade est le modèle le plus massivement produite par les usines de l'Alliance et d'autres factions covenantes. Bien qu'utilisée de la même manière que les grenades à fragmentation, son enveloppe ne se crée pas d'éclat de shrapnel car elle est vaporisée instantanément par l'intense chaleur du plasma qui s'en échappe, créant également un violent souffle sur une large zone.

Concepteur : sangheilis **Date :** N/A

Attributs : Aire d'effet (3), Touches multiples (1d4)

Effet : Tout personnage dans la zone doit réussir une sauvegarde d'Agilité ou se retrouver A terre. Les personnages de taille Grande et supérieur ont un AVANTAGE.

Amélioration de base : revêtement adhésif (magnétique)



GRENADÉ SONIQUE

JET DIRECT : Dégâts (C) : (For) → 1 PA : 0
JET INDIRECT : Aucun dégâts
Poids : 0,5 kg **Portée :** Force

Faite pour désorienter tous les individus présents dans une large zone, cette grenade est très employée dans les abordages et les combats en espaces clos. Elle utilise un système d'impulsion sonore très puissant capable d'assourdir la plupart des individus mais dont les vibrations peuvent également faire perdre l'équilibre déjà fragilisé par la perte de l'oreille interne.

Concepteur humain : Archeron Security **Concepteur covenant :** kig-yars

Attributs : Aire d'effet (5)

Effet : Toute créature se trouvant dans la zone d'effet sont Assourdis jusqu'à la fin de votre prochain tour et doivent réussir une sauvegarde d'Agilité ou être également A terre.

ARMES DE PRÉCISION

RÈGLES SPÉCIALES DES ARMES DE PRÉCISION

Vous recevez un DESAVANTAGE sur votre jet de touche dans les situations suivantes :

- Si vous avez effectué un mouvement avant de tirer durant le même tour,
- Si vous utilisez cette arme à une main,
- Si vous tirez sur une cible se trouvant à 7 mètres ou moins de votre position.

ARC NEEDLER

Modes de tir : 1/-/-/- PA : 0
Dégâts (T) : Force/2 (réduit à 1)

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, cette arme est loin d'être aussi inoffensive qu'elle en a l'air. Principalement utilisée kig-yars t'vaoans lorsqu'ils chassent, elle demande à la fois une grande précision, de la dextérité et de la force pour être maniée efficacement. Le principal avantage d'un arc est d'être silencieux, et quand vous utilisez des flèches à pointes de blamite il devient mortellement dangereux pour les individus peu protégés ou négligeants.

Concepteur : kig-yars **Date :** N/A

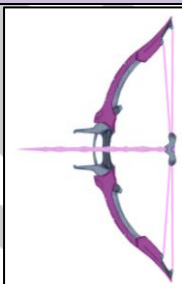
Poids : 2 kg

Portée : Valeur de Force x3 mètres

Chargeur : 1 flèche de blamite léger

Attributs : Blamite, Indétectable, Réarmement, Silencieux

Équipements intégrés : L'arc est fourni avec un étui séparé qui produit 7 flèches lorsqu'on introduit un cristal de blamite léger à l'intérieur.



FUSIL DE FOCALISATION

Modes de tir : -/3/5/7 PA : 1
Dégâts (E) : 1D6 + 2 (réduit à 1)

Issu de l'étude de la technologie d'armement des sentinelles forerunners, basée sur la manipulation de rayons d'énergie, cette arme est un compromis extrêmement efficace entre un fusil d'assaut et un fusil de précision. Elle est capable de délivrer un tir continu et très précis sur une longue distance, ce qui permet à l'utilisateur de corriger son tir plus rapidement que s'il délivrait des tirs espacés.

Concepteur : sangheilis

Date : 2542

Poids : 7 kg

Energie : plasma **Charge :** 30

Résistance : 7

Portée : 800 m

Attributs : Touches multiples (3)

Équipements intégrés : Lunette électronique (X2)



FUSIL NEEDLER

Modes de tir : 1/3/-/- PA : 0
Dégâts (T) : 1D10 + 5 (réduit à 1)

Très utilisé par les criminels pour des assassinats et raids contre des civils, le fusil needler possède une sombre réputation et en particulier auprès des sangheilis qui haïssent la facilité avec laquelle cette arme peut tuer une cible peu protégée à bonne distance. Bien que ne disposant pas d'un pouvoir de pénétration très important, ses munitions de blamite peuvent causer des dégâts monstrueux si elles parviennent à pénétrer le corps d'un individu.

Concepteur : kig-yars

Date : N/A

Poids : 5 kg

Chargeur : cristal de blamite léger (14 munitions)

Portée : 600 m

Attributs : Blamite, Fragile, Indétectable

Équipements intégrés : Lunette électronique (X2)

CARABINE À PLASMA

Modes de tir : 1/3/-/- PA : 3
Dégâts (E/N) : 1D12 + 3 (réduit à 2)

En raison de ses munitions uniques dans tout l'arsenal covenant, cette arme est assez rare en-dehors des unités spéciales de l'Alliance qui l'utilisent dans des missions d'élimination ciblée ou de capture. En effet, elle tire des munitions solides faites d'un matériau radioactif qui rend même la plus petite blessure relativement dangereuse si elle n'est pas traitée rapidement. De plus, cette substance émet des radiations qui peuvent être facilement détectées pour traquer la cible une fois celle-ci touchée.

Concepteur : sangheilis **Date :** N/A

Poids : 5 kg

Chargeur : 15 balles de 8,7mm radiatif caseless

Portée : 500 m

Attributs : aucun

Équipements intégrés : Lunette électronique (X2), munitions à marqueur radioactif

FUSIL D'ÉCLAIREUR M292 DMR

Modes de tir : 1/3/-/- PA : 3
Dégâts (B) : 1D12 + 3 (réduit à 2)

Ceux parmi les tireurs d'élite qui ont tendance à s'exposer aux combats ont beaucoup d'affection pour ce fusil, entre des mains expertes, peut venir à bout de nombreux ennemis avant de devoir recharger. Sa grande polyvalence en fait un allié de qualité dans la plupart des missions en extérieur pour engager l'ennemi à moyenne et longue portée.

Concepteur : Misriah Armory **Date :** N/A

Poids : 4 kg

Chargeur : 15 balles de 7,62mm

Portée : 500 m

Attributs : aucun

Équipements intégrés : Lunette électronique (X2), munitions perforantes

FUSIL SNIPER ANTICAR STANCHION

Modes de tir : 1/-/-/- PA : 12
Dégâts (B) : 2D20 + 12 (réduit à 10)

Redouté à juste titre par les équipages de chars, le fusil STANCHION est ce qui se fait de mieux pour l'élimination de cibles blindées à très longue distance. Ses munitions sont capables de perforer à peu près n'importe quoi avec une précision redoutable, mais son poids et sa taille démesurée en font généralement une arme statique car difficile à déplacer et à installer pour compenser son recul phénoménal.

Fabricant : Archeron Security

Date : N/A

Poids : 17 kg

Chargeur : 10 balles de 21mm

Portée : 7.5000 m

Attributs : Accès restreint, Antichar, Encombrant (2), Installation, Rechargement

Équipements intégrés : Bipied stabilisateur, munitions perforantes, lunette optique (X4/X12/X20)

FUSIL SNIPER S2-AM

Modes de tir : 1/3/-/- **PA :** 5
Dégâts (B) : 1D20 + 7 (réduit à 5)

Dotation standard pour les tireurs d'élite à très longue distance, ce fusil est assez courant dans l'UNSC et la plupart des factions humaines et ne possède quasiment aucun concurrent sur le marché. Bien qu'ayant une capacité anti-matériel limitée il est avant tout utilisé contre l'infanterie, que ce soit des cibles lourdement protégées, abritées derrière un couvert lourd ou à haute valeur stratégique.

Concepteur : Misriah Armory **Date :** N/A **Poids :** 10 kg
Chargeur : 4 balles de 14,5mm **Portée :** 1.500 m
Attributs : Antichar, Encombrant (1), Installation
Équipements intégrés : Bipied stabilisateur, munitions perforantes, lunette optique (X2/X10)



RAILGUN ARC-920

Modes de tir : 1/-/-/- **PA :** 10
Dégâts (B) : 1D20 + 10 (réduit à 7)

Développé après la fin de la Grande Guerre grâce à l'étude des technologies covenantes et forerunners, le railgun utilise un rail en adamantum quasi indestructible pour créer une accélération magnétique sans l'aide de bobines lourdes et encombrantes. Ses projectiles de tungsten brut ne contiennent cependant aucune charge explosive et leurs dégâts sont donc limités uniquement par l'énergie cinétique qu'ils libèrent à l'impact. Cela rend cette arme assez peu efficace contre les véhicules lourdement blindé mais son excellente précision la rend extrêmement dangereuse contre l'infanterie si elle est mise entre les mains d'un tireur d'élite.

Concepteur : Archeron Security **Date :** 2558 **Poids :** 10 kg
Chargeur : 4 balles de 14,5mm **Portée :** 2.000m
Attributs : Accès restreint, Antichar, Arme massive, Encombrant (3), Installation
Équipements intégrés : Bipied stabilisateur, munitions perforantes, lunette optique (X2/X10)



FUSIL SNIPER À PLASMA

Modes de tir : 2/5/-/- **PA :** 5
Dégâts (E) : 1D20 + 7 (réduit à 5)

Utilisé principalement par les tireurs d'élite kig-yars ruuthians, cette arme est considérée comme déshonorante mais nécessaire par la plupart des sangheillis. Sa puissance lui permet d'abattre presque n'importe quelle cible d'infanterie en un seul tir, toutefois la décharge plasmatique laisse derrière elle un trait de lumière intense qui indique clairement la position du tireur et celui-ci doit alors constamment changer de position.

Concepteur : sangheillis **Date :** N/A **Poids :** 12 kg
Energie : plasma **Charge :** 30 **Résistance :** 5 **Portée :** 1.500 m
Attributs : Antichar, Encombrant (1), Installation
Équipements intégrés : Lunette électronique (X2/X10), munitions perforantes

FUSIL SPIKE LOURD

Modes de tir : 1/-/-/- **PA :** 7
Dégâts (B/T) : 2D12 + 10 (réduit à 5)

Malgré son goût prononcé pour le combat de proximité, le peuple jiralhanae n'est pas aussi intransigeant que les sangheillis concernant la nécessité d'employer des armes à très longue distance. Les maîtres forgerons de Doisac ont répondu à ce besoin à leur façon, ne comprenant pas l'utilité d'utiliser de minuscules projectiles lorsqu'on peut tirer des piques blindées de la taille d'un obus. Il suffit d'un seul coup d'œil sur les énormes munitions de cette arme, surnommée « l'Empaleur » par ses ennemis, pour n'avoir jamais envie d'en être la cible, d'autant que même un Warthog peut être facilement renversé par le choc provoqué à l'impact.

Concepteur : Jiralhanae **Date :** 2530 **Poids :** 45 kg
Chargeur : 1 spike lourd de 77mm **Portée :** 500 m
Attributs : Antichar, Arme massive, Empalement (3-G), Encombrant (2)
Équipements intégrés : Bayonnette, lunette optique (X4), munitions perforantes



ARMES FINES

ARMES SEIKIS (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 sangheillis. 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. Son développement ayant été fortement influencé par les artisans japonais, ces sabres possèdent l'apparence des anciennes épées de samourais et ont reçu le nom de code SEIKI, mot signifiant « sanctuaire » en japonais.

Concepteur : O.N.I section 3
Maniement : une main
Attributs : Adamantium
Date : 2534
Portée : 1m

	POIDS	PA	DEGATS (T)		MANIEMENT
			Complets	Réduits	
Dague	0,5 kg	4	Agilité/3 + 4	3	Une main
Sabre courte	1 kg	5	Agilité/2 + 4	4	Une mains
Sabre long	1,5 kg	5	Agilité/2 + 7	5	Deux mains

COUTEAU MILITAIRE STANDARD

Dégâts (T) : Agilité/3 + 3 (réduits à 2) **PA :** 2

Chaque peuple de Halo (à l'exception bien sûr des Iekgolos) possède un modèle standard de couteau militaire avec laquelle la plupart des nouvelles recrues sont entraînées au combat de corps à corps. Sa longueur et son poids varie grandement d'un peuple à l'autre : un couteau humain possède une lame de 25cm pour un poids de 0,5kg tandis que celui d'un jiralhanae fera 40cm pour 5kg.

Concepteur : tous peuples
Maniement : une main
Attributs : Grande taille (uniquement si l'arme a été fabriquée pour des sangheillis ou jiralhanaes, ou sur mesure pour des spartans-II).
Date : N/A
Portée : 1m
Poids : variable

DAGUES ÉNERGÉTIQUE

Dégâts (T/E) : variable **PA :** variable

Aussi appelées « kryss » par les sangheillis les plus traditionnels, ces lames ont conservé une forme proche des toutes premières dagues créées sur Sangheilios, taillées dans les défenses d'énormes prédateurs. Leurs lames sont généralement aussi longues que celle d'une épée mais plus ou moins courbées vers l'utilisateur dans l'axe de leur avant-bras afin de les protéger plutôt que de leur privilégier leur allonge d'attaque. Cela offre des capacités défensives nettement supérieures aux autres types de lames, mais force l'utilisateur à bouger constamment lorsqu'il souhaite frapper son adversaire. Les maîtres-lames qui manient des dagues sont surnommés les « danseurs de guerre » en raison des mouvements aussi rapides que constants qu'ils effectuent en combat, alternant poses défensives et frappes avec le tranchant de leurs lames.

Concepteur : sangheillis
Maniement : une main
Attributs : Lame d'énergie, Prise adaptable
Date : N/A
Portée : 1m
Poids : 1 kg

Prise adaptable : une dague énergétique peut être maniée de deux façons différentes selon le sens vers lequel vous pointez sa lame. Changer de prise est considérée comme une action mineure qui peut être effectuée pour les deux mains en même temps :

	DEGATS (E)		PA	EFFETS SUPPLÉMENTAIRES
	Complets	Réduits		
Prise offensive (lame vers l'avant)	Agilité/3 + 4	3	5	Aucun
Prise défensive (lame vers l'arrière)	Agilité/2 + 4	4	3	Bonus de Bouclier de +1 par dague



RÈGLES SPÉCIALES DES ARMES FINES

Les frappes lourdes avec ce type d'arme reçoivent un DESAVANTAGE sur le jet de touche car elles ne sont pas faites pour les chocs violents.

ÉPÉE DE BLAMITE

Dégâts (T) : Agilité/3 + 3 (réduits à 1) **PA :** 0

Cette arme très particulière est utilisée par les kig-yars pour sa furtivité et sa redoutable efficacité lorsqu'il s'agit de tuer quelqu'un à coup sûr. Sa poignée contient un dispositif de champ électromagnétique permettant de sculpter un cristal de blamite pour en faire une lame certes fragile mais qui, si elle vient à être plantée dans le corps d'un adversaire, peut exploser d'une simple pression sur un bouton pour causer d'immenses dégâts.

Concepteur : kig-yars
Munitions : cristal de blamite léger (7 lames)
Maniement : une main
Attributs : Blamite, Fragile, Indétectable, Lame explosive
Date : N/A
Portée : 1m
Poids : 0,5 kg

Lame explosive : si vous réussissez une frappe rapide avec cette arme, vous pouvez dépenser une action mineure pour activer l'explosion de la lame pendant qu'elle est dans le corps de votre adversaire. Celui-ci reçoit alors 3D10 dégâts Tranchants supplémentaires et la zone du corps touchée est détruite ou totalement inutilisable avant d'avoir reçu de très sérieux soins intensifs.

ÉPÉE ÉNERGÉTIQUE

Dégâts (T/E) : Frappe rapide : Agilité/2 + 5 (réduits à 4)
Frappe lourde : Force/2 + 5 (réduits à 4) **PA :** 5

L'épée est sans aucun doute possible l'arme la plus répandue et la plus utilisée parmi les maîtres-lames sangheillis. Ce choix est avant tout pour des raisons techniques de polyvalence mais également pour une question de symbole, l'épée étant rattachée à de très nombreuses légendes et événements historiques majeurs. Perfectionnée au fil des millénaires de combats et d'évolutions technologiques, les épées forgées aujourd'hui par l'Alliance et par les artisans sangheillis ont toutes une forme très reconnaissable qui n'est pas du tout un simple choix artistique : c'est la forme idéale pour la rendre efficace aussi bien pour les coups précis que pour les frappes violentes.

Concepteur : sangheillis
Maniement : une main
Attributs : Lame d'énergie, Forme parfaite
Forme parfaite : l'épée énergétique est à la fois une arme fine et une arme brutale, ce qui lui permet d'accomplir des frappes rapides ou lourdes sans désavantage.
Date : N/A
Portée : 1m
Poids : 1 kg



POIGNARD ÉNERGÉTIQUE

Dégâts (E) : Agilité/2 + 4 (réduits à 3) **PA :** 5

Le terme « poignard » est une traduction assez imparfaite car il se rapporte uniquement à la forme de cette arme sans pouvoir transmettre toute la sombre renommée qu'elle porte dans la culture sangheilli. De formes très diverses mais toujours dissimulées dans un brassard ou un gantelet, ils sont presque exclusivement utilisés comme par les assassins et exécuteurs pour tuer leur proie sans leur offrir l'honneur d'un duel. Le Temple des poignards est donc assez justement surnommé « Temple des Assassins » par le reste du peuple sangheilli.

Concepteur : sangheillis
Date : N/A
Maniement : une main
Portée : 1m
Poids : 1 kg
Attributs : Lame d'énergie, Indétectable, Lame cachée
Lame cachée : l'action Dégainer/Rengainer est toujours gratuite pour cette arme.



LANCE ÉNERGÉTIQUE

Dégâts (E) : Agilité/2 + 7 (réduits à 5)

PA : 6

Les lances sangheilis possèdent généralement des lames très similaires à celles des épées mais légèrement plus courtes et placées à l'extrémité d'un long manche en adamantium reforé. Cela les rend extrêmement dangereuses pour des attaques d'estoque à longue distance en interceptant leur adversaire avant même que celui-ci n'ait pu frapper. Privilégiées par les gardes et autres combattants chargés d'assumer des rôles défensifs, la lance peut tout à fait être rencontrée dans des actions offensives malgré son encombrement nettement supérieur à celui d'une épée.

Concepteur : sangheilis

Date : N/A

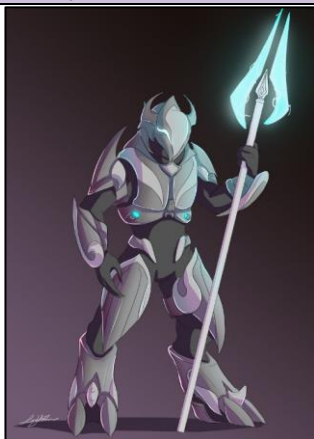
Maniement : une main

Attributs : Adamantium (manche),
Lame d'énergie, Encombrant (1), Frappe préventive

Portée : 2m

Poids : 2 kg

Frappe préventive : Vous pouvez effectuer une Attaque d'opportunité contre un personnage ennemi lorsque celui-ci pénètre dans votre zone d'engagement.



ARMES FIXES

AUTOMITRAILLEUSE A1E-486-H

Modes de tir : -/5/15/30

PA : 5

Dégâts (B) : 1D12 + 5 (réduits à 4)

Principale arme défensive installées sur les positions défensives de l'UNSC, l'automitralleuse peut repousser de larges groupes d'infanterie en dérivant une pluie de balles avec une précision néanmoins très approximative. Facile à installer et à entretenir, elle possède généralement un écran de protection blindé qui constitue un bon tiers de son poids mais qui augmente sensiblement le taux de survie de ses opérateurs.

Concepteur : Misriah Armory

Date : N/A

Poids : 30 kg

Chargeur : 200 balles de 7,62mm

Portée : 200m

Attributs : Antichar, Imprécise, Encombrant (3), Installation

Équipements intégrés : Trépied, écran protecteur blindé



MODULE LANCE-MISSILE SGM-151

Modes de tir : 1/2/4/-

PA : 4

Dégâts (T) : 2D8 (réduits à 2D4)

Conçu pour abattre aussi bien des véhicules terrestres que aériennes, cette arme est capable de tirer des volées de micro-missiles pour toucher plusieurs cibles simultanément. Ces projectiles peuvent intercepter des cibles allant jusqu'à 200 km/h, cependant leur efficacité est assez réduite contre les appareils lourdement blindés en raison de leur faible charge embarquée. Ce n'est donc pas une arme adaptée à toutes les défenses anti-matérielles.

Concepteur : Misriah Armory

Date : N/A

Poids : 50 kg

Chargeur : 8 missiles de 76mm

Portée : 300m

Attributs : Antichar, Encombrant (3), Installation, Retardement (1), Touches multiples (1d3), Verrouillage obligatoire, Verrouillages multiples (4)

Équipements intégrés : Trépied, munitions explosives

MITRAILLEUSE PLASMA LOURDE

Modes de tir : -/5/15/25

PA : 5

Dégâts (E) : 1D12 + 5 (réduits à 4)

Capable de délivrer un tir nourri de plasma pendant de longues périodes sans surchauffer, la mitralleuse à plasma lourde est employée sur de très nombreux véhicules et positions défensives covenantes. Sa puissance de feu est redoutable à courte portée mais se disperse très vite en raison d'une piètre précision. Utilisable même par les unggoy les plus stupides, cette arme peu causer des dégâts immenses aux troupes d'infanteries et véhicules légers qui feraient l'erreur de trop se rapprocher.

Concepteur : sangheilis

Date : N/A

Poids : 12 kg

Énergie : plasma **Charge :** 300

Résistance : 30

Portée : 150m

Attributs : Antichar, Imprécise, Encombrant (3), Installation

Équipements intégrés : Trépied, écran protecteur énergétique (10PB)

RÈGLES SPÉCIALES DES ARMES FIXES

Il est impossible de tirer avec une arme fixe après avoir effectué un mouvement durant le même tour, sauf si elle n'était pas dans vos mains mais déjà installée là où vous avez terminé votre mouvement.

MORTIER À PLASMA LÉGER

Modes de tir : 50/-/-

PA : 4

Dégâts (E) : 2D12 (réduits à 2D6)

Lorsqu'un assaut nécessite un bombardement préliminaire, l'Alliance emploie parfois des équipes d'artilleurs unggoy chargés de faire tirer des mortiers sur les positions ennemies pendant plusieurs heures. Leurs projectiles plasmatiques ne sont pas aussi puissants que ceux des chars Apparition mais restent extrêmement dangereux et peuvent à la longue venir à bout des structures les plus solides.

Concepteur : sangheilis

Date : N/A

Poids : 20 kg

Énergie : plasma

Charge : 300

Résistance : 30

Portée max : min 30m, max 1,500 m

Attributs : Aire d'effet (5), Antichar, Encombrant (3), Imprécise, Installation, Réarmement, Retardement (1), Touches multiples (1d4)

Équipements intégrés : Trépied, munitions explosives

TOURELLE SPIKE

Modes de tir : -/5/15/30

PA : 6

Dégâts (B/T) : 1D12 + 5 (réduits à 4)

Conçue par les jiralhanaes pour la défense de Doisac, la tourelle spike fut autorisée à être déployée sur plusieurs théâtres d'opération contre les humains qui le surnomment avec effroi le « mortier gatling » de part la taille des projectiles de métal surchauffé qu'il tire à haute vitesse. Il remplace habituellement les positions de mitralleuses à plasma lourde en remplissant à peu près le même rôle mais de manière bien plus sanglante.

Concepteurs : jiralhanaes

Date : N/A

Poids : 70 kg

Chargeur : 150 spikes de 14,3mm

Portée : 300m

Attributs : Imprécise, Empalement (2-G), Encombrant (3), Installation

Équipements intégrés : Trépied, écran protecteur blindé



ARMES LOURDES

CANON LEKGOLO

Modes antichar : 15/-/-/ **PA** : 10 **Portée** : 300m
Dégâts (E) : 1D20 + 5 (réduits à 1D8)
Attributs : Aire d'effet (3), Antichar, Touches multiples (1d3)

Modes Focalisation : -/5/10/15 **PA** : 4 **Portée** : 100m
Dégâts (E) : 1D8 + 3 (réduits à 1D4)
Attributs : Focalisation, Touches multiples (2)

Modes dispersion : -/5/10/15 **PA** : 0 **Portée** : spécial
Dégâts (E/I) : 1D6 + 3 (réduits à 1D3)
Attributs : Aire d'effet (cône de flamme), Touches multiples (3 -1 tous les 5m)

Cet énorme canon à bras utilisé exclusivement par les chasseurs lekgolos est fait pour donner une grande polyvalence de tir à son porteur grâce à trois modes d'utilisation différents. Emportant sur lui une grande charge de plasma pour pouvoir opérer longtemps sans devoir être remplacée, il peut faire face aussi bien à des marées de soldats qu'à des chars blindés ou à des positions renforcées. Il représente une part importante de pourquoi les Mgalekgolos sont tant redoutés sur le terrain.

Concepteur : lekgolos **Date** : N/A **Poids** : 50 kg
Energie : plasma **Charge** : 300 **Résistance** : 15 **Portée** : variable
Attributs : Encombrant (3), Robuste
Équipements intégrés : aucun

CANON A BARREAUX DE COMBUSTIBLES

Modes de tir : 1/2/-/- **PA** : 5
Dégâts (E/N) : 1D12 + 4 (réduits à 1D6)

Ce canon tire d'énormes barreaux de matières radioactives qui explosent à l'impact avec une puissance comparable à celle des tirs antichars des canons de lekgolo mais qui peuvent rebondir facilement sur certaines surfaces si l'angle d'impact est trop faible. Il est généralement confié à des artilleurs unggoy qui forment des escouades anti-tank extrêmement dangereuses.

Concepteur : sangheili **Date** : N/A **Poids** : 12 kg
Chargeur : 5 barreaux de combustibles **Portée** : 300m
Attributs : Aire d'effet (3), Antichar, Encombrant (2), Touches multiples (1d3)
Équipements intégrés : Viseur électronique (X2), munitions à marqueur radioactif
Règle spéciale : en cas d'échec sur une attaque indirecte, la distance de déviation est déterminée sur 1D10 au lieu de 1D6.

LANCE-ROQUETTE JACKHAMMER

Modes de tir : 1/-/-/- **PA** : 10
Dégâts (T) : 1D20 + 5 (réduits à 1D8)

Principale dotation antichar de l'infanterie de l'UNSC, le lance-roquette Jackhammer est employé principalement contre les véhicules lourds qui n'ont pas la vitesse nécessaire pour esquiver une roquette bien tirée. Il peut cependant servir également à éliminer des regroupements de soldats ennemis qu'à pour détruire une position fortifiée.

Concepteur : Misriah Armory **Date** : N/A **Poids** : 10 kg
Chargeur : 2 roquettes de 102mm **Portée** : 400m
Attributs : Aire d'effet (3), Antichar, Encombrant (2), Touches multiples (1d3)
Équipements intégrés : Viseur électronique (X2), munitions explosives



LANCE-FLAMME M7057

Modes de tir : -/2/4/6 **PA** : 0
Dégâts (I) : 1D6 + 3 (réduits à 1D3)

Longtemps oublié durant les guerres civiles humaines depuis une loi de l'UEG interdisant l'usage d'armes incendiaires, le lance-flamme refit son apparition dès les premières années de la guerre humano-covenant qui ne s'encombraient pas de ce genre de question morale. Bien qu'handicapé par une portée très réduite, son efficacité contre les troupes d'infanterie reste indiscutable et possède un impact psychologique non négligeable contre l'ennemi.

Concepteur : Misriah Armory **Date** : N/A **Poids** : 12 kg
Energie : napalm **Charge** : 50 **Résistance** : 10 **Portée** : spécial
Attributs : Aire d'effet (cône de flamme), Encombrant (2), Touches multiples (3 -1 tous les 4m)
Équipements intégrés : aucun

CÔNE DE FLAMME : Lorsque vous tirez avec une arme portant cet attribut, vous touchez automatiquement tout ce qui se trouve dans un couloir de 3 mètres de large sur une longueur de 4m (salve), 8m (rafale) ou 15m (tir de suppression) en mesurant à partir de votre position. Faites attention aux surfaces et produits inflammables.

RÈGLES SPÉCIALES DES ARMES LOURDES

Vous recevez un DESAVANTAGE sur votre jet de touche si vous tentez de tirer avec ce type d'arme après avoir effectué un mouvement durant le même tour. Il est impossible d'utiliser une arme lourde à une main sans recevoir d'importants dégâts au bras.

LASER SPARTAN M6G

Modes de tir : -/100/-/- **PA** : 15
Dégâts (I) : 3D20 + 10 (réduits à 3D8)

Baptisée initialement le « fusil non-linéaire Galiléen », cette arme fut rapidement surnommée « spartan laser » par les troupes de l'UNSC car elle était si coûteuse qu'elle fut presque exclusivement confiée aux combattants spartans-II durant les premières années de sa production. À l'exception probablement du fusil railgun qui apparut plus tard, il s'agit sans doute de l'arme antichar portable avec la plus grande puissance de feu dans tout l'arsenal humain. Chacun de ses tirs libère trois lasers à très haute intensité qui traversent instantanément la plupart des blindages et font exploser les munitions ou équipements électroniques.

Concepteur : Misriah Armory **Date** : 2545 **Poids** : 16 kg
Energie : batterie M6G **Charge** : 400 **Résistance** : 100 **Portée** : 700m
Attributs : Antichar, Accès restreint, Encombrant (2), Retardement (1), Robuste, Prototype (2551)
Équipements intégrés : Lunette électronique (X4)

LANCE-PLASMA

Modes de tir : -/2/4/6 **PA** : 0
Dégâts (E/I) : 1D6 + 3 (réduits à 1D3)

Le lance-plasma fonctionne globalement de la même manière qu'un lance-flamme avec un combustible différent qui libère une chaleur plus intense encore que le napalm. Il a été développé par les lekgolos sur demande express de l'Alliance pour purifier d'éventuelles infections du Parasite, mais sert également pour les assauts conventionnels et se trouve régulièrement entre les mains d'unggoy sélectionnés pour leurs instincts pyromanes.

Concepteur : lekgolo **Date** : N/A **Poids** : 12 kg
Energie : plasma **Charge** : 60 **Résistance** : 12 **Portée** : spécial
Attributs : Aire d'effet (cône de flamme), Encombrant (2), Touches multiples (3 -1 tous les 4m)
Équipements intégrés : aucun

LANCE-GRENADE AUTOGUIDÉ

Modes de tir : 1/2/4/- **PA** : 7
Dégâts (E) : 1D12 + 6 (réduits à 1D6)

Très lourd et encombrant, le lance-grenade autoguidé est assez rarement rencontré sur le terrain car considéré comme peu utile contre les humains et autres ennemis conventionnels des forces covenants. Il est cependant très utilisé lors de mission contre des loges hérétiques pour éliminer rapidement les guerriers sangheili ennemis malgré leurs boucliers énergétiques. Capable de coller une grande à plasma directement sur sa cible jusqu'à une bonne distance, il promet une destruction rapide dès que son système de verrouillage s'active.

Concepteur : sangheili **Date** : N/A **Poids** : 12 kg
Chargeur : 12 grenades à plasma type 1 **Portée** : 50m
Attributs : Aire d'effet (3), Encombrant (2), Verrouillage multiple (4)
Équipements intégrés : Viseur électronique (X4)

MITRAILLEUSE M739 SAW

Modes de tir : -/6/12/24 **PA** : 4
Dégâts (B) : 1D10 + 4 (réduits à 3)

La mitrailleuse SAW est extrêmement appréciée des fantassins de l'UNSC et d'autres factions humaines en raison de sa puissance de feu et de son chargeur tambour qui offre une grande capacité de munitions pour un rechargement très facile. On en trouve souvent au moins un exemplaire dans chaque escouade de combat.

Concepteur : Misriah Armory **Date** : N/A **Poids** : 7 kg
Chargeur : 128 balles de 7,62mm **Portée** : 100m
Attributs : Antichar, Imprécise, Encombrant (1)
Équipements intégrés : Aucun



SABRE-GRENADE

Modes de tir : 1/3/-/-
Dégâts (T) : 1D8 + 2 (réduits à 1D4) **PA :** 4

La seule vue de cette arme suffit à provoquer la terreur chez bon nombre de soldats humains, surtout parmi ceux qui l'ont déjà vu en action. Combinant un lance-grenade avec une énorme lame de combat capable de couper un homme en deux, le sabre-grenade est un instrument de mort typiquement jiralhanae qui peut faire des ravages en un temps record. Il est cependant si lourd que les autres peuples ont extrêmement de mal à le manier... du moins lorsque cela ne leur est pas physiquement impossible.

Concepteur : jiralhanae **Date :** N/A **Poids :** 12 kg
Chargeur : 6 balles-grenades calibre 7 **Portée :** 100m
Attributs : Aire d'effet (2), Encombrant (2), Robuste, Touches multiples (1D3)
Équipements intégrés : Bayonnette, munitions explosives



ARMES STANDARDS

RÈGLES SPÉCIALES DES ARMES STANDARDS

Du fait de leur relative polyvalence, les armes standards peuvent être associées aux caractéristiques d'Agilité, de Force ou de Perception au choix de l'utilisateur. Sur les profils présentés ici, cela est indiqué de la manière (A/F/P) pour des questions de place.

Vous recevez un DESAVANTAGE sur vos jets de touche si vous essayez d'utiliser une arme standard à une main.

FUSIL D'ASSAUT SÉRIE MA

De toutes les armes fabriquées par Misriah Armory, les fusils d'assaut MA sont celles produites en plus large quantité et de très loin. Ils équipent une majeure partie du personnel de combat de l'UNSC ainsi que des organisations paramilitaires et autres services de sécurité depuis des décennies, et se retrouve donc également assez facilement entre les mains d'insurgés et de hors-la-loi. Les différents modèles possèdent des caractéristiques très différentes selon le rôle pour lequel ils ont été conçus, mais restent très polyvalent pour faire face à la plupart des menaces conventionnelles.

FUSIL D'ASSAUT MA2B

Modes de tir : -/6/12/18 **PA :** 1
Dégâts (B) : 2D6 + 1 (réduits à 1)
Concepteur : Misriah Armory **Date :** 2480 **Poids :** 3 kg
Chargeur : 34 balles de 7,62mm **Portée :** 100m
Attributs : Imprécise
Équipements intégrés : Torche, viseur électronique

FUSIL D'ASSAUT MA37

Modes de tir : -/4/8/12 **PA :** 1
Dégâts (B) : 1D8 + 2 (réduits à 1)
Concepteur : Misriah Armory **Date :** 2492 **Poids :** 4 kg
Chargeur : 32 balles de 7,62mm **Portée :** 150m
Attributs : Robuste
Équipements intégrés : Torche, viseur électronique

FUSIL D'ASSAUT MA5B

Modes de tir : -/5/10/15 **PA :** 1
Dégâts (B) : 2D6 + 2 (réduits à 1)
Concepteur : Misriah Armory **Date :** 2511 **Poids :** 4,5 kg
Chargeur : 60 balles de 7,62mm **Portée :** 100m
Attributs : Imprécise, Touches multiples (2, -1 à 10m)
Équipements intégrés : Torche, viseur électronique, boussole

FUSIL D'ASSAUT MA5C

Modes de tir : -/4/8/12 **PA :** 2
Dégâts (B) : 1D8 + 2 (réduits à 1)
Concepteur : Misriah Armory **Date :** 2527 **Poids :** 3 kg
Chargeur : 32 balles de 7,62mm **Portée :** 150m
Attributs : Fiable
Équipements intégrés : Torche, viseur électronique

FUSIL D'ASSAUT MA5K

Modes de tir : 1/3/5/10 **PA :** 1
Dégâts (B) : 1D8 + 2 (réduits à 1)
Concepteur : Misriah Armory **Date :** 2517 **Poids :** 2 kg
Chargeur : 30 balles de 7,62mm **Portée :** 75m
Attributs : Compact, Robuste
Équipements intégrés : Torche, viseur électronique, sélecteur de tir débridé



FUSIL À POMPE M90

Modes de tir : 1/-/-/- **PA :** 0
Dégâts (B) : 1D8 (réduits à 1)

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 ». Très apprécié des équipes de sécurité navales et des équipes d'intervention rapide en milieu urbain, il est également très répandu dans les milieux criminels en raison de la grande simplicité de son utilisation qui rend même le combattant le plus inexpérimenté très dangereux.

Concepteur : Misriah Armory **Date :** N/A **Poids :** 3 kg
Chargeur : 6 cartouches de magnum 8 **Portée :** 20m
Attributs : Dispersion (3), Fiable, Réarmement, Touches multiples (6, avec -1 tous les 2m)
Équipements intégrés : Torche



FUSIL DE COMBAT BR-55

Modes de tir : -/3/-/- **PA :** 2
Dégâts (B) : 1D10 + 3 (réduits à 2)

Ce fusil est principalement utilisé par les éclaireurs et autres troupes chargées de la reconnaissance, mais possède tout à fait sa place même au cœur des affrontements les plus violents. Son mécanisme de tir délivre des salves de trois balles avec une grande précision à moyenne et longue portée, permettant à un tireur suffisamment doué d'abattre de nombreuses cibles avant de devoir recharger.

Concepteur : Misriah Armory **Date :** 2525 **Poids :** 3 kg
Chargeur : 36 balles de 9,5mm **Portée :** 250m
Attributs : Fiable, Semi-automatique
Équipements intégrés : Torche, viseur électronique (X2)



LANCE-GRENADE M319

Modes de tir : 1/-/-/-

PA : 4

Dégâts (T) : 1D8 (réduits à 1D4)

Relativement compact pour la puissance de feu qu'il peut déployer, le lance-grenade M319 est une arme polyvalente qui peut tirer des balles-grenade de différents types et sert également de commande à distance pour la détonation de ces explosifs. C'est en raison du besoin de pouvoir choisir librement le type de munition à chaque tir qu'il n'y a pas de chargeur, ce qui a pour effet secondaire de rendre le mécanisme relativement fiable.

Concepteur : Misriah Armory

Date : N/A

Poids : 3 kg

Chargeur : 1 balle-grenade à fragmentation

Portée : 50m

Attributs : Aire d'effet (2), Fiable, Réarmement, Touches multiples (1D3)

Equipements intégrés : Commande à distance, munition à charges programmables, poignée avant. Les valeurs de dégâts et de PA changent si vous équipez cette arme avec d'autres modèles de balle-grenades (chaque modèle de grenade à main humaine présente dans la catégorie des armes de jet peut être convertie en balle-grenade).

Règle spéciale : en cas d'échec sur une attaque indirecte, la distance de déviation est déterminée sur 1D8 au lieu de 1D6.



FUSIL À CONCUSSION

Modes de tir : 1/-/-/-

PA : 3

Dégâts (E) : 1D6 +3 (réduits à 1D4)

Le dispositif d'ionisation plasmatique de cette arme est programmé spécifiquement pour délivrer des tirs de décharge énergétiques instables qui provoquent autant d'explosions miniatures pouvant faire tomber aisément les individus trop frêles ou avec un pauvre sens de l'équilibre.

Concepteur : sangheillis

Date : 2547

Poids : 10 kg

Chargeur : grenade à concussion de 30mm

Portée : 50m

Attributs : Aire d'effet (2), Encombrant (1), Touches multiples (1D3)

Equipements intégrés : aucun

Toute cible qui perd des PV suite à un tir direct de fusil à concussion doit réussir une sauvegarde d'Agilité ou d'Endurance au choix. En cas d'échec, elle se retrouvera A terre.



REPEATER PLASMA

Modes de tir : -/2/4/8

PA : 2

Dégâts (E) : 1D12 + 5 (réduits à 5)

Version lourde du fusil à plasma, le supprimeur à plasma est fait pour être manié à deux mains par les sangheillis (et à peu près uniquement eux) afin de délivrer des rafales continues à cadence plus faibles mais puissantes, capables d'abattre plusieurs ennemis rapidement. Il est utilisé pour permettre aux guerriers sangheillis d'effectuer des avancées lentes et méthodiques, et n'est donc confié qu'aux individus les moins prompts à se jeter au corps à corps.

Concepteur : sangheillis

Date : 2550

Poids : 8 kg

Energie : plasma Charge : 30

Résistance : 6

Portée : 100m

Attributs : Fiable, Grande taille, Robuste

Equipements intégrés : aucun



5.6. MODIFICATIONS D'ARMES

Nous allons rentrer ici dans un domaine très apprécié par les armuriers, saboteurs et autres petits bricoleurs qui souhaitent optimiser leur armement et ceux de leurs alliés. Soyez cependant bien conscient que les règles qui sont données ici sont basées sur une **SIMPLIFICATION** des technologies d'armement, et qu'elles n'ont clairement pas vocation à être un reflet parfait de ce que des experts du domaine pourraient connaître. Cela a pour but de vous donner suffisamment de possibilités de modifications sans partir trop loin dans la complexité et sans rendre les règles de combat inutilisables.

TEST DE MODIFICATION : La plupart des modifications possibles sur vos armes demandent du temps et des ressources (outils, pièces de rechange, lieu de travail propre, etc.), et pour accomplir chacune de ces modifications vous devez effectuer un **test de Technique (Techno-Maitrise) étendu** dont le degré de difficulté et le nombre de réussite à obtenir sont indiqués dans les divers tableaux de ce chapitre, chaque test représentant environ une heure de travail. L'efficacité de votre modification et les risques d'utilisation de l'arme ainsi modifiée dépendront directement des résultats de ces tests.

Note : La technologie des armes forerunners est beaucoup trop avancée pour pouvoir être modifiées même par les plus grands génies des civilisations humaines et covenantes. Ne jouez pas avec ça, car cela risque davantage de vous exploser à la figure que d'obtenir l'effet désiré...

1. ALIMENTATION

Cette première partie est composée à la fois du système de stockage de munitions et du mécanisme d'approvisionnement qui distribue ces munitions vers la partie Ejection. Chaque arme ne peut être alimentée que par un modèle bien précis de munition qui correspond aux dimensions de son canon ou à son mécanisme de fonctionnement interne, et qui est indiqué directement sur son profil. Bien qu'il existe une immense variété de munitions, nous avons regroupé la majorité d'entre elles en 7 catégories : **chargeurs, batterie, carburant, balles-grenades, roquettes, blamite et plasma**. Chaque catégorie peut être modifiée de différentes manières qui sont propres à leur technologie de fonctionnement.

CHARGEURS

Qu'il s'agisse de balles, de cartouches, de piques ou d'autres types de projectiles similaires, l'immense majorité des armes à munitions solides sont alimentées avec des **chargeurs** dont les dimensions varient énormément selon le calibre des munitions qu'ils contiennent. De ce fait, contrairement aux cellules plasmatiques et aux cristaux de blamites, chaque type de chargeur n'est généralement compatible qu'avec une seule arme sauf dans le cas de séries telles que les pistolets M6 ou les fusils d'assauts MA, par exemple.

En revanche, vous pouvez très bien retirer des munitions d'un chargeur pour le mettre dans celui d'une autre arme du moment que ces munitions sont de même **calibre**, comme par exemple le fusil d'éclairer M392 DMR et la mitrailleuse M739 SAW qui utilisent tous deux des balles de 7.62mm. Cette opération demande cependant un temps assez long selon le nombre de projectiles à transférer car il faut le faire un à la fois.



MODIFICATION	Test	Coût (REQ)
CHANGEMENT DE CALIBRE : permet de tirer des projectiles d'un calibre supérieur d'un seul rang (et donc d'augmenter les dégâts). Nécessite la même modification sur les parties d'Ejection de Guidage de l'arme.	DD=16 12 degrés	50
MUNITIONS SPÉCIALES : ne nécessite aucune modification sur l'arme elle-même mais ces munitions coûtent des REQ à l'acquisition. Voir les détails sur le tableau page 221.	Aucun	Variable
SÉLECTEUR DE TIR DÉBRIDÉ : permet d'ajouter un mode de tir n'étant pas présent sur le profil de l'arme (par exemple une rafale sur un pistolet M6C). La consommation de munition suivant le mode de tir ajouté est à déterminer avec le MJ.	DD=14 8 degrés	30
SÉLECTEUR DE MUNITIONS : Permet d'alimenter l'arme avec 2 chargeurs avec des munitions de même calibre. Vous passez d'un chargeur à l'autre par l'action <i>Actionner un objet</i> .	DD=14 8 degrés	25
CHARGEUR DOUBLE : à partir de deux chargeurs standards, vous créer un seul chargeur dont la capacité est doublée.	DD=10 4 degrés	Prix du chargeur X2

BATTERIES

On peut considérer les batteries comme de gros chargeurs capables d'emmagasiner une quantité colossale d'énergie électrique (et non plasmatique) nécessaire à l'alimentation de certaines armes particulièrement puissantes et/ou gourmandes en ressource. Chaque batterie est spécifique à un type de matériel bien précis et il est fortement déconseillé d'essayer de les connecter à un appareil pour laquelle elles n'ont pas été conçues, sous peine de les endommager plus ou moins lourdement. C'est comme essayer d'alimenter votre ordinateur portable avec un adaptateur prévu pour un ampli audio : il y a de grandes chances que cela fasse griller des composants.

PRINCIPE DE BASE DES MODIFICATIONS D'ARMES

La plupart des armes de tir peuvent être décomposées en cinq parties désignées par leurs fonctions respectives :

1. **L'Alimentation** fournit le projectile du tir,
2. **L'Acquisition** aide l'utilisateur à viser,
3. **L'Ejection** produit l'énergie pour propulser le projectile,
4. **Le Guidage** s'assure d'orienter le projectile aussi précisément que possible vers l'endroit souhaité,
5. **Les Modules** apportent des avantages supplémentaires qui n'ont rien à voir avec le tir en lui-même.

Selon la technologie de l'arme, ces trois parties se présentent sous des mécanismes très différents. Par exemple, pour une arme à munition solide l'éjection est assurée par le percuteur tandis que sur une arme à plasma c'est une chambre d'ionisation et sur une arme needler il s'agit d'une fronde électromagnétique.

Il est ensuite important de prendre en compte les règles suivantes :

1. Une modification d'arme ne peut **JAMAIS** devenir un équipement standard, même si vous souhaitez l'équiper sur une arme qui est un équipement standard pour votre personnage.
2. Le profil de base de chaque arme prend déjà en compte les effets de tous ses équipements intégrés. Inutile donc par exemple d'appliquer la règle des munitions perforantes sur un fusil S2AM.
3. Le MJ se réserve toujours le droit d'interdire ou de refuser temporairement certaines modifications d'armes s'il le juge nécessaire.

MODIFICATION	Test	Coût (REQ)
SURVOLTAGE : augmente l'intensité des tirs. Les jets de dégâts sont surchargés. Peut nécessiter de modifier aussi les parties d'Ejection et de Guidage de l'arme.	DD=17 14 degrés	60
CONVERTISSEUR PLASMATIQUE : permet à la batterie de se recharger à partir d'une source d'énergie à plasma. Récupère 1 point de Charge toutes les 10 minutes en consommant 2 points de Charge d'un stockage de plasma.	DD=18 20 degrés	100
SÉCURITÉ STATIQUE : modifie la batterie de manière à ce qu'en cas de dysfonctionnement majeur, l'énergie qui lui reste se décharge dans un circuit de fuite plutôt que de provoquer un arc électrique risquant d'endommager l'arme ou le porteur.	DD=16 14 degrés	40

CARBURANT

Ce type d'alimentation utilise un liquide ou un gaz sous pression comme combustible contenu dans un container afin de projeter une flamme sur plusieurs mètres. Cela a l'avantage d'être un système relativement simple et robuste mais qui doit être protégé pour éviter les incidents, car une telle concentration de matière inflammable peut être très dangereuse pour l'utilisateur.

MODIFICATION	Test	Coût (REQ)
CONTAINER RENFORCÉ : Augmente la résistance du container pour éviter les fuites et les explosion accidentelles.	DD=12 6 degrés	30
CHARGE SUPÉRIEURE : Augmente la capacité du container de moitié.	DD=14 8 degrés	50

BALLES-GRENADES

Ces munitions sont nommées ainsi car elles combinent l'aspect projectile des balles avec la charge explosive d'une grenade pour une plus grande portée et une meilleure précision. Elles ont donc un calibre bien précis qui détermine la/les armes capables de les tirer, tout comme pour les balles standards. Par contre, elles peuvent exploser spontanément si elles sont exposées à une chaleur importante ou si elles reçoivent des dégâts directs, donc faites attention lorsque vous décidez par exemple de porter une cartouchière pleine de balles-grenades sur votre plastron ou votre ceinture.

MODIFICATION	Test	Coût (REQ)
CHARGE PROGRAMMABLE : Installe un dispositif dans le système de distribution des munitions permettant à l'utilisateur de choisir le mode de déclenchement des explosifs contenus dans les munitions :	DD=12 6 degrés	10, puis 3 par balle-grenade
<ul style="list-style-type: none">• Minuteur : un compte à rebours se déclenche après le tir et la munition explose lorsqu'il se termine. Le réglage par défaut est de 3 secondes, mais peut être réglée sur n'importe quelle valeur entre 2 et 20 secondes.• Impact : la charge explose dès qu'elle subit un choc suffisamment important après avoir été activée. Attention cependant aux chocs accidentels...• Déclenchement à distance : ce mode nécessite de synchroniser l'explosif avec une commande à distance. Une fois activée, la charge explose uniquement lorsqu'elle reçoit le signal depuis cette commande à distance (et pas une autre) ou qu'elle reçoit des dégâts suffisants.		

ROQUETTES ET MISSILES

Ces munitions hautement explosives sont généralement très encombrantes mais relativement puissantes et particulièrement efficaces contre les véhicules, fortifications et cibles blindées. On différencie les roquettes des missiles sur le critère suivant : les roquettes partent en ligne droite une fois qu'elles sont tirées tandis que les missiles possèdent un système de guidage qui peut être automatique ou à distance, leur permettant de corriger leur trajectoire pour grandement augmenter leurs chances de toucher leur cible. Cependant, pour qu'un missile puisse utiliser ce système de guidage, ils doivent être tirés par une arme possédant la règle spéciale **Verrouillage**. Et de la même manière que les balles-grenades, ces munitions peuvent exploser spontanément sous l'effet de la chaleur ou d'un impact trop important.

MODIFICATION	Test	Coût (REQ)
GUIDAGE LASER : Installe un pointeur laser utilisé par des missiles capables de suivre l'endroit indiqué par ce pointeur. Lorsque vous utilisez ce genre de munitions contre une cible en déplacement rapide, ajoutez votre modificateur de Perception à votre jet de touche pour représenter votre capacité à anticiper son mouvement.	DD=12 6 degrés	10, puis 5 par missile
GUIDAGE THERMIQUE : Permet d'utiliser des missile à acquisition de cible, qui donnent l'attribut Verrouillage à votre arme uniquement contre les véhicules et autres cibles mécaniques dégageant une importante chaleur.	DD=15 10 degrés	30, puis 15 par missile
COMBUSTION ACCÉLÉRÉE : Modifie le système de propulsion des projectiles pour les rendre plus rapides. Les réactions des cibles ne peuvent bénéficier que de la moitié de leurs bonus.	aucun	7 par mun.

LA BLAMITE

Les armes needler sont toutes alimentées par le même matériau cristallin nommé blamite, dont les propriétés physico-chimiques exceptionnelles permettent de le sculpter par l'action de micro-champs électro-magnétiques. Ce cristal est « cultivé » dans de nombreuses installations souterraines covenantes, se nourrissant de radiations et de minéraux pour grandir avant d'être extrait et taillés en petits blocs ovales qui servent de chargeurs aux armes needlers. Une fois le bloc de blamite inséré dans l'arme, des forces électro-magnétiques le forcent à à passer dans de multiples trous pour former les fameuses aiguilles qui seront propulsées là encore par une force magnétique.

Selon que les conditions environnementales dans lequel le cristal de blamite grandit (température, pression, rayonnement, composition des sols, etc.), il peut acquérir des propriétés différentes. Au court de leur longue exploitation de cette ressource, les covenants ont appris à maîtriser la fabrication d'une demi-douzaine de variantes dont les effets sont semblables à ceux des munitions spéciales pour chargeurs.

MODIFICATION	Test	Coût (REQ)
CHANGEMENT DE CALIBRE : permet de tirer des projectiles d'un calibre supérieur d'un seul rang (et donc d'augmenter les dégâts). Nécessite cependant de modifier aussi les parties d'Ejection et de Guidage de l'arme.	DD=16 12 degrés	50
MUNITIONS SPÉCIALES : ne nécessite aucune modification sur l'arme elle-même mais ces munitions coûtent des REQ à l'acquisition. Voir les détails sur la page suivante.	Aucun	Variable
CHAMBRE CRISTALLINE AUGMENTÉE : permet d'insérer un cristal supplémentaire dans l'arme pour augmenter sa capacité de munitions (à déterminer par le MJ).	DD=14 10 degrés	40

LE PLASMA

Le plasma tiré par les armes covenants est fabriqué à partir de gaz hautement ionisé (généralement de l'hydrogène ou de l'hélium), et manipulé par des champs magnétiques qui servent à le confiner ou à le « sculpter » pour former un projectile ou une lame. Les peuples covenants utilisent cette forme d'énergie depuis si longtemps qu'ils en maîtrisent parfaitement la technologie de fabrication, de stockage et d'utilisation pour de très nombreux aspects de leur civilisation, depuis leur armement jusqu'à l'alimentation de leurs usines ou de leurs véhicules. La forme la plus courante du plasma est donc relativement stable, et ne provoque ni incendie ni explosion en cas de fuite accidentelle, mais il est possible de le traiter chimiquement pour lui conférer diverses propriétés telles qu'inflammables, explosif ou d'autres encore.

Il existe plusieurs appareils servant au stockage et/ou transfert de plasma entre différents équipements. Leur capacité de stockage est variable selon la densité du plasma qui est contenu à l'intérieur, celui-ci pouvant être **léger (vert)**, **standard (bleu)** ou **lourd (rouge)**. Et quelle que soit la densité de ce plasma, il peut ensuite recevoir des traitements chimiques et/ou par rayonnement pour recevoir des attributs spéciaux équivalentes à celles des munitions spéciales pour chargeur.

CELLULE PLASMATIQUE

Taille / poids : 3cm de diamètre / quelques grammes

Type de plasma	Léger	Standard	Lourd
Capacité cellule	60	30	15

Équivalent d'un chargeur de pistolet ou de fusil, cet objet circulaire de la taille d'une capsule de bouteille contient assez d'énergie pour alimenter la plupart des armes légères d'infanterie. C'est le moyen d'alimentation que l'on trouve le plus communément sur les petits objets portables.

Une cellule plasmatique peut être rechargée par la plupart des appareils covenants stockant eux aussi du plasma, par transfert de charge. Son principal défaut est de ne pas pouvoir être remplacée aussi facilement qu'un chargeur de munitions solides : pour la changer, il faut la démonter mécaniquement au travers d'un processus long et délicat.

BATTERIE A PLASMA

Taille / poids : 30cm / 4kg

Type de plasma	Léger	Standard	Lourd
Capacité batterie	600	300	150

Cette batterie est conçue pour permettre de transporter facilement une grande réserve d'énergie dans le cadre d'opérations longues, mais aussi pour alimenter certaines armes lourdes. Constituée de deux parties entre lesquelles est maintenu un champ de confinement magnétique, elle possède deux câbles de transfert et dix emplacements pour cellules plasmatiques.

En combat, le transfert d'énergie se fait au rythme de 10 points de charge par round. Si la batterie vient à exploser suite à un accident, les dégâts et la zone d'effet son déterminés par le MJ en fonction de la charge restante.

MODULE D'ALIMENTATION

Taille / poids : 1m20 X 55cm / 50kg

Type de plasma	Léger	Standard	Lourd
Capacité module	20.000	10.000	5.000

Les modules d'alimentations constituent le cœur énergétique de la plupart des véhicules lourds et bâtiments autonomes de taille moyenne. Ils sont généralement enveloppés d'un caisson blindé pour les protéger des chocs durant leur transport.



CAISSON DE STOCKAGE

Taille / poids : 1m / 100kg

Type de plasma	Léger	Standard	Lourd
Capacité caisson	4.000	2.000	1.000

Principal outil pour le transport de plasma en grande quantité, le caisson de stockage est un objet extrêmement courant dans toutes les installations de l'Alliance, militaires ou non. Les modèles civiles sont néanmoins très inférieures tant dans leur conception que dans la quantité ou même la qualité du plasma qu'ils transportent. Chaque caisson de stockage est équipé d'un à cinq ports de connexion pour câble de transfert, tous associés à un verrou électronique commun qui empêche les personnes non-autorisées de se servir librement.



STATION DE RAVITAILLEMENT

Taille / poids : 1m / 100kg

Type de plasma	Léger	Standard	Lourd
Capacité station	20.000	10.000	5.000

Cette station est déployée sur la plupart des installations militaires et zone de combat covenants afin de permettre aux troupes présentent sur place de se réapprovisionner en énergie à tout moment. Elle contient un module d'alimentation, cinq câbles de transfert et vingt emplacements pour cellules plasmatiques. Le tout est sécurisé par un verrou électronique relié à un identificateur d'IFF pour reconnaître les soldats alliés, ainsi qu'un pavé numérique pour entrer un code détenu généralement par les officiers de terrain.

Comme pour les batteries, en combat le transfert d'énergie se fait au rythme de 10 points de charge par round.

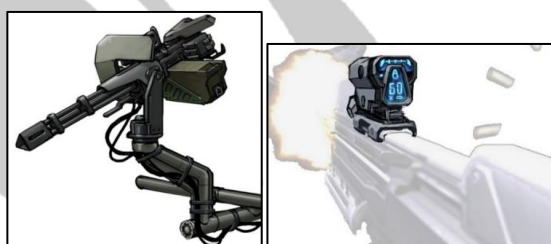


TYPE DE MUNITION	EFFET	CHARGEURS	BLAMITE	PLASMA
Explosives	-1 à la PA de l'arme (peut donner une valeur négative) Si vous causez au moins 2 dégâts réduits sur la même cible dans une même action, vous pouvez renoncer aux dégâts pour réduire de 1 point les valeurs de Classe d'Armure de cette cible.	3 REQ / chargeur (*)	Couleur : dorée Prix : 3 REQ / cristal	3 REQ / cellule
Incendiaire	-1 à la PA de l'arme (peut donner une valeur négative) Vos dégâts sont également de type <i>Incendiaires</i> et peuvent enflammer certaines matières.	3 REQ / chargeur (*)	Couleur : azure Prix : 3 REQ / cristal	3 REQ / cellule
Marqueur radioactif	Pour chaque attaque causant des dégâts complets, la cible devient <i>Marquée (+1)</i> pour toutes les actions visant à la localiser en mesurant les radiations qu'elle émet. L'effet disparaît après 72 heures ou si la cible utilise une station médicale pour recevoir des soins intensifs.	5 REQ / chargeur (*)	N/A	4 REQ / cellule
Paralysante	Si vous causez des dégâts complets à une cible, celle-ci doit réussir une sauvegarde d'Endurance (DD=15) ou être Paralysée sur la zone touchée.	2 REQ / chargeur (*)	N/A	2 REQ / cellule
Perforante	+2 à la PA de l'arme.	3 REQ / chargeur (*)	Couleur : noire Prix : 5 REQ / cristal	N/A
Semi-perforante explosive	+1 à la PA de l'arme. Si vous causez au moins 2 dégâts réduits sur la même cible dans une même action, vous pouvez renoncer aux dégâts pour réduire de 1 point les valeurs de Classe d'Armure de cette cible.	5 REQ / chargeur (*)	N/A	N/A
Autoguidées	Vos attaques divisent par 2 les bonus de couvert de vos cibles.	N/A	Couleur : pourpre Prix : 25 REQ / cristal	N/A
Antipersonnelle	Tous les <i>Saignements</i> et <i>Hémorragies</i> infligés par l'arme sont doublés.	5 REQ / chargeur (*)	Couleur : verte Prix : 5 REQ / cristal	10 REQ / cellule

(*) Pour les armes de précision, ajoutez +1REQ par chargeur. Pour les armes lourdes ou fixes, ajoutez +2REQ par chargeur.

2. ACQUISITION

Bien que n'étant pas lié directement au mécanisme de tir, cette partie peut être assez essentielle pour les armes qui demandent une certaine précision dans leur maniement, et peut également apporter des avantages à l'utilisateur dans la perception de son environnement. Elle n'est donc pas indispensable pour effectuer des attaques à distance mais constitue quand même un élément essentiel de la plupart des armes. La difficulté des modifications associées ne se trouve pas forcément dans leur aspect technique mais avant tout dans l'exactitude de leur réglage, car un système d'acquisition mal calibré peut dévier un tir aussi facilement qu'un canon défectueux, et peut-être même plus.



MODIFICATION	Test	Coût (REQ)	Limitations
DÉSIGNATEUR DE CIBLE : laser à haute puissance associé à un localisateur. Pour l'utiliser, vous devez maintenir le laser pendant plusieurs secondes sur la cible, ce qui est considéré comme une action majeure. Ce dispositif peut être utilisé selon deux modes différents : <ul style="list-style-type: none"> • <i>Mode « marquée »</i> : jusqu'à la fin du round prochain (ou pendant 15 secondes en temps narratif), la cible est <i>Marquée (2)</i> pour toutes les actions visant à détecter sa présence avec un scanner ou une vision thermique. • <i>Mode « coordonnées »</i> : le laser analyse la position de votre cible et calcule ses coordonnées exactes au moment du ciblage, ce qui peut ensuite être utilisé pour demander un support quelconque. 	DD=14 0 degrés	25	Nécessite une connexion avec un ordinateur intégré d'armure.
LASER DE POINTAGE : réduit de 1 le malus pour cibler une zone du corps d'un ennemi. Le laser peut être activé ou désactivé à volonté par une action mineure. Il existe deux technologies de pointeur : <i>Laser visible (5 REQ)</i> : émet un point lumineux qui peut être repéré par les personnages attentifs, surtout si l'environnement est sombre. <i>Laser infrarouge (10 REQ)</i> : le point lumineux n'est visible que par l'utilisateur de l'arme ou par quelqu'un utilisant le mode de vision infrarouge.	DD=14 0 degrés	variable	Aucune
LUNETTE DE VISÉE OPTIQUE : un simple jeu de verres grossissants. Ne donne aucun avantage particulier en plus du grossissement d'image.	DD=12 0 degrés	5	Aucune
LUNETTE DE VISÉE ÉLECTRONIQUE : micro-caméra avec zoom numérique surmontée d'un indicateur de munitions.	DD=14 0 degrés	10	Nécessite une connexion à un interface tactique.
LUNETTE DE VISÉE ÉLECTRO-OPTIQUE : combine les technologies de visée optique et électroniques pour donner un plan de secours si la visée électronique est inutilisable.	DD=16 0 degrés	15	Aucune
MODE DE VISION : installe l'un des modes de vision suivants : zoom (5 REQ), infrarouge (10 REQ), nocturne (10 REQ), détection de mouvement (15 REQ), et VISR (25 REQ). Les effets sont décrits dans le chapitre 5.3. Vous ne pouvez pas avoir plus de 2 modes de vision installés.	DD=14 6 degrés	variable	Nécessite une lunette de visée électronique ou électro-optique, ainsi qu'un ordinateur intégré d'armure pour le mode VISR.
Système d'Automatisation : l'arme devient <i>Automatisée</i> et peut recevoir jusqu'à trois chargeurs correspondant à son profil et qu'elle peut remplacer elle-même. Elle dispose d'une micro-caméra avec vision nocturne et détecteur de mouvements qui identifie les cibles potentielles dans un champ de vision de 120° devant l'arme et jusqu'à une distance de 300 mètres. Lorsque l'arme est déployée et que le dispositif d'automatisation est activé, ce dernier surveille la zone devant lui et fera tirer l'arme sur tout véhicule ou cible d'infanterie dont l'IFF est reconnue comme adverse ou qui ne présente aucun IFF. Par défaut, une arme automatisée tirera toujours sur la cible la plus proche sans se soucier des indices de menace car elle ne peut pas les calculer. Le personnage ayant installé l'arme peut cependant contrôler le dispositif à distance et alors voir à travers la micro-caméra reliée au canon de l'arme, sélectionner les cibles prioritaires, voir tirer lui-même en utilisant sa propre compétence d'arme.	DD=16 14 degrés	100	Armes fixes uniquement

3. ÉJECTION

Il existe de nombreuses technologies différentes d'éjection pour les armes de tir, qui sont chacune liées à un type de projectile bien spécifique. Les principaux sont bien évidemment les percuteurs de munitions solides et les chambres d'ionisation pour le plasma, mais rencontre également des méthodes plus exotiques comme la chambre à fréquence des armes needler, les bobines magnétiques des railguns jusqu'à la simple corde d'un arc. Chaque technologie peut être améliorée de différentes manières, et c'est pourquoi les limitations des différentes options de ce tableau sont beaucoup plus restrictives. En cas de doute, demandez toujours au MJ.

MODIFICATION	Test	Coût (REQ)	Limitations
DISPOSITIF DE TIR FANTÔME : Réduit le bruit du tir et modifie le spectre d'émission lumineuse du plasma lors de son passage dans la chambre d'ionisation afin de le rendre invisible. Cela confère à l'arme l'attribut <i>Silencieuse</i> .	DD=18 20 degrés	100	Armes à énergie plasma
CADENCE AUGMENTÉE : une modification du mécanisme d'éjection lui permet de tirer plus rapidement au prix d'une précision plus faible et d'un risque de dysfonctionnement plus important. L'arme reçoit les attributs <i>Imprécis</i> et <i>Touches multiples (2)</i> avec une éventuelle réduction selon la distance à décider par le MJ. Si elle possède déjà la règle <i>Touches multiples (X)</i> , augmentez la valeur X de +1. Si elle possède déjà la règle <i>Imprécis</i> , elle reçoit également l'attribut <i>Défaillant</i> .	DD=16 14 degrés	100	Armes avec mode automatique
CHANGEMENT DE CALIBRE : permet de tirer des projectiles d'un calibre supérieur d'un seul rang (et donc d'augmenter les dégâts). Nécessite la même modification sur les parties d'Alimentation de Guidage de l'arme.	DD=16 12 degrés	50	Armes à chargeur ou blamite uniquement
REFROIDISSEMENT RAPIDE : la Résistance de l'arme est augmentée d'une valeur égale à la plus petite consommation d'énergie indiquée dans la colonne Mode sur son profil.	DD=16 12 degrés	30	Armes à énergie uniquement
REFROIDISSEMENT D'URGENCE : la première surchauffe que subit l'arme ne cause aucun dommage à son mécanisme, mais cette amélioration doit ensuite être réparée avec le même test ou coût qu'à l'installation.	DD=16 12 degrés	30	Armes à énergie uniquement
MÉCANISME ROBUSTE : Réduit les possibilités que cette partie de l'arme soit endommagée lors d'un enrayement ou d'un dommage extérieur.	DD=14 8 degrés	20	Armes à chargeur uniquement
HARMONIQUE SUPÉRIEUR : les chambres à fréquence des armes needler fonctionnent avec des harmoniques d'ondes sonores situées hors du spectre auditif et qui permettent de propulser blamite vers sa cible en la chargeant d'énergie vibratoire. Amplifier ces harmoniques par l'ajout d'une fréquence supplémentaire permet d'augmenter son pouvoir de pénétration, ce qui surclasse sa PA d'un rang.	DD=18 20 degrés	50	Armes à blamite uniquement
SURPRESSEUR : Modifie la valve de pression pour permettre à l'utilisateur d'augmenter la portée de l'arme de 1 à 5 mètres. Mais à chaque tir où la portée est augmentée, jetez 1D10 : si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de portée supplémentaire, la valve se casse et l'arme ne peut plus fonctionner jusqu'à réparation.	DD=14 6 degrés	20	Armes à carburant uniquement
ACCÉLÉRATEURS MAGNÉTIQUES : installe des bobines électromagnétiques le long du canon de l'arme pour accélérer la vitesse d'éjection des projectiles. +2 à la PA de l'arme, mais elle ne peut pas utiliser de munitions spéciales autres que Perforantes et nécessite un canon renforcé sous risque de l'endommager rapidement.	DD=18 20 degrés	150	Armes à chargeur et à deux mains uniquement
MODE AUTOMATIQUE : l'arme est « débridée » pour lui permettre de tirer en continu mais avec des risques de dysfonctionnement plus importants. Elle gagne un mode de tir automatique dont la consommation en munitions solide ou en charge énergétique est décidée par le MJ en fonction de l'arme (par défaut le double du prix d'une salve). En contrepartie, chaque échec critique sur un test de tir provoque un enrayement du mécanisme.	DD=14 6 degrés	25	Impossible sur armes à Réarmement ou qui sont déjà automatiques ; voir avec MJ
MODE SEMI-AUTOMATIQUE : en modifiant le mécanisme de tir, l'arme perd tous ses modes de tir à l'exception de la salve et gagne l'attribut <i>Semi-automatique</i> .	DD=14 6 degrés	30	Impossible sur armes à Réarmement ; voir avec MJ

4. GUIDAGE

Une fois le projectile éjecté, il doit être guidé le plus précisément possible vers sa cible. Là encore, la technologie employée peut varier selon le type de munition, en prenant en compte que certaines armes sont conçues spécifiquement pour ne pas être particulièrement précises, cela afin d'arroser rapidement une large zone avec un feu nourri. On a donc là encore des limitations assez restrictives, et en cas de doute demandez toujours au MJ.

MODIFICATION					Test	Coût (REQ)	Limitations	
CANON LONG : Un rallongement du canon de votre arme assure un meilleur guidage du projectile. La portée effective de votre arme est alors augmentée (à déterminer par le MJ selon le modèle) et vos tirs uniques reçoivent également un bonus de +1. Ce bonus disparaît si vous effectuer une rafale					DD=14 8 degrés	40	Voir avec le MJ	
CANON COURT : Permet d'utiliser l'arme au corps à corps comme pour une arme de poing, mais donne l'attribut <i>Dispersion (4)</i> . Si l'arme possède déjà l'attribut <i>Dispersion (X)</i> , divisez la valeur de X par deux.					DD=12 6 degrés	20	Armes standards uniquement	
CANON RENFORCÉ : Réduit les possibilités que cette partie de l'arme soit endommagée par des dommages extérieurs ou par des tirs trop puissants (calibre supérieur)					DD=14 8 degrés	20	Aucune	
CHANGEMENT DE CALIBRE : permet de tirer des projectiles d'un calibre supérieur d'un seul rang (et donc d'augmenter les dégâts). Nécessite la même modification sur les parties d'Alimentation d'Ejection de l'arme.					DD=16 12 degrés	50	Armes à chargeur ou blamite uniquement	
MATRICE SURVOLTÉE : la matrice de guidage des armes à plasma peut voir ses performances améliorées en lui attribuant une part plus grande d'énergie, ce qui réduit néanmoins la capacité de tir. La portée effective de votre arme est alors augmentée (à déterminer par le MJ selon le modèle) et vos tirs uniques reçoivent également un bonus de +1, mais les coups en Energie et en Charge de tous vos tirs augmentent d'une valeur égale à celle du plus petit mode possible.					DD=16 10 degrés	60	Armes à plasma uniquement	
SABILISATEUR VIBRATOIRE : Les projectiles de blamite vibrent de plus en plus intensément dès qu'ils sont éjecté de la chambre à fréquences, et finissent par exploser au bout d'un certain temps. L'ajout de cette modification à la sortie de l'arme permet de « lisser » les ondes vibratoires pour les rendre plus stables et ainsi augmenter le temps de vol maximal des projectiles, au dépend de leur puissance de pénétration. La portée effective de votre arme est alors augmentée (à déterminer par le MJ selon le modèle) et vos tirs uniques reçoivent également un bonus de +1, mais leur valeur de PA est sous-classée d'un rang.					DD=18 10 degrés	70	Armes à blamite uniquement (sauf arc)	
CÔNE DE FLAMME AJUSTABLE : Il peut être particulièrement utile de pouvoir augmenter ou réduire l'angle d'ouverture du canon d'un lance-flamme afin d'effectuer des tirs diffus ou concentrés selon la situation. Au moyen d'une action mineure <i>Actionner un objet</i> , vous pouvez passer de l'un à l'autre des 3 réglages suivants pour les dimensions du cône de flamme :					DD=12 8 degrés	30	Lance-flammes uniquement	
MODE	LARGEUR DU CÔNE DE FLAMMES	LONGUEUR DU CÔNE DE FLAMMES						EFFET SUPPLEMENTAIRE
		Salve	Rafale	Tir de sup.				
Concentré	2m	5m	10m	20m				Ajoutez un dé de PA à chaque tir
Normal	3m	4m	8m	15m	Aucun			
Diffus	4m	3m	6m	4m	Retirez un dé de PA à chaque tir			

5. MODULES

Si vous avez les ressources suffisantes, vous pouvez être tenté d'améliorer votre armement en y ajoutant divers accessoires pour augmenter leur puissance, leur polyvalence, leur résistance et encore bien d'autres choses. Ces accessoires sont désignés comme des modules de la même manière que pour ceux installés sur vos armures (voir chapitre 5.2) puisqu'ils peuvent être installés et désinstaller librement sans affecter le profil de base de l'arme.

BAYONNETTE

3 REQ

Limitations : arme de poing ou arme standard

Effet : l'arme est également considérée comme une arme brutale qui possède le profil suivant lorsque vous frappez avec :

- PA : (Force) +1D6
- Dégâts complets : (Force) X2
- Dégâts réduits : (Force)



BIPIED STABILISATEUR

5 REQ

Limitation : arme à deux mains. Ne peut pas être utilisée en même temps qu'une poignée avant, bien que vous puissiez installer les deux sur une même arme.

Effet : Si vous pouvez installer le bipied de votre arme sur un support stable (muret, caisse métallique, meuble, etc.), vous ignorez l'attribut *Imprécise*. Si l'arme ne possède pas l'attribut *Imprécise*, votre arme est considérée comme ayant l'attribut *Focalisation*.

CROSSE ALLONGÉE

10 REQ

Limitations : aucune

Rôle : cette amélioration ne peut être installée que sur des armes de poings, armes standards et armes de précision qui disposent déjà d'une crosse dans leur configuration normale (attention aux armes covenantes). Une crosse allongée est par défaut repliée sur l'arme et vous pouvez la déployer au travers de l'action *Actionner un objet* afin de supprimer l'attribut *Imprécise* de votre arme. Attention cependant : si elle est déployée sur une arme de poing, cela annule sa règle spéciale qui permet de l'utiliser au corps à corps sans DESAVANTAGE.

ECRAN PROTECTEUR

Blindé : 20 REQ
Énergétique : 30 REQ

Limitation : armes fixes

Effet : l'arme confère un bonus de couvert de +4 à l'utilisateur. Ce bonus tombe à +2 si celui-ci l'utilise en marchant (classe de Démolisseur).

LANCE-GRENADE INTÉGRÉ

10 REQ

Limitation : armes humaines à deux mains

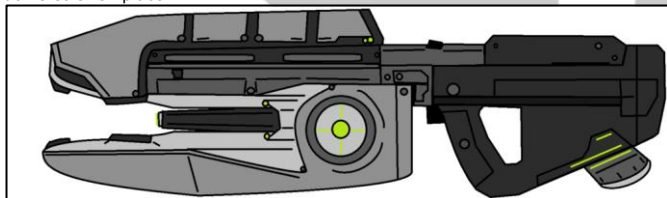
Effet : l'arme possède un profil secondaire identique à celui du lance-grenade M319 mais qui ne possède qu'une seule munition en réserve.

MODULE DE NEUTRALISATION

30 REQ

Limitation : Armes à deux mains. Accessible aux armes humaines uniquement à partir de 2533.

Effet : L'arme possède un mode de tir secondaire identique à celui du tir chargé de pistolet à plasma type 1, avec une limite de 3 tirs et 2 rounds de refroidissement entre chaque tir avant que sa cellule plasmatique ou sa batterie doive être remplacée.



POIGNÉE AVANT

5 REQ

Limitation : ne peut pas être installé sur une arme fixe. Ne peut pas être utilisée en même temps qu'un bipied stabilisateur, bien que vous puissiez installer les deux sur une même arme.

Effet : Lorsque vous tenez votre arme à deux mains, vous ignorez la règle spéciale *Imprécise*.

REVÊTEMENT ADHÉSIF

Pointes : 1 REQ / grenade
Magnétique : 2 REQ / grenade

Limitation : grenades uniquement

Rôle : la grenade peut se coller sur certaines surfaces selon le type de revêtement utilisé :

Pointes : se plante dans les matières peu résistantes telles que la terre, le bois et la chaire. Si vous ciblez un personnage, la grenade se plante sur lui uniquement si vous réussissez un jet de Pénétration dont la valeur est indiquée entre parenthèses. La grenade cause également des dégâts Tranchants en jet direct.

Magnétique : s'accroche uniquement sur les objets et surfaces métalliques. N'importe quel combattant est supposé avoir assez de métal sur lui pour qu'une grenade avec ce revêtement se colle à lui si elle le touche directement sans avoir à faire de jet de pénétration.

SILENCIEUX

15 REQ

Limitation : armes à chargeurs uniquement. Chaque modèle de silencieux est prévu pour un modèle d'arme précis et ne peut pas être réinstallé sur une arme de modèle différent.

Effet : Confère à l'arme l'attribut *Silencieux* pour les tirs uniques et les salves.



LES VÉHICULES

1. VÉHICULES ET CARTES TACTIQUES
2. RÈGLES DES VÉHICULES
3. PROTECTION ET DÉGÂTS
4. VÉHICULES STANDARDS
5. VÉHICULES LOURDS
6. MARCHEURS
7. AÉRONEFS
8. DRONES

6.1 VÉHICULES ET CARTES TACTIQUES

Que ce soit pour se déplacer rapidement, atteindre un endroit difficile d'accès, quitter la surface d'une planète ou tout simplement obtenir une plus grosse puissance de feu, les véhicules sont des atouts majeurs qui démultiplient les options de leurs pilotes et de leurs éventuels membres d'équipage. L'humanité et les covenants ont développés chacun de leur côté une très grande variété d'appareils terrestres et aériens de toutes sortes pour répondre à différents besoins. Ils fonctionnent cependant à une échelle nettement supérieure à celle des « simples » combattants d'infanterie, ce qui fait qu'ils ne suivent pas exactement les mêmes règles et que leurs affrontements ne seront pas aussi détaillés que ceux entre personnages. Le déroulement d'un combat entre véhicules sera en grande partie déterminé par le MJ en fonction des choix d'action des personnages et des résultats de leurs tests sans rentrer dans de long et complexes calculs de dégâts et points de santé, cela dans le but de ne pas ralentir l'action.

MOUVEMENTS DES VÉHICULES SUR CARTE TACTIQUE D'INFANTERIE

Etant donné que les vitesses de déplacement des véhicules sont en général plus grandes que celle de simples personnages à pied, leurs mouvements sur une carte tactique sont gérés de manière plus « approximative » : à l'exception des marcheurs, tous les véhicules de l'arsenal possèdent uniquement une valeur **indicative** de leur vitesse maximale en km/h. Les joueurs et le MJ se servent alors de ces valeurs pour se faire une idée de leur mobilité et peuvent les comparer pour savoir si tel véhicule peut facilement rattraper ou distancer tel autre véhicule.

De ce fait, sur une carte tactique de combat d'infanterie tel que montré au chapitre 3.1, les mouvements des véhicules autres que marcheurs n'ont pas de distance limitée. Leurs options de déplacement dépendent avant tout de leurs attributs (voir chapitre 6.2), de la nature du terrain et des obstacles placés sur celui-ci. La logique et le bon sens seront vos meilleurs alliés pour déterminer ce que vous pouvez faire ou pas avec un véhicule.

GESTION DES NIVEAUX DE PUISSANCE

A quelques exceptions, les véhicules se situent à une échelle totalement différente de celle des personnages : un char Apparition peut survivre à une demi-douzaine de tirs de lance-roquette, un warthog lancé à pleine vitesse peut traverser 173 mètres en un round de combat, et un très grand nombre d'armements de véhicules peut tuer un guerrier sangheili en un seul tir.

C'est pourquoi il est souvent très difficile et même dangereux pour les joueurs de mélanger combat d'infanterie et combat de véhicules sur le même terrain sans avoir un plan ou un avantage stratégique particulier (et avant tout suffisamment de couvert pour se planquer). Soyez donc bien conscient des risques que cela implique d'affronter un véhicule sans être soi-même dans un véhicule de puissance suffisante.

ÉCHELLE ÉTENDUE

Lorsque des véhicules s'affrontent entre eux et peuvent faire usage de leur pleine vitesse, cela nécessite d'agrandir l'échelle de la carte tactique pour leur offrir un terrain de jeu assez vaste. Ce genre de carte utilise alors ce que nous appelons l'**échelle étendue**. Dans celle-ci, une case peut représenter aussi bien 5 mètres que 10 ou même 100 dans le cas d'affrontements aériens entre véhicules supersoniques. C'est le MJ qui définit la valeur de cette échelle en fonction des besoins du combat, en faisant attention à ce que cela reste cohérent avec l'illustrations utilisée pour représenter le terrain.

Les véhicules qui s'affrontent sur une carte à échelle étendue suivent les règles suivantes :

TEST DE PILOTAGE

Lorsqu'une règle impose un **test de pilotage**, cela signifie que le pilote du véhicule doit effectuer un test de la compétence correspondante au type de véhicule qu'il conduit (marcheur, véhicule standard, aéronef, etc.).

VITESSE

La Vitesse de chaque véhicule participant à l'affrontement est définie en case par tour. Leur valeur est déterminée par le MJ à partir de l'échelle de la carte et en comparant les vitesses indicatives marquées sur leurs profils. C'est assez approximatif mais il n'est pas possible de faire des règles plus précises lorsque l'échelle de la carte tactique peut varier autant d'un combat à l'autre.

Exemple : sur la carte ci-contre, Kate et James ont pu mettre la main sur un Warthog (125km/h max) pour s'enfuir après un combat contre les covenants. Ce véhicule possède une Vitesse de 5 cases/tour, tandis que les Ghosts (135 km/h max) qui le poursuivent ont une Vitesse de 6 cases/tour.

DÉPLACEMENTS EN DIAGONALES

De la même manière que pour l'infanterie, un déplacement en diagonale se mesure de la manière suivante : la première case compte pour 1, la deuxième compte pour 2, la troisième compte pour 1 et ainsi de suite tant que vous bougez en diagonale (voir les exemples ci-contre sur lesquels la distance totale du déplacement est indiqué à chaque case).

VIRAGES

Contrairement à un soldat d'infanterie qui peut se déplacer dans n'importe quelle direction à chaque tour, un véhicule doit effectuer un virage pour pouvoir changer sa direction. Chaque type de véhicule possède une caractéristique de **Virage** mesurée en angle (par exemple 90°, 135° ou 180°), et qui fonctionne comme une ressource qui se recharge à chaque tour. Vous pouvez la dépenser soit pour effectuer un seul grand virage, soit pour effectuer plusieurs petits virages successifs.



MOUVEMENTS SUCCESSIFS

Si un véhicule s'est déplacé à son tour précédent et que son pilote n'effectue aucune manœuvre (accélération, freinage, virage, etc.), il continue de se déplacer à la même vitesse et sur la même trajectoire qu'il avait à la fin de son tour précédent, sauf si quelque chose vient perturber son déplacement (collision, entrer dans un terrain difficile, recevoir un tir puissant, etc.), un véhicule.

Kate pilote le Warthog à travers le canyon et avance de 3 cases en diagonale avant d'effectuer un virage léger (45°). Au tour suivant, elle tente de réparer la radio pour demander une évacuation et son véhicule continue donc d'avancer de 5 cases vers le haut de la carte.

CASE OCCUPÉE

La plupart du temps, chaque case d'une carte à échelle étendue représente une zone suffisamment large pour que deux véhicules puissent s'y croiser sans difficulté, mais de nombreux paramètres peuvent rendre une collision possible, en particulier les tailles des véhicules, leurs vitesses et la nature du terrain.

Il reste cependant interdit de terminer un mouvement sur une case déjà occupée, que ce soit par un véhicule ennemi ou allié, même si vous vous trouvez à une altitude différente. Ce dernier point a pour unique but de garder la carte tactique lisible.



GESTION DE LA HAUTEUR

Lors des combats aérien ou d'affrontements dans lesquels se mélangent véhicules terrestres et aéronefs, la gestion de la hauteur se fait de façon narrative : chaque pilote doit indiquer s'il modifie l'altitude à laquelle il se trouve et le MJ peut ensuite imposer un test et/ou des malus pour certaines actions (par exemple tirer sur une cible se trouvant à une altitude inférieure).

TAILLES DES VÉHICULES

Il est important d'indiquer que selon la dimension de chaque case sur une carte à échelle étendue, certains véhicules de grande taille peuvent occuper plus d'une case. Cela peut impacter les règles spéciales liées au type de terrain qu'ils traversent (voir ci-dessous), mais ne lui confère aucun avantage ou désavantage particulier en combat.

ESPACES RÉDUITS

Si un véhicule cherche à traverser une case qui, pour une raison ou une autre, est partiellement occupée par un élément du décor ou un obstacle, le MJ détermine si un véhicule peut la traverser et si cela nécessite un test de pilotage.

COLISIONS

Lorsque deux véhicules entrent en collision ou qu'un véhicule percute un obstacle quelconque, cela leur cause des dégâts aléatoires qui sont déterminés par le MJ en fonction de leurs vitesses respectives et de leurs tailles, mais également de leurs valeurs de Blindages et de Structure (voir chapitre 7.2). Un Warthog qui percute un sanglier à pleine vitesse peut par exemple recevoir 1D6 points de dégâts, tandis qu'un char scorpion pourrait faire la même expérience sans rien subir et qu'une Mangouste recevrait plutôt 2D10 dégâts.

TERRAINS ET VÉHICULES

TERRAIN ACCIDENTÉ

Exemple : route endommagée, champ de bosses, , etc.

Effets : Si un véhicule se déplace à grande vitesse (90km/h minimum) à travers ce type de terrain, le pilote doit effectuer un test de Pilotage contre un DD de 10 + le nombre de cases accidenté à parcourir durant le même tour. En cas d'échec, le véhicule reçoit 1D4 dégâts pour chaque case.

TERRAIN DÉGAGÉ

Exemple : plaine, plateau rocheux, parking vide, etc.

Effets : aucun

TERRAIN ENCOMBRÉ

Exemple : champ de débris, buissons, zone semi-immergée, etc.

Effets : Lorsqu'un véhicule cherche à traverser ce type de terrain, le pilote doit effectuer un test de Pilotage contre un DD de 10 + le nombre de cases encombrées à parcourir durant le même tour. En cas d'échec, sa Vitesse maximale est réduite de 1 ou davantage selon la volonté du MJ et la situation.

TERRAIN IMMERGÉ

Exemple : cours d'eau profond, lac, canalisation, bassin de rétention, etc.

Effets : Les véhicules ne possédant pas l'attribut *Amphibie* cessent de fonctionner s'ils passent plus d'un round dans ce type de terrain car leur moteur est noyé. La Vitesse est considérablement réduite.

TERRAIN INFRANCHISSABLE

Exemple : précipice, mur, rocher, arbre, etc.

Effets : Lorsqu'un terrain est dit infranchissable pour un véhicule donné, cela veut dire qu'il ne peut strictement pas se déplacer à travers. Cependant la notion de terrain infranchissable est très relative d'un véhicule à un autre : un Warthog ne pourra pas passer à travers un mur en béton, tandis qu'un char Scorpion y parviendra sans problème.

TERRAIN INSTABLE

Exemple : sables, neige, boue, glace, etc.

Effets : Lorsqu'un véhicule cherche à effectuer virage sur ce type de terrain, le pilote doit effectuer un test de pilotage contre un DD déterminé par le MJ en fonction de la vitesse. En cas d'échec, lancez 1D4 et multipliez le résultat par 45° pour déterminer l'angle final du virage.

Les véhicules trop lourds peuvent également s'enfoncer et se retrouver immobilisés s'il bougent trop lentement dans un terrain instable ou s'y arrêtent.



TERRAIN MINÉ

Exemple : champ de mine

Effets : Pour chaque case de terrain miné que vous traversez durant votre tour, lancez 1D20. Sur 1 ou 2, vous sautez sur une mine.

PENTE LÉGÈRE

Exemple : chemin montant, rampe de parking, etc.

Effets : Les véhicules qui descendent une pente légère peuvent éventuellement gagner 1 case sur leur valeur de Vitesse. Ceux qui montent n'ont pas de malus car la plupart des véhicules possèdent assez de puissance pour ignorer ce genre de pente.

PENTE FORTE

Exemple : coline, bute, route de montagne, plateau incliné, etc.

Effets : Les véhicules qui descendent une pente légère gagnent 1 ou plusieurs cases sur leur valeur de Vitesse. Ceux qui montent ont leur Vitesse réduite d'une ou plusieurs cases selon la volonté du MJ. Celui-ci doit prendre en compte l'angle de la pente, le poids du véhicule et sa puissance moteur.

6.2 REGLES DES VÉHICULES

« L'infanterie est une force d'un autre âge. Ce genre de troupes n'est bon qu'à ceux qui lésinent sur les moyens et optent pour des tactiques de guérilla sans gloire. Rien n'est plus beau ni plus puissant qu'une division de blindés lancée à pleine vitesse sur l'ennemi ! Rien ! »
(Commandant Jack Ryan, de l'URF)

CATÉGORIES DE VÉHICULES

De la même manière que les armes d'infanteries, les véhicules sont classés en différentes catégories ayant chacune leurs caractéristiques bien spécifiques et qui sont associées à une compétence de pilotage adaptée. Faites donc bien attention : ce n'est pas au moment de vous retrouver dans le cockpit d'un chasseur supersonique que vous devez découvrir que votre personnage ne comprend absolument rien aux contrôles.



VÉHICULES STANDARDS

La très grande majorité des véhicules terrestres et marins des civilisations humaines et covenantes sont regroupés dans cette catégorie. Ce sont des appareils que quasiment n'importe qui apprend à conduire dans le cours de sa formation civile ou militaire et que l'on retrouve communément à peu près partout. Pour prendre l'exemple côté humain, cela inclue bien évidemment les voitures et tout ce qui se conduit à peu près de la même manière (jeep, quad, camionnette, etc) mais qui ne rentre pas dans la catégorie des véhicules lourds. Pour des raisons de simplicité des règles, on y ajoute également les motocycles de toutes sortes ainsi que les hors-boards et autres embarcations maritimes de petite taille.

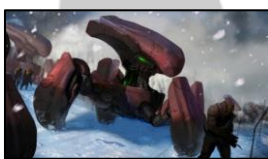
Règle spéciale : aucune



VÉHICULES LOURDS

Tout véhicule terrestre ou maritime dépassant 3,5 tonnes est immédiatement considéré comme lourd et ne se conduit pas du tout de la même manière qu'un véhicule standard. Les principal avantage de cette catégorie est de pouvoir supporter un blindage particulièrement épais et de transporter un armement nettement plus puissant que celui des autres véhicules. Cela se fait au sacrifice de leur vitesse et de leur manœuvrabilité, mais leur donne également le poids nécessaire pour écraser et/ou traverser la plupart des obstacles qui stopperaient l'avancée d'autres véhicules plus légers.

Règle spéciale : Les véhicules lourds peuvent considérer certains *terrains accidentés* ou *terrains difficiles* comme des terrains normaux et certains *terrains infranchissables* comme des *terrains difficiles*.



MARCHEURS

Cette catégorie est très particulière dans le sens où elle bénéficie de la plupart des règles concernant les véhicules mais se déplace comme de l'infanterie par l'usage de deux ou quatre pattes articulées. Ils peuvent donc plus aisément combattre aux côtés de personnages à pied.

Règle spéciale : Un Marcheur possède une valeur de Vitesse en mètres/tour sur son profil et se déplace exactement de la même manière qu'un personnage d'infanterie. Il suit donc les règles du chapitre 3.1 et non celles du chapitre 6.1, excepté pour les règles concernant les types de terrain qu'il vient à traverser.



AÉRONEFS

Tout ce qui est capable de naviguer dans les airs et/ou dans l'espace rentre automatiquement dans cette catégorie, depuis les simples hélicoptères jusqu'aux navettes de transit spatial mais pas les vaisseaux spatiaux, car ces derniers sont encore plus complexes et donc couverts par les règles de la section 8.

Règle spéciale : Un aéronef se déplace uniquement dans les airs, ce qui nécessite d'avoir en permanence une indication de son altitude pour déterminer ses possibilités d'action.

LES POSTES D'EQUIPAGE

Tout véhicule possède un nombre précis de places assises que l'on appelle des **postes**, chacun pouvant être occupé par un seul personnage. On les classe en trois grandes catégories : **pilotes**, **artilleurs** et **passagers**. Les pilotes ont le contrôle des mouvements du véhicule et éventuellement celui d'armes intégrées, tandis que les artilleurs ont le contrôle d'au moins une arme du véhicule et que les passagers n'ont aucune fonction précise. Chaque poste est plus ou moins exposé aux tirs ennemis, ce qui fait que des projectiles peuvent éventuellement toucher certains membres d'équipage s'ils sont suffisamment précis ou chanceux. Il existe trois niveaux de protection possibles pour un poste d'équipage :

- **Exposé :** Le poste ne dispose d'aucune protection et le personnage qui l'occupe fait donc une cible facile. La Défense du personnage occupant ce poste est donc identique à celle du véhicule (voir chapitre 6.3).

- **Protégé (+X) :** Quelques plaques de protection entourent l'habitacle du poste afin d'encaisser la plupart des tirs. La Défense du personnage occupant ce poste est donc égale à celle du véhicule avec un bonus de couvert supplémentaire dont la valeur est indiquée entre parenthèses et qui peut être réduit par diverses formes de dégâts.

- **Renforcé :** Le poste est entièrement protégé par d'épaisses protections hermétiques. L'occupant ne peut pas être pris pour cible directement par les tirs ennemis quels qu'ils soient, mais aura plus de mal à quitter son véhicule à temps si cela devient nécessaire. Là encore cette protection peut être endommagée, faisant alors passer le poste à l'état *Protégé* avec un bonus de couvert déterminé par le MJ.



QUITTER UN VEHICULE

Descendre d'un véhicule immobile ne demande généralement aucun test particulier, sauf s'il est en mode stationnaire au-dessus du vide mais dans ce cas cela dépend de la situation.

Par contre, si vous quittez un véhicule (volontairement ou non) alors que celui-ci est en mouvement, vous devez effectuer une sauvegarde d'Agilité qui peut recevoir un malus ou un DESAVANTAGE selon la vitesse et la nature du terrain (atterrir sans dommage dans de la neige poudreuse est beaucoup plus facile que lorsqu'il n'y a que des rochers tranchants). En cas d'échec, le MJ peut vous infliger un nombre variable de dégâts.

Si vous ne parvenez pas à quitter un véhicule à temps et que celui-ci est détruit tous les personnages se trouvant encore à son bord sont automatiquement tués ou mis *Hors de combat* en étant éventuellement projetés hors de l'appareil.



RÈGLES SPÉCIALES

ADAV (AÉRONEF À DÉCOLLAGE ET ATERRISSAGE VERTICAL)

Les aéronefs possédant cette règle peuvent à tout moment passer en **mode stationnaire** et ainsi faire du sur-place. Certains dégâts peuvent rendre cette option impossible sans automatiquement réduire l'efficacité de la propulsion elle-même. Interdire

AMPHIBIE

Les véhicules possédant cette règle sont capables de traverser des terrains inondés sans risquer de noyer le moteur et/ou les passagers à condition que les ouvertures restent fermées durant toute la traversée.

ANTIGRAV

Le véhicule possède la technologie d'antigrav lui permettant de se déplacer en flottant au-dessus du sol. Cela lui donne les avantages suivants :

- Il n'a jamais à effectuer de test de pilotage pour traverser un terrain accidenté ou effectuer un virage dans un terrain instable.
- S'il se déplace à grande vitesse, il peut traverser un terrain inondé en « flottant » au-dessus de la surface à condition de ne pas terminer son mouvement au-dessus de l'eau.

BLINDAGE RÉFRACTAIRE

Le blindage de ce véhicule est doté d'un revêtement à dispersion énergétique qui le protège des effets d'armes I.E.M. et des tirs chargés de pistolet à plasma, dont la durée est toujours réduite de moitié.

BOOST (X)

Le moteur d'un véhicule portant cette règle dispose d'un système de dérivation d'énergie qui permet d'utiliser la puissance normalement employée par l'armement ou par d'autres systèmes afin d'augmenter sa vitesse. Le pilote de ce véhicule peut donc à tout moment effectuer une action de **Boost**, mais ne peut plus utiliser ses armes embarquées tant qu'il maintiendra cette action. Le bonus de vitesse en case/tour qu'il obtient est déterminé par le MJ en fonction du véhicule et de l'échelle étendue utilisée pour la carte tactique.

La valeur X entre parenthèses indique le nombre de rounds pendant lesquels le véhicule peut maintenir son **Boost**. Si celui-ci est interrompu avant la durée maximale, considérez cela comme une ressource qui se recharge de 1 point tous les 2 tours.

ENTRÉE ATMOSPHÉRIQUE

Comme l'indique le nom de cette règle, le véhicule est capable d'effectuer une entrée atmosphérique sans se consumer sous l'effet de l'échauffement de la coque. Cela indique par conséquent qu'il peut opérer dans l'espace.

- **Entrée atmosphérique** : la dissipation d'énergie sur la coque de l'appareil provoque à la fois de violentes secousses et un échauffement qui dans certaines situations difficiles peuvent avoir de graves répercussions techniques. Le pilote doit effectuer test de pilotage et tous les passagers doivent effectuer une sauvegarde d'Endurance. De plus, si l'appareil est en mauvais état, il peut recevoir des dégâts aléatoires et/ou une avarie.
- **Sortie atmosphérique** : s'arracher à l'attraction planétaire est relativement simple en termes de manœuvre mais demande énormément d'énergie. Cette action ne demande donc aucun test de pilotage, cependant veillez à ce que votre engin dispose de suffisamment de carburant avant de vous lancer.

MOTEUR EXPOSÉ

Le système d'alimentation du véhicule n'est pas protégé et peut donc facilement être endommagé par un tir chanceux. Lorsqu'un véhicule possède cette règle, celle-ci est accompagnée d'une indication entre parenthèse précisant l'emplacement de cette alimentation sur l'appareil. Les attaques touchant directement le moteur ignorent le blindage et causent donc automatiquement des dégâts complets.

PROPULSION CHENILLE

Ce type de propulsion n'est pas fait pour atteindre de grandes vitesses, mais pour traverser plus facilement les terrains encombrés ou à faible adhérence comme la boue, la neige et le sable.

Un véhicule à propulsion chenille bénéficie des avantages suivants :

- Il n'a jamais à effectuer de test de pilotage pour traverser un terrain accidenté ou effectuer un virage dans un terrain instable.
- Il peut traverser plus facilement certains terrains encombrés et même grimper par-dessus certains obstacles comme les voitures ou les troncs d'arbres abattu (le plus souvent en les écrasant au passage).
- Il peut changer sa direction tout en restant immobile.

PROPULSION 4X4

Toutes les roues du véhicule sont motrices, ce donne une bien meilleure prise de route. Les tests de pilotage nécessaires pour traverser un terrain accidenté ou effectuer un virage dans un terrain instable reçoivent un **AVANTAGE**. Le véhicule peut également se dégager plus facilement lorsqu'il est enfoncé dans un terrain instable.



ZONE D'ENGAGEMENT (X)

Le véhicule possède un membre cybernétique ou une autre forme de bras mécanique capable de frapper des cibles avec plus ou moins de facilité. Il possède donc une zone d'engagement de la même manière qu'un personnage d'infanterie (voir chapitre 4.1) dont l'étendue en mètres est indiqué par la valeur X entre parenthèses.

Il est cependant important de prendre en compte la taille du véhicule par rapport à sa cible pour déterminer la facilité avec laquelle il peut la frapper : être un peu plus grand est un avantage certain, mais être trop grand finit par gêner.

ACTIONS DE PILOTAGE DE VEHICULES

ACTIVER LE BOOST

Test : aucun

Limitations : attribut **Boost**

Vous passez immédiatement à vitesse de **Boost**, ce qui peut être une accélération dangereuse si vous étiez immobile ou à vitesse lente. Tant que vous maintenez cette vitesse, tous vos tests d'Agilité (Pilotage) reçoivent un DESAVANTAGE.



BOND

Test : Pilotage

Limitations : véhicule terrestre

A vitesse rapide, certains véhicules à roue ou antigrav peuvent profiter d'un tremplin improvisé pour effectuer un bond dans les airs dont la distance dépend de la situation (vitesse, nature du terrain, poids du véhicule, etc.). Un échec sur votre test ne signifie pas forcément un crash : vous pouvez simplement endommager une plaque de blindage, perdre un équipement ou une arme intégrée, perdre de la vitesse ou avoir un membre d'équipage qui manque d'être éjecté du véhicule par exemple.



DÉCOLLAGE / ATERRISSAGE

Test : Pilotage si nécessaire

Limitations : véhicules aériens

Un test n'est nécessaire que si les conditions sont inhabituelles (appareil endommagé, zone d'atterrissage accidentée, conditions atmosphériques difficiles, se garer dans un mouchoir de poche, etc.). Notez qu'à moins de posséder la règle spéciale *ADAV* (Aéronef à Décollage et Atterrissages Verticaux), un appareil doit atteindre une vitesse relativement importante pour décoller et également pour maintenir son altitude.



DEMI-TOUR

Test : Pilotage sauf si le véhicule est à vitesse lente

Limitations : véhicule terrestre

Vous effectuez un long virage pour vous retourner.



MANOEUVRE(S)

Test : aucun, sauf cas exceptionnel ou terrain difficile

Limitations : aucune

Par défaut, le mouvement de votre véhicule garde la trajectoire et la vitesse que vous aviez à la fin de votre tour précédent. L'action de manœuvre sert à modifier cette trajectoire une ou plusieurs fois durant ce tour, en restant raisonnable par rapport aux capacités de votre engin. Le coût de cette action est déterminé par le MJ en fonction du nombre et de la complexité des manœuvres que vous effectuez.

Variable

MANOEUVRE RÉACTIVE

Test : Pilotage

Limitations : aucune

Vous modifiez votre trajectoire au dernier moment après avoir aperçu un danger ou une opportunité quelconque. Si votre test est réussi, vous pouvez effectuer un



virage jusqu'à 90° et adopter une nouvelle vitesse de votre choix (y compris un Boost). Dans le cas où cette réaction est réussie lors d'une attaque ennemie, cette dernière reçoit un DESAVANTAGE sur son jet de touche.

MODE STATIONNAIRE

Test : aucun

Limitations : véhicule aérien avec attribut *ADAV*

Vous changez la configuration de votre système de propulsion de manière à rester plus ou moins immobile dans les airs. En mode stationnaire, le véhicule ne peut se déplacer qu'à vitesse lente mais dispose de l'avantage *Position surélevée* contre toutes les cibles potentielles situées en contrebas. Le mode stationnaire permet également d'effectuer des décollages et atterrissages très faciles même sur des terrains relativement accidentés.



PERCUTER

Test : Pilotage opposé si la cible est un autre véhicule en mouvement, sinon contre un DD choisi par le MJ

Limitations : aucun

Vous lancer votre véhicule aussi vite que vous le pouvez contre une cible afin de la percuter. En cas d'échec, vous passez à côté et poursuivez votre chemin si aucun autre obstacle ne se trouve à proximité de la cible.

Les personnages à pied qui sont percutés par un véhicule sont tués ou mis hors de combat, tandis que les cibles plus grosses subissent une quantité de dégâts définie par le MJ selon la situation (taille du véhicule et de la cible, vitesse, etc.). Prenez cependant bien conscience que selon le rapport de force votre véhicule peut lui aussi subir des dégâts plus ou moins importants, et que vous-mêmes ainsi que vos éventuels passagers peuvent en subir des conséquences fâcheuses.



PIROUETTE

Test : Pilotage opposé

Limitations : véhicule aérien à vitesse rapide ou supérieure

Vous effectuez une manœuvre complexe pour prendre une position plus avantageuse par rapport à un adversaire qui se trouve relativement proche de vous. Si votre test réussi, vous parvenez à vous placer derrière lui.



UTILISER UN ÉQUIPEMENT EMBARQUÉ

Variable

Test : variable selon l'équipement utilisé

Limitations : véhicule avec équipement contrôlé depuis le cockpit

Vous manipulez les commandes d'un équipement intégré à votre véhicule. Le coût en action est déterminé par le MJ en fonction de la complexité de l'équipement et/ou de ce que vous cherchez à en tirer.

UTILISER UN ARMEMENT EMBARQUÉ

Test : Armes fixes

Limitations : véhicule avec armement contrôlé depuis le cockpit

Vous faites feu avec l'une des armes intégrées à votre véhicule. Les règles relatives aux différents modes de tir possibles selon le profil de votre arme sont décrites dans le chapitre 3.4.



TABLEAU DE SYNTHÈSE

	VEHICULE	COÛT		BLINDAGE	ARMEMENT		
		Emprunt	Achat		Nom	IP	Coût à l'achat
STANDARD	WARTHOG	5 REQ ²	34 REQ ²	14	Automitrailleuse	PA	-
					Canon Gauss léger	18	+5 REQ ²
					Pod lance-missile	16	+2 REQ ²
	MANGOUSTE	2 REQ ²	7 REQ ²	12	2 armes de poing ou standard	PA	Prix des armes
	COUGAR	10 REQ ²	42 REQ ²	14	Automitrailleuse	PA	-
					2 Autocanons	14	-
	GHOST	2 REQ ²	8 REQ ²	12	2 mitrailleuses à plasma lourdes	0	-
	CHOPPER	2 REQ ²	8 REQ ²	13	4 autocanons	14	-
					Lame circulaire	14	-
LOURD	SPECTRE	5 REQ ²	34 REQ ²	14	Mitrailleuse à plasma lourde	PA	-
	PROWLER	5 REQ ²	32 REQ ²	15	Mitrailleuse à plasma lourde	PA	-
	REVENANT	4 REQ ²	26 REQ ²	14	Mortier à plasma léger	17	-
	SHADOW	7 REQ ²	40 REQ ²	14	Tourelle shade (modèle variable)	Var.	-
	SCORPION	12 REQ ²	52 REQ ²	20	Canon d'artillerie standard	22	-
					Automitrailleuse	PA	-
	GRIZZLY	14 REQ ²	57 REQ ²	20	2 canons d'artillerie lourds	24	-
					Autocanon léger coaxial	14	-
					2 lance-missiles anti-aériens	18	-
MARCHEUR	MASTODONTE	10 REQ ²	48 REQ ²	16	Automitrailleuse	PA	-
					Automitrailleuse	PA	-
	APPARITION	12 REQ ²	52 REQ ²	20	Mortier à plasma lourd	24	-
					Batterie anti-aérienne à combustible	18	+5 REQ ²
	MANTIS	8 REQ ²	43 REQ ²	16	Automitrailleuse lourde	15	-
					Lance-roquette multiple	18	-
	CYCLOP	10 REQ ²	48 REQ ²	18	Poing de combat	16	-
					Autocanon lourd	19	+2 REQ ²
					Lance-flamme lourd	PA	+1 REQ ²
AERONEF	GOBLIN	10 REQ ²	50 REQ ²	17	Marteau-piqueur de démolition	26	+1 REQ ²
					Canon Gauss léger	18	+5 REQ ²
					Découpeur à plasma	30	+7 REQ ²
	LOCUST	9 REQ ²	45 REQ ²	22	Canon needler lourd	13	-
	CRICKET	8 REQ ²	43 REQ ²	20	Poing de combat	18	-
					Lance-roquette multiple	15	-
	HORNET	5 REQ ²	34 REQ ²	12	Canon à focalisation plasma	22	-
					2 Mitrailleuses lourdes à plasma	PA	-
	WASP	12 REQ ²	55 REQ ²	14	2 Canons à dispersion de pasma	PA	-
AERONEF					2 automitrailleuses	PA	-
					2 lance-missiles multiples légers	15	-
	FALCON	10 REQ ²	50 REQ ²	15	2 autocanons légers	14	-
					Autocanon léger	14	-
					2 lance-missiles légers	15	+5 REQ ²
					Chargement de 4 à 12 bombes	Var.	Prix des bombes
					Lance-grenade lourd automatique	13	+3 REQ ²
	SHORTSWORD	15 REQ ²	57 REQ ²	16	2 automitrailleuses lourdes	14	-
					Chargement de 24 bombes	Var.	Prix des bombes
	LONGSWORD	17 REQ ²	86 REQ ²	18	Autocanon lourd	18	-
					2 autocanons légers	16	-
					Chargement de 24 bombes	Var.	Prix des bombes
					10 emplacements de missiles	Var.	Prix des missiles
	BROADSWORD	20 REQ ²	100 REQ ²	15	2 autocanons légers	14	-
					2 lance-missiles	18	-
	PELICAN	16 REQ ²	77 REQ ²	17	Automitrailleuse lourde chaingun	13	-
					Autocanon léger	14	+2 REQ ²
					4 missiles antichars	22	+2 REQ ²
					Tube lance-roquette multiple	14	+2 REQ ²
					Chargement de 2 bombes	Var.	+2 REQ ²
	ALBATROSS	18 REQ ²	83 REQ ²	18	Aucun	-	-
	VULTURE	22 REQ ²	120 REQ ²	18	8 lance-missiles lourds	22	-
					2 tourelles à lance-missiles multiples	17	-
					2 autocanons lourds	18	-
	BANSHEE	5 REQ ²	34 REQ ²	12	2 automitrailleuses lourdes à plasma	PA	-
					Lanceur de torpille à plasma	18	-
	SPIRIT	16 REQ ²	77 REQ ²	20	Mitrailleuse à plasma lourde	PA	-
	PHANTOM	18 REQ ²	85 REQ ²	16	Canon à plasma	15	-
					Mitrailleuses à plasma lourdes	PA	+1 REQ ²
	SERAPHIN	20 REQ ²	100 REQ ²	18	Pulsar à plasma	17	-
					Lanceur de torpille à plasma lourd	22	-
					Chargement de 30 bombes	Var.	Prix des bombes
	TARASQUE	17 REQ ²	80 REQ ²	18	2 pulsars à plasma	17	-
					Lance-torpille à plasma	18	-

IP = Indice de Pénétration
Pour les armes indiquant PA comme valeur d'Indice de Pénétration, voyez leur profil dans le chapitre 6.5.

EMPRUNT OU ACHAT

Les véhicules sont des objets coûteux, surtout pour des modèles militaires, d'autant que cela va du simple quad à la navette de transport spatiale ou en passant par les marcheurs de combat et les tanks. C'est pourquoi la plupart du temps il vous sera impossible d'acheter complètement un véhicule, et la seule option sera d'en emprunter un à votre faction d'appartenance. Le prix en sera nettement plus faible mais on attendra de vous que le véhicule soit restitué à la fin de votre mission dans le meilleur état possible.

Si un véhicule emprunté est détruit, perdu ou très sévèrement endommagé, la réaction de vos supérieurs dépendra beaucoup des circonstances :

Est-ce qu'il a été détruit durant une bataille ou par accident ?

Est-ce qu'il a été capturé par l'ennemi ?

A-t-il au moins servi à quelque chose pour aider la réussite de la mission ?

Est-ce que vous avez déjà perdu beaucoup d'autres véhicules durant vos missions précédentes ?

Si vous avez suffisamment d'arguments pour expliquer que ce n'était pas (entièrement) votre faute, on passera l'éponge sans pénalité. Mais dans le cas contraire, vos supérieurs peuvent décider de vous infliger des sanctions et/ou pénalités, voir de retenir une partie plus ou moins grande du prix d'achat du véhicule sur votre solde jusqu'à remboursement.

Ne traitez donc pas les véhicules empruntés comme de simples jouets qui peuvent être jetés négligemment et prenez-en donc soin comme s'ils étaient votre propriété achetée au prix fort.

				Chargement de 15 bombes	Var.	Prix des bombes
--	--	--	--	-------------------------	------	-----------------



6.3. PROTECTIONS ET DÉGÂTS

Afin de rendre les combats de véhicules aussi fluides que possible et éviter qu'ils ne traînent trop en longueur, rendant l'aventure moins agréables pour les personnages qui ne participe pas ou peu à l'action, il n'existe pas de notions équivalentes à des points de vie ou des points de Stamina pour absorber des dégâts. Bien que les actions soient toujours conditionnées par des tests, les résultats exacts sont décidés par le MJ de manière assez libre pour rythmer la rencontre efficacement.

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ POUR TIRER SUR UN VÉHICULE

Tandis que la Défense des personnages d'infanterie peut être calculée plus ou moins précisément en fonction de leur armure, de leur agilité et du couvert dont ils bénéficient, cela est beaucoup plus difficile (si ce n'est impossible) pour des véhicules qui varient autant en termes de taille, de vitesse, de protection et tant d'autres paramètres techniques. C'est pourquoi lorsqu'un véhicule est ciblé par une attaque ennemie, il ne possède pas réellement de valeur de Défense : à la place, le MJ détermine le degré de difficulté de votre attaque en fonction de la situation et en prenant en compte les paramètres suivants :

- **La différence de vitesse entre l'attaquant et la cible :** si les deux se déplacent à peu près à la même vitesse et dans la même direction (par exemple dans le cadre d'une course-poursuite), ce paramètre n'ajoutera quasiment aucun bonus à la Défense de la cible, mais si l'un d'eux va sensiblement plus vite cela rendra le tir plus difficile.
- **La taille et la distance :** il s'agit là essentiellement d'imaginer la place que prend le véhicule ciblé dans le champ de tir de l'attaquant. Un char scorpion situé à trois cent mètres sera bien plus difficile à toucher qu'un ghost qui se trouve à seulement dix mètres, alors qu'il est pourtant bien plus gros.
- **Le type d'arme utilisé pour l'attaque :** ce paramètre est à prendre en compte principalement si vous utilisez une arme embarquée sur un véhicule, car elles sont toutes regroupées dans la catégorie des *Armes fixes* alors qu'elles possèdent des précisions très variées, depuis les tirs de saturation des mitrailleuses lourdes aux attaques extrêmement précises des canons à accélération magnétique, en passant par le pilonnage assez hasardeux des mortiers à plasma.

Note : Les personnages de la classe Opérateurs peuvent ajouter leur bonus de compétence de Pilotage à la valeur de Défense de son véhicule tant que celui-ci est en mouvement.

LE BLINDAGE

De la même manière que les personnages portent des armures pour les protéger des attaques ennemies, chaque type de véhicule possède un blindage fait de matériaux ultra-résistants. Cette protection est nettement plus épaisse qu'une simple plaque d'armure de fantassin, ce qui signifie qu'à moins d'utiliser de l'armement lourd ou spécialement étudié pour ce genre de cible, les chances de causer des dommages sérieux sont relativement faibles.

VALEUR DE BLINDAGE

Par simplicité, un véhicule ne possède qu'une seule valeur de blindage qui réagit de la même manière contre les dégâts cinétiques que contre les dégâts énergétiques. Cette valeur peut être utilisée de deux manières différentes selon le type d'armement utilisé pour lui tirer dessus :

- **ARMES D'INFANTERIE :** lorsque ces armes touchent un véhicule, pour pouvoir lui causer des dommages significatifs elles doivent réussir à perforer le blindage du véhicule en calculant la pénétration (voir chapitre 3.2) de la même manière que contre la CA d'un personnage. La quantité de dégâts n'est jamais chiffrée.

- **ARMEMENT DE VÉHICULE :** La très grande majorité des armes montées sur des véhicules sont si puissantes qu'un seul tir suffit pour tuer n'importe quel personnage ou au moins le mettre hors de combat à coup sûr. C'est pourquoi afin de rendre les combats entre véhicules aussi fluides que possible, nous avons déterminé des **indices de puissance** pour ce type d'armement afin de pouvoir les comparer avec les valeurs de blindage. Si l'indice de puissance est supérieur ou égal au blindage de la cible, alors celle-ci subit automatiquement un dommage (voir plus haut). Dans le cas contraire, des effets mineurs peuvent éventuellement être accordés par le MJ en fonction de la situation, et si la différence de valeur est trop grande l'attaque n'aura strictement aucun effet à part érafler la peinture.

EXEMPLES DE VÉHICULES	Valeurs de blindage moyennes
Véhicule civil standard (voiture, moto, camionnette, etc.)	10 à 12
Mangouste, Ghost, Chopper, etc.	12 à 14
Warthog, Spectre, Prowler, etc.	14 à 16
Char scorpion ou Apparition, transporteur Shadow, etc.	16 à 18
Char super-lourd Grizzly, Eléphant, Scarab, etc.	18 à 20



ZONES DE VULNÉRABILITÉ

Il est très rare qu'un blindage recouvre l'intégralité d'un véhicule, ou même qu'il le fasse de manière uniforme : certains tanks possèdent une protection renforcée sur leur face avant tandis que la plupart des véhicules standards sont grandement exposés au niveau de leurs roues ou de leurs générateurs d'antigravité. C'est pourquoi si un tir touche une zone vulnérable, le MJ peut abaisser la valeur de blindage ou même considérer qu'il n'y en a pas du tout. Si aucune zone vulnérable ne semble visible à première vue, peut-être qu'une réussite sur un test de Perception ou l'utilisation d'instruments de détection avancés peuvent vous aider à la trouver.

Certaines zones de vulnérabilité sont assez évidentes mais l'effet causé par leur endommagement ne sera pas forcément la destruction du véhicule. Par exemple les roues et les chenilles n'ont pas de blindage et vous pouvez donc tenter de les cibler spécifiquement, mais cela ne pourra qu'immobiliser le véhicule ou peut-être seulement réduire sa vitesse de déplacement. Les réacteurs des aéronefs sont eux aussi des cibles évidentes qui risquent fort de provoquer la chute de l'appareil s'ils sont endommagés, mais celui-ci aura peut-être le temps de faire évacuer ses passagers ou d'effectuer une dernière attaque suicide avant de se crasher.

1D10	DESCRIPTION DES AVARIES
1	Direction endommagée : Tous les tests de pilotage reçoivent un DESAVANTAGE.
2	Fuite hydraulique : Les armes montées en tourelle ne peuvent plus être tournées sans d'abord réussir une sauvegarde de Force sur laquelle les personnages de taille Moyenne ou Petite ont un DESAVANTAGE. De plus les éventuelles portes internes et freins mécaniques deviennent inopérants.
3	Perte d'un équipement : L'un des équipements intégrés du véhicule est détruit ou mis hors service. Il peut être désigné aléatoirement ou choisi directement par le MJ.
4	Perte de l'ordinateur de bord : Tous les systèmes électroniques deviennent inutilisables.
5	Défaut de refroidissement : Chaque fois que le véhicule se déplace à plus de la moitié de sa vitesse, retirez 1 à sa valeur de vitesse ainsi qu'à la Résistance des armes à énergie utilisant l'alimentation du véhicule.
6	Blindage endommagé : Plusieurs plaques de protection sont détruites ou fracturées, exposant le véhicule à être plus facilement endommagé. La valeur de Blindage du véhicule est réduite d'un montant déterminé par le MJ sur la zone touchée (avant, arrière ou l'un des flancs).
7	Incendie : l'un des équipements de bord ou objet transporté par le véhicule prend feu, ce qui peut l'endommager lui et son équipage. Un incendie non maîtrisé peut rapidement se transformer en explosion selon l'armement et/ou la cargaison du véhicule.
8	Direction HS : Tous les tests de pilotage reçoivent un DESAVANTAGE et le véhicule ne peut plus effectuer de virages serrés ou de pirouette. Il met également deux rounds à faire demi-tour.
9	Explosion du magasin d'arme : le MJ désigne une arme embarquée qui explose en causant des dommages importants à la fois au véhicule et aux éventuels passagers qui se trouve à proximité de l'arme.
10	Perte de la propulsion : Le véhicule est totalement immobilisé, mais son armement et ses systèmes électroniques fonctionnent encore. Les aéronefs ou véhicules Antigrav tombent au sol avec les conséquences que cela implique...

ETAT D'UN VÉHICULE

Comme dit précédemment, les véhicules ne possèdent pas de PV ou de PS pour encaisser les points de dégâts causés par les attaques. Lorsque vous êtes hors-combat, leur état général est le plus souvent décrit par le MJ pour vous permettre de savoir quelle partie est endommagée, quel équipement peut fonctionner ou pas, est-ce qu'il y a un risque à faire telle ou telle action, etc.

LES AVARIES

Si un véhicule est touché par une attaque qui cause des dégâts jugés suffisamment importants par le MJ, il peut recevoir une **Avarie** qui est l'équivalent mécanique d'une blessure. Le tableau ci-dessous permet d'infliger une avarie aléatoire lorsque cela est nécessaire, mais parfois les circonstances feront que le MJ en choisira une directement ou en inventera une si nécessaire.

DESTRUCTION DE VÉHICULE

Parfois la puissance ou la précision d'une attaque sera telle que le MJ considérera que la cible est immédiatement détruite comme pour une *Mort instantanée* de personnage (voir chapitre 2.4). La plupart du temps ce sera dans une belle explosion mais il est possible que le véhicule soit simplement mis hors service et/ou que l'équipage soit tué. Tout dépend de la nature de l'attaque subie et celle du véhicule concerné.

Alors que Kate continue de piloter le warthog, James essaye de les débarrasser des deux ghosts qui les pourchassent. Malheureusement le canon gauss sur la tourelle arrière n'est pas alimenté, donc il s'arme de sa mitrailleuse lourde SAW.

MJ : Tes cibles ne sont pas trop éloignées et se rapprochent peu à peu de toi en zigzaguant légèrement à travers le canyon. Je te donne donc un degré de difficulté de 10 pour les toucher.

James : OK. Je tire en rafale sur celui de droite, donc je lance trois jets de touche [lance trois fois 1D20 + compétence d'armes lourdes]. 8, 13 et 17. Je le touche deux fois. Est-ce que ça suffit pour pénétrer ?

MJ : Les ghosts ont un blindage de 12 et ton arme ne possède qu'une PA de 1D8, mais comme elle possède également la règle spéciale Antichar, les degrés de réussite de tes attaques sont doublés contre les véhicules.

James : Donc ça veut dire qu'au lieu de faire juste 3 degrés de réussite sur ma première touche et 7 sur le deuxième, j'ai fait 6 et 14. Donc y en a une qui perfore.

MJ : Exacte. Bon, tu ne vises pas d'endroit précis donc je lance un dommage aléatoire. Lance donc 1D10 pour déterminer l'avarie que tu lui cause.

James : [lance 1D10] 7 ! Il prend feu !

MJ : Bravo ! Plusieurs de tes tirs touches des conduites d'alimentation d'où s'échappent des vapeurs de plasma qui prennent alors feu. Voyant ça, le conducteur unggoy effectue une sauvegarde de Volonté [lance 1D20] et échoue tellement fort qu'il panique et saute de son véhicule. Il reste encore un ghost à votre poursuite, mais heureusement Kate a réparé l'alimentation de la tourelle gauss pendant ce temps.

James : J'utilise un point de destin pour pouvoir monter sur la tourelle et effectuer un tir [lance 1D20 + compétence d'armes fixe]. 15 ! Ça touche !

MJ : OK. Le projectile touche votre dernier poursuivant de plein fouet. Comme le canon gauss a un Indice de Puissance de 18, largement supérieur à son blindage, il traverse entièrement le Ghost en lui causant des dommages si immenses qu'il explose dans une grande gerbe de flammes bleues et blanches.

POINTS DE PILOTAGE (PJ ET PNJ SPÉCIAUX)

En combat, les véhicules des personnages de joueur ou de PNJ spéciaux bénéficient d'une protection spéciale qui peut représenter la chance ou le talent du pilote et qui se base sur le bonus de compétence de celui-ci : lorsque vous prenez les commandes, celui-ci reçoit immédiatement des Points de Pilotage qui lui permettent d'ignorer certains effets néfastes.

COMBIEN DE PP ?

Dans le cas d'un véhicule neuf, les Points de Pilotage qu'il reçoit lorsque vous en prenez le contrôle sont **EGAUX À VOTRE BONUS DE COMPÉTENCE DE PILOTAGE** pour la catégorie correspondant à ce véhicule. S'il est déjà endommagé quand vous le récupérez pour la première fois, il ne reçoit qu'une partie de votre bonus, la valeur exacte étant déterminé par le MJ en fonction de son état général.

UTILISATION DES PP

Chaque fois que votre véhicule devrait subir une avarie ou être directement détruit par une attaque, vous pouvez dépenser un point de Ténacité pour l'annuler complètement. Dans le cas d'une avarie, vous pouvez attendre d'en connaître la nature pour choisir si vous l'annulez ou non. L'effet peut être comparé à celui d'un *Destin héroïque* (voir chapitre 2.7) et la description de comment l'attaque est annulée est laissée à l'imagination du joueur ou du MJ.

RÉCUPÉRER DES PP

Les PP du véhicule ne peuvent être récupérés qu'en effectuant des réparations mécaniques. Ces réparations ne visent aucun élément précis du véhicule et consistent davantage en à faire une révision complète pour remettre en état tout un tas de petits défauts et dégâts qui pourraient s'aggraver plus tard si rien n'est fait. Votre personnage inspecte donc minutieusement les parties qu'il sait avoir été touchées par des attaques ennemies et s'assure qu'elles sont remises à neuf (dans la limite des moyens à sa disposition). Du coup, la durée de ces réparations est laissée à la décision du MJ et peut éventuellement nécessiter la réussite d'un test étendu de Réparation.

CHANGEMENT DE PILOTE

Si jamais un véhicule est contrôlé par un personnage de joueur ou PNJ spécial qui est ensuite remplacé par un autre, le nombre de PP du véhicule est modifié par la différence entre leurs bonus de pilotage respectives.

Kate possède un bonus de Pilotage des véhicules standards à +4. Ce qui fait que quand elle a pris le contrôle du warthog un peu plus tôt, celui-ci a reçu 4 Points de Pilotage. Pendant la course-poursuite, elle en a dépensé un pour éviter de recevoir une avarie « direction HS » et il n'en reste donc que 3.

Mais soudain elle est touchée à l'épaule par un tir de plasma chanceux et ne peut plus conduire le warthog aussi facilement. James change donc de place avec elle, mais son bonus de Pilotage n'est que de +2. Les Points de Pilotage du véhicule sont donc réduits de $4 - 2 = 2$ points, ce qui fait qu'il n'a plus qu'un seul PP.

James parvient néanmoins à échapper aux Ghosts après avoir dépensé ce dernier PP. Il commence par soigner Kate qui reprend le volant et le warthog récupère alors 2 Points de Pilotage. Mais comme ils ont un peu de temps devant eux ils décident de passer une heure à réparer les dégâts mineurs avec leurs outils, ce qui fait remonter les PP à leur valeur maximale de 4.

6.4. VÉHICULES STANDARDS

WARTHOG

Principal véhicule léger utilisé par l'UNSC et la plupart des factions paramilitaires humaines, le Warthog est au départ un véhicule de reconnaissance tout-terrain mais son utilisation massive l'a conduit à jouer des rôles plus variés comme appareil d'assaut léger, transporteur de troupes et défense anti-aérienne mobile. Rapide, robuste et fiable, c'est un engin perfectionné par des siècles d'utilisation cependant son pilotage demande une assez bonne maîtrise car à grande vitesse il peut facilement se renverser dans les virages serrés ou les terrains accidentés.

POSTES			
CONCEPTEUR	AMG Transport Dynamics	AVANT GAUCHE	1 pilote protégé (+4)
DATE	N/A	AVANT DROITE	1 passager protégé (+4)
DIMENSIONS	Longueur : 6 m Largeur : 3 m Hauteur : 3,2m	ARRIERE	4 passagers exposés OU 1 artilleur exposé en tourelle
CARBURANT	Hydrogène liquide	COMPOSANTS	
COÛT	Emprunt : 5 REQ ² Achat : 34 REQ ²	ÉQUIPEMENT	Phares, radio longue portée, câble de remorquage.
BLINDAGE	14	ARMEMENT	Artilleur : une au choix parmi automitrailleuse (cf. chap. 6.5), canon Gauss léger (IP 18) ou pod lance-missile (IP 16).
VITESSE MAX	125 km/h	RÈGLES SPECIALES	Propulsion 4x4. Existe en version civile non armée (blindage 11)



MANGOUSTE

Utilisé majoritairement pour patrouiller de larges zones ou pour les déplacements individuels à l'intérieur d'un périmètre militaire, la Mangouste n'est pas un véhicule conçu pour le combat même s'il est possible de lui installer des armes de coque à l'avant. Elle est très appréciée par les éclaireurs et équipes de tireurs d'élite qui fonctionnent le plus souvent en duo, en raison de la place de passager à l'arrière. Aussi rapide et fiable que le Warthog sur tous types de terrain, la Mangouste mise avant tout sur sa rapidité pour survivre face au feu ennemi, car ni les armes de coque ni le passager ne peuvent tirer avec une bonne précision lorsqu'elle est lancée à pleine vitesse.

POSTES			
CONCEPTEUR	AMG Transport Dynamics	AVANT	1 pilote exposé
DATE	N/A	ARRIERE	1 passager exposé
DIMENSIONS	Long. : 3,2 m Largeur : 1,8 m Hauteur : 1,5m		
CARBURANT	Hydrogène liquide	COMPOSANTS	
COÛT	Emprunt : 2 REQ ² Achat : 7 REQ ²	ÉQUIPEMENT	Phares, radio longue portée.
BLINDAGE	12	ARMEMENT	Pilote : peut monter jusqu'à deux armes de poing ou armes standards jumelées en arme de coque.
VITESSE MAX	110 km/h	RÈGLES SPECIALES	Propulsion 4x4. Existe en version civile non armée (blindage 10)



COUGAR

Lorsqu'un transport aérien n'est pas envisageable, les forces d'intervention rapide de l'UNSC ou de certaines forces de sécurité privées font généralement usage du transporteur blindé Cougar qui a fait ses preuves sur de très nombreux théâtres d'opération. Capable d'emmener une escouade complète avec leur matériel au cœur des affrontements tout en apportant un tir de soutien relativement important, son intervention peut sensiblement changer le cours d'un combat.

POSTES			
CONCEPTEUR	Chalybs Defense Solution	AVANT	1 pilote et 1 copilote renforcés
DATE	N/A	ARRIERE	10 passagers renforcés
DIMENSIONS	Long. : 7,2 m Largeur : 3,8 m Hauteur : 3,5m	DESSUS	1 artilleur protégé (+4)
CARBURANT	Hydrogène liquide	COMPOSANTS	
COÛT	Emprunt : 10 REQ ² Achat : 42 REQ ²	ÉQUIPEMENT	Phares, radio longue portée, rampe d'embarquement à l'arrière.
BLINDAGE	14	ARMEMENT	Artilleur : 1 automitrailleuse (cf. chap. 6.5) et 2 autocanons (IP 14), le tout en tourelle
VITESSE MAX	110 km/h	RÈGLES SPECIALES	Propulsion 4x4, Amphibie, Arme téléopérée (copilote)



GHOST

Principal véhicule individuel fabriqué dans la civilisation covenant, le Ghost est un appareil antigrav à la fois rapide et fiable que l'on rencontre aussi bien dans le domaine civil pour les déplacements quotidiens que dans l'armée où il effectue des missions de reconnaissance, de harcèlement et d'escorte de véhicules plus lourds. Sa maniabilité est d'autant plus grande qu'il est capable d'effectuer des déplacements latéraux pour rapidement se repositionner ou éviter des attaques.

POSTES			
CONCEPTEUR	Alliance	AVANT	1 pilote protégé (+4)
DATE	N/A	COMPOSANTS	
DIMENSIONS	Long. : 4,2 m Largeur : 3,9 m Hauteur : 1,8m	ÉQUIPEMENT	Capteur de mouvement, radio longue portée.
CARBURANT	Batterie à plasma	ARMEMENT	Pilote : 2 mitrailleuses à plasma lourde (cf. chap. 6.5) en arme de coque.
COÛT	Emprunt : 2 REQ ² Achat : 8 REQ ²	RÈGLES SPECIALES	Antigrav, Moteur exposé (côté gauche), Suralimentation continue. Existe également en version civile non armée.
BLINDAGE	12		
VITESSE MAX	132 km/h		



CHOPPER

Ce véhicule individuel conçu par les jiralhanae représente parfaitement la philosophie de guerre de ce peuple : bruyant, peu élégant, mais robuste, incroyablement brutal et capable d'écraser la plupart des obstacles qui se dressent sur sa route. Les énormes lames circulaires qui tournent autour du moteur à l'avant du Chopper sont assez puissantes pour découper certains blindages légers lorsqu'il est lancé à pleine vitesse. Son rôle est donc davantage tourné vers les assauts directs contre des cibles vulnérables ou les harcèlements tactiques.

POSTES			
CONCEPTEUR	Jiralhanae	AVANT	1 pilote exposé
DATE	N/A	COMPOSANTS	
DIMENSIONS	Long. : 6,4 m Largeur : 2,8 m Hauteur : 2,9m	ÉQUIPEMENT	Capteur de mouvement, radio longue portée.
CARBURANT	Batterie à plasma	ARMEMENT	Pilote : 4 autocanons de 35mm (IP 14) en armes de coque et lames circulaires à l'avant du véhicule (IP 14)
COÛT	Emprunt : 2 REQ ² Achat : 8 REQ ²	RÈGLES SPECIALES	Antigrav, Suralimentation momentanée (120 km/h). Existe également en version civile non armée.
BLINDAGE	13		
VITESSE MAX	74 km/h		



SPECTRE

Véhicule d'assaut et de reconnaissance polyvalent privilégié par les sangheilis, le Spectre a pendant longtemps été le fer de lance des opérations d'offensives rapides à petite et moyenne échelle. Capable de transporter jusqu'à quatre guerrier avec une protection certes assez faible mais normalement compensée par les boucliers énergétiques de leurs armures, sans compter les tirs de couverture de sa mitrailleuse lourde en tourelle.

POSTES			
CONCEPTEUR	Alliance	AVANT	1 pilote protégé (+6)
DATE	N/A	ARRIERE	1 artilleur exposé en tourelle
DIMENSIONS	Long. : 6,5 m Largeur : 5,1 m Hauteur : 3,5m	FLAN	1 passager exposé sur chaque flanc
CARBURANT	Batterie à plasma	COMPOSANTS	
COÛT	Emprunt : 5 REQ ² Achat : 34 REQ ²	ÉQUIPEMENT	Phars, capteur de mouvement, radio longue portée
BLINDAGE	14	ARMEMENT	Artilleur : mitrailleuse à plasma lourde (cf. chap. 6.5) sur tourelle
VITESSE MAX	119 km/h	RÈGLES SPECIALES	Antigrav, Suralimentation continue. Existe également en version civile non armée.



PROWLER

Né d'un besoin des troupes jiralhanaes de disposer d'un équivalent au Spectre pour le transport et les attaques-éclairées, le Prowler présente à peu près les mêmes avantages mais avec une configuration différente où l'artilleur est placé à l'avant tandis que le pilote se retrouve à l'arrière, dirigeant son engin soit par les images des caméras frontales soit par les indications de son équipage. Il sacrifie également l'élégance pour la robustesse, ce qui n'est pas pour déplaire ses utilisateurs habituels.

POSTES			
CONCEPTEUR	Jiralhanaes	AVANT	1 pilote protégé (+4)
DATE	N/A	ARRIERE	1 artilleur exposé en tourelle
DIMENSIONS	Long. : 7,1 m Largeur : 4,2 m Hauteur : 2,1m	FLAN	1 passager exposé sur chaque flanc
CARBURANT	Batterie à plasma	COMPOSANTS	
COÛT	Emprunt : 5 REQ ² Achat : 32 REQ ²	ÉQUIPEMENT	Capteur de mouvement, radio longue portée
BLINDAGE	15	ARMEMENT	<u>Artilleur</u> : mitrailleuse à plasma lourde (cf. chap. 6.5) en tourelle
VITESSE MAX	97 km/h	RÈGLES SPECIALES	Antigrav, Suralimentation continue.



REVENANT

Véhicule de reconnaissance et d'artillerie légère, le Revenant est souvent utilisé par les officiers souhaitant observer eux-même le terrain. Rapide et agile, il est très efficace pour harceler l'ennemi avec des tirs de mortier à plasma léger depuis des positions lointaine et/ou en hauteur.

POSTES			
CONCEPTEUR	Sangheillis	AVANT GAUCHE	1 pilote protégé (+4)
DATE	N/A	AVANT DROITE	1 artilleur protégé (+4)
DIMENSIONS	Long. : 6,5 m Largeur : 4 m Hauteur : 1,9m		
CARBURANT	Batterie à plasma	COMPOSANTS	
COÛT	Emprunt : 4 REQ ² Achat : 26 REQ ²	ÉQUIPEMENT	Phares, capteurs de mouvement, radio longue portée.
BLINDAGE	14	ARMEMENT	<u>Artilleur</u> : Mortier à plasma léger (IP 17) en arme de coque.
VITESSE MAX	108 km/h	RÈGLES SPECIALES	Antigrav, Suralimentation continue, Prototype (3).



SHADOW

Principal véhicule de transport terrestre développé par les covenants, le Shadow est conçu pour pouvoir déplacer aussi bien des escouades de guerriers que des caisses de matériel ou de petits véhicules tels que les Ghosts ou les Revenants. Son espace central est donc prévu pour accueillir différents modules de fixations avec principalement deux modèles : l'un contenant 12 sièges standards et l'autre tout un ensemble de sangles et d'accroches magnétiques pour le rangement de matériel. Lourdemment blindé et protégé par une tourelle shade, ce véhicule peut traverser des zones de combat sans que sa cargaison soit trop facilement mise en péril.

POSTES			
CONCEPTEUR	Alliance	AVANT	1 conducteur protégé (+4)
DATE	N/A	DESSUS	1 artilleur protégé (+4)
DIMENSIONS	Long. : 13,8 m Largeur : 7,6 m Hauteur : 6,7 m	ARRIERE	12 passagers renforcés OU cargaison de matériel
CARBURANT	Batterie à plasma	COMPOSANTS	
COÛT	Emprunt : 7 REQ ² Achat : 40 REQ ²	ÉQUIPEMENT	Phares et remorqueur magnétique
BLINDAGE	14	ARMEMENT	<u>Artilleur</u> : tourelle shade (modèle variable, voir chapitre 5.5)
VITESSE MAX	75 km/h	RÈGLES SPECIALES	Antigrav, Suralimentation continue



6.5. VÉHICULES LOURDS

SCORPION

Le Scorpion est le principal char d'assaut utilisé par l'UNSC depuis déjà plusieurs siècles. Indétrônable dans sa catégorie, c'est une valeur sûre qui constitue généralement le cœur de toute offensive terrestre respectable. Grâce à un système de chargement automatisé des obus, il peut être piloté par une seule personne qui contrôle à la fois la direction et le canon principal, ce permet à des opérateurs expérimentés de coordonner le tout avec une très grande précision.

POSTES			
CONCEPTEUR	Chalybs Defense Solution	ARRIERE	1 conducteur renforcé
DATE	N/A	DESSUS	1 artilleur protégé (+4)
DIMENSIONS	Long. : 10,2 m Largeur : 7,8 m Hauteur : 4,6 m	FLANCS	2 passagers exposés sur chaque flanc
CARBURANT	Pile à fusion	COMPOSANTS	
COÛT	Emprunt : 12 REQ ² Achat : 52 REQ ²	ÉQUIPEMENT	Phares, projecteurs, radar, radio longue portée.
BLINDAGE	20	ARMEMENT	Pilote : 1 canon d'artillerie standard (IP 22) Artilleur : 1 automitrailleuse (cf. chap. 6.5) sur tourelle
VITESSE MAX	97 km/h	RÈGLES SPECIALES	Propulsion chenille Armes téléopérées (pilote)



GRIZZLY

Version super-lourde du Scorpion, le Grizzly est utilisé avant tout dans les assauts de fortifications et de positions retranchées plutôt que dans les affrontements de chars afin de tirer pleinement partie de sa remarquable puissance de feu. Relativement imprécis à très longue distance, il opère comme une pièce d'artillerie mobile en pilonnant les positions adverse jusqu'à ce que l'on juge que le chemin est suffisamment dégagé pour le passage des troupes alliées. Bien que très dangereux contre les autres véhicules blindés, il peut assez facilement être dépassé par des véhicules plus maniables qui parviendront à échapper au mouvement lent de sa tourelle.

POSTES			
CONCEPTEUR	Chalybs Defense Solution	ARRIERE	1 conducteur renforcé
DATE	2509	DESSUS	1 artilleur protégé (+4)
DIMENSIONS	Long. : 12,3 m Largeur : 8,4 m Hauteur : 7,2 m	FLANCS	4 passagers exposés sur chaque flanc
CARBURANT	Pile à fusion	COMPOSANTS	
COÛT	Emprunt : 14 REQ ² Achat : 57 REQ ²	ÉQUIPEMENT	Phares, projecteurs, radar, radio longue portée.
BLINDAGE	20	ARMEMENT	Pilote : 2 canons d'artillerie lourds (IP 24), 1 autocanon léger coaxial (IP14), 2 lance-missiles anti-aérien (IP18). Artilleur : 1 automitrailleuse (cf. chap. 6.5) sur tourelle.
VITESSE MAX	69 km/h	RÈGLES SPECIALES	Propulsion chenille Armes téléopérées (pilote)



MASTODONT

De la même manière que le grizzly est une version lourde du scorpion, le Mastodonte est la version lourde du Cougar. Né de la nécessité d'augmenter la résistance des véhicules de l'UNSC face aux armements à plasma covenants, il possède donc un blindage plus épais et une plus grande capacité de transport au prix de la vitesse. Son poids lui permet néanmoins d'être utilisé comme bélier pour passer à travers les bâtiments non renforcés, et en plus de sa tourelle automitrailleuse commandée à distance depuis le siège de copilote, les passagers peuvent participer à la défense du véhicule en ouvrant les meurtrières situées sur les côtés et l'arrière. Il est cependant être assez vulnérable aux frappes aériennes par des appareils plus solides que de simples banshees.

POSTES			
CONCEPTEUR	AMG Transport Dynamics	AVANT	1 conducteur renforcé
DATE	2536	DESSUS	1 artilleur protégé (+4)
DIMENSIONS	Long. : 11,5 m Largeur : 7,2 m Hauteur : 4,6 m	ARRIERE	20 passagers renforcés
CARBURANT	Hydrogène liquide	COMPOSANTS	
COÛT	Emprunt : 10 REQ ² Achat : 48 REQ ²	ÉQUIPEMENT	Phares, radio longue portée, rampe d'embarquement à l'arrière.
BLINDAGE	16	ARMEMENT	Copilote : 1 automitrailleuse (cf. chap. 6.5) en tourelle sur l'arrière
VITESSE MAX	85 km/h	RÈGLES SPECIALES	Propulsion 4x4, Amphibie, Arme téléopérée (copilote)



APPARITION

Bien qu'étant le principal modèle de char lourd produit par les armées covenantes, l'Apparition n'est pas employé de manière aussi frontale que ses équivalents humains tels que le scorpion ou le grizzli en raison de son armement principal. En effet, il est équipé par défaut d'un mortier à plasma lourd permettant des attaques à très longue portée pour pilonner les positions ennemis, ce qui le place généralement derrière des positions renforcées en tirant par-dessus des fortifications afin d'être le moins exposé possible. Cette utilisation nécessite cependant d'être en liaison radio avec des observateurs sur la ligne de front pour indiquer les correction de tir nécessaires. En combat de proximité, il est redoutable contre l'infanterie et les véhicules légers qui n'ont pas les moyens de percer son épais blindage.

POSTES			
CONCEPTEUR	Alliance	ARRIERE	1 conducteur protégé (+4)
DATE	N/A	DESSUS	1 artilleur protégé (+4)
DIMENSIONS	Longueur : 8,8 m Largeur : 9,2 m Hauteur : 3,8 m	FLANCS	1 passager exposé sur chaque flanc
CARBURANT	Module d'alim. à plasma	COMPOSANTS	
COÛT	Emprunt : 12 REQ² Achat : 52 REQ²	ÉQUIPEMENT	Phares, radar, radio longue portée, remorqueur magnétique
BLINDAGE	20	ARMEMENT	Pilote : mortier à plasma lourd (IP24) OU batterie anti-aérienne à combustible (IP18) Artilleur : mitrailleuse lourde à plasma (cf. chap. 6.5)
VITESSE MAX	82 km/h	RÈGLES SPECIALES	Antigrav, Suralimentation momentanée, Moteur exposé (arrière), Armes téléopérées (pilote)



7.6. MARCHEURS

MANTIS

Principal projet de véhicule militaire bipède débuté bien avant l'Insurrection, le Mantis a connu un développement chaotique en passant par de nombreux prototypes jusqu'à ce que son premier modèle opérationnel soit déployé contre les rebelles d'Eridanus-II durant l'opération CHARLEMAGNE.

Il fut néanmoins mis en retrait pendant une grande partie de la guerre contre les covenants en raison de sa grande fragilité face aux armes à plasma aliens qui pouvait aisément faire disfonctionner les mécanismes de ses jambes, et ne revint sur le devant de la scène que vers les années 2550 en tant que plate-forme de tir mobile pour soutenir des groupes d'infanterie ou pour effectuer des patrouilles et missions de harcèlement sur les flancs d'une formation blindée conventionnelle.

		POSTES	
CONCEPTEUR	Hannibal Weapon Systems	DESSUS	1 conducteur <i>renforcé</i>
DATE	2403	COMPOSANTS	
DIMENSIONS	Longueur : 2,8m Largeur : 3,2 m Hauteur : 5,7m	ÉQUIPEMENT	Projecteurs, propulseurs (permet de s'élever de 5m en vol pendant 10s ou 2 rounds), radar, radio longue portée. 2554 : reçoit un système de bouclier énergétique
CARBURANT	Pile à fusion	ARMEMENT	<i>Pilote</i> : 1 automitrailleuse lourde (IP15) sur le bras droit Lance-roquette multiple (IP18) sur le bras gauche
COÛT	Emprunt : 8 REQ ² Achat : 43 REQ ²		
BLINDAGE	16		
VITESSE MAX	55 km/h Vitesse = 10	RÈGLES SPECIALES	<i>Amphibie, Armes téléopérées (pilote)</i>



CYCLOP

Les premiers modèles de cyclops étaient utilisés essentiellement dans l'industrie et les milieux NBC pour le transport des charges lourdes, les entreprises de démolition ou de minage souterrains et la manipulation de matières dangereuses.

Plusieurs grandes compagnies industrielles, constatant l'efficacité du Cyclop, demandèrent une variante armée pour assurer la sécurité de leurs sites visés par l'Insurrection. Peu après, les forces de polices et milices privées s'intéressèrent également au concept puis ce fut au tour de l'UNSC de passer d'énormes commandes qui ont fait naître de nombreuses variantes lourdement blindées et armées. Plus adaptable et bien plus maniable que le Mantis, le Cyclop est un redoutable marcheur de combat capable de se mesurer à la plupart des menaces qu'il trouve sur le champ de bataille à condition d'être équipé avec le bon type d'armement.

		POSTES	
CONCEPTEUR	Hannibal Weapon Systems	DESSUS	1 conducteur <i>renforcé</i>
DATE	2475	COMPOSANTS	
DIMENSIONS	Longueur : 2,5m Largeur : 3,7m Hauteur : 4,3m	ÉQUIPEMENT	Projecteurs, radar, radio longue portée.
CARBURANT	Pile à fusion	ARMEMENT	<i>Pilote</i> : Poing de combat (IP16) sur le bras gauche. Le bras droit peut être équipé d'une des armes suivantes : <ul style="list-style-type: none">• Autocanon lourd (IP19)• Lance-flamme lourd• Marteau-piqueur de démolition (IP26)• Canon Gauss léger (IP 18)• Découpeur à plasma (IP30, développé en 2557)
COÛT	Emprunt : 10 REQ² Achat : 48 REQ²		
BLINDAGE	18		
VITESSE MAX	45 km/h Vitesse = 8	RÈGLES SPECIALES	<i>Amphibie, Armes téléopérées (pilote)</i>



GOBLIN

Personne ne sait par quel concours de circonstances l'Alliance en est arrivé à valider le développement et la construction d'un marcheur de combat pilotable uniquement par des opérateurs unggoy.

Certains disent que c'est grâce à un ingénieur unggoy de génie qui a créé le premier prototype à partir de marcheurs humains tandis que d'autres pensent que c'est une technologie forerunner qui par chance convient à leur morphologie. Des rumeurs vont jusqu'à supposer qu'il s'agit d'une technologie que les unggoy auraient développée avant même leur entrée dans l'Alliance et qui aurait été perdue lors de leur soumission... mais il s'agit sans doute de fausses légendes faites pour donner l'illusion d'un passé glorieux. Quoi qu'il en soit, le Goblin est un engin de destruction terriblement dangereux, lourdement armé et très maniable qui peut se redéployer rapidement grâce à de puissants propulseurs dorsaux.

Facilement grâce à de puissants propulseurs torseaux:

		POSTES	
CONCEPTEUR	Unggoys	DESSUS	1 conducteur <i>renforcé</i> derrière un bouclier énergétique (30 PB)
DATE	N/A	COMPOSANTS	
DIMENSIONS	Longueur : 8,8m Largeur : 4,5m Hauteur : 3,8m	ÉQUIPEMENT	Projecteurs, propulseurs (permet d'effectuer un bond de 35m) radar, radio longue portée.
CARBURANT	Batterie à plasma	ARMEMENT	<u>Pilote</u> : Canon needler lourd sur le bras droit (IP 13) Poing de combat sur le bras gauche (IP 18) Lance-roquette multiple standard sur le dos (IP 15) Impulsion IEM sur la jambe gauche (activée par une action de piétinement, 25m d'aire d'effet)
COÛT	Emprunt : 10 REQ² Achat : 50 REQ²		
BLINDAGE	17		
VITESSE MAX	82 km/h Vitesse = 7	RÈGLES SPECIALES	<i>Amphibie, Armes téléopérées (pilote)</i>



LOCUST

Ce marcheur est le plus petit des quadripèdes créés par les forges lekgolos, et pourtant il peut provoquer une peur terrible en particulier chez les conducteurs de char ennemis et les défenseurs de positions fortifiées. Sa seule arme est un canon à focalisation dont la portée est limitée à seulement quelques mètres mais qui peut découper même les blindages les plus épais comme du papier. Leur but est donc de foncer aussi vite que possible sur leurs proies, et pour cela leurs lourdes pattes sont capables non seulement de se déplacer relativement vite mais aussi d'escalader des parois quasi verticales pour traverser des terrains improbables.

POSTES			
CONCEPTEUR	Lekgolos	DESSUS	1 conducteur renforcé. Sur la plupart des modèles, le conducteur ne peut être qu'un lekgolo sous forme
DATE	N/A		
DIMENSIONS	Longueur : 5,8m Largeur : 5,8m Hauteur : 4,2m		
CARBURANT	Batterie à plasma	COMPOSANTS	
COÛT	Emprunt : 9 REQ ² Achat : 45 REQ ²	ÉQUIPEMENT	Projecteurs, radar, radio longue portée.
BLINDAGE	22	ARMEMENT	Pilote : canon à focalisation plasma (IP 22)
VITESSE MAX	82 km/h Vitesse = 12	RÈGLES SPECIALES	Amphibie, Armes téléopérées (pilote) Ignore la plupart des terrains infranchissables



CRICKET

Créé par les lekgolos à la demande de l'Alliance, le Cricket est avant tout un engin de reconnaissance et de patrouille pouvant être piloté par n'importe quel peuple covenant du moment qu'on apprend à supporter ses mouvements chaotiques.

Son armement lui permet d'affronter de petits groupes d'infanterie en cas de besoin et bon nombre d'opérateurs sangheillis aiment s'en servir pour traquer des fuyards après une bataille. Ce sont également d'excellents postes d'observation pour les officiers de terrain souhaitant superviser de près le bon déroulement des opérations tout en pouvant assouvir leur soif de destruction.

POSTES			
CONCEPTEUR	Lekgolos	DESSUS	1 conducteur protégé (+2) et entouré par un bouclier énergétique de 30 PB
DATE	N/A		
DIMENSIONS	Longueur : 3,7m Largeur : 3,5m Hauteur : 8,3m		
CARBURANT	Batterie à plasma	COMPOSANTS	
COÛT	Emprunt : 8 REQ ² Achat : 43 REQ ²	ÉQUIPEMENT	Projecteurs, radar, radio longue portée, système de désignation de cible
BLINDAGE	20	ARMEMENT	Pilote : tourelle ventrale avec mitrailleuses lourdes à plasma OU canons à dispersion de plasma jumelés. Peut également recevoir une arme lourde de coque
VITESSE MAX	82 km/h Vitesse = 13	RÈGLES SPECIALES	Amphibie, Armes téléopérées (pilote) Peut effectuer des sauts jusqu'à 6 mètres de haut



6.7. AÉRONEFS

HORNET

Cet appareil de reconnaissance rapide est utilisé aussi bien par les forces de reconnaissance de l'UNSC que par les forces de polices planétaires ou certaines milices privées et autres organisations paramilitaires car il est très efficace pour apporter un soutien aérien dans contre des adversaires ne disposant pas d'armement lourd susceptible de l'abattre. Car bien que son blindage soit capable de protéger le pilote contre des tirs de moyen et petit calibre, un tir soutenu de calibre 50 peut rapidement en venir à bout. C'est donc davantage un aéronef d'observation, de support et éventuellement de transport léger grâce à deux places assises sur les côtés, c'est pourquoi il est confié à des pilotes prudents qui ont ordre de ne pas s'exposer inutilement au feu ennemi.

POSTES			
CONCEPTEUR	Misriah Armory	COCKPIT	Un pilote renforcé
DATE	N/A	FLANCS	Un passager exposé sur chaque flanc
DIMENSIONS	Longueur : 9,6m Largeur : 8,7m Hauteur : 4,5m	ARRIERE	Un artilleur exposé (option)
CARBURANT	Hydrogène liquide	COMPOSANTS	
COÛT	Emprunt : 5 REQ ² Achat : 34 REQ ²	ÉQUIPEMENT	Capteur de mouvement, radio longue portée, sièges éjectables, 1 projecteur et deux cordes de rappel de 20 mètres pour les passagers.
BLINDAGE	12	ARMEMENT	Pilote : 2 automitrailleuses (cf. chap. 6.5) sous le nez de l'appareil et 2 lance-missiles multiples légers (IP=15) jumelés sur les côtés, le tout en arme de coque. Artilleur : automitrailleuse (cf. chap. 6.5)
VITESSE MAX	135 km/h	RÈGLES SPECIALES	A.D.A.V., Armes téléopérées (pilote)



WASP

Basé sur la même technologie de turbine aérienne que le hornet, le Wasp fait partie des véhicules développés après la fin de la guerre contre les covenants en y intégrant un précieux bouclier énergétique pour compenser son faible blindage. Cela lui permet d'assurer des rôles d'attaque beaucoup plus agressifs en étant confié à des pilotes d'élite qui sauront faire bon usage de ce très coûteux appareil.

POSTES			
CONCEPTEUR	Misriah Armory	COCKPIT	Un pilote renforcé
DATE	2553	COMPOSANTS	
DIMENSIONS	Longueur : 7,6m Largeur : 6,4m Hauteur : 2,2m	ÉQUIPEMENT	Radar, radio longue portée, sièges éjectables, bouclier énergétique.
CARBURANT	Hydrogène liquide	ARMEMENT	Pilote : 2 autocanons légers (IP=14) en arme de coque et 2 lances-missiles légers (IP=15) en arme de coque.
COÛT	Emprunt : 12 REQ ² Achat : 55 REQ ²		
BLINDAGE	14	RÈGLES SPECIALES	A.D.A.V., Armes téléopérées (pilote)
VITESSE MAX	500 km/h		



FALCON

Ce modèle d'hélicoptère de combat est quasiment le seul encore employé par l'humanité, perfectionné au fil des siècles avec un excellent équilibre entre résistance, vitesse et capacité de transport. Selon sa configuration, il peut aussi bien servir de transport de troupe que d'appareil de soutien aérien lourd. On le trouve souvent dans les corps médicaux pour effectuer des évacuations d'urgence en terrain hostile.

POSTES			
CONCEPTEUR	AMG Transport Dynamic	COCKPIT	1 pilote renforcé
DIMENSIONS	Long. : 11,4m Largeur : 10 m Hauteur : 4,1 m	SOUTE	6 passagers renforcés (deviennent exposés si les portes des flancs sont ouvertes) et 1 artilleur exposé sur chaque flanc (en option). L'espace intérieur peut être converti pour accueillir jusqu'à 12 places assises mais alors les flancs ne peuvent pas s'ouvrir et n'ont pas d'artilleurs.
DATE	N/A	ARRIERE	1 artilleur exposé (en option)
CARBURANT	Hydrogène liquide	COMPOSANTS	
COÛT	Emprunt : 10 REQ ² Achat : 50 REQ ²	ÉQUIPEMENT	Phares, capteur de mouvement, radio longue portée, senseurs, 2 projecteurs, cordes de rappel de 20 mètres sur les flancs.
BLINDAGE	15	ARMEMENT	Pilote : 1 autocanon léger (IP=15) en arme de coque sous le nez de l'appareil, 2 lance-missiles légers jumelés sous les ailes (en option) et un chargement de 4 à 12 bombes (en option). Artilleurs : automitrailleuse (cf. chap. 6.5) ou lance-grenade lourd automatique (IP=13)
VITESSE MAX	296 km/h	RÈGLES SPECIALES	A.D.A.V., Armes téléopérées (pilote)



SHORTSWORD

Optimisé pour les opérations de bombardement au sol et d'appui-feu aérien lors d'affrontements de surface, le Shortsword est un appareil certes lourd mais très rapide et parfaitement à l'aise en milieu atmosphérique. Ses instruments de vol lui permettent de calculer les trajectoires optimales pour frapper ses cibles, mais sa précision dépend grandement de la méthode utiliser pour désigner ces mêmes cibles : avec un marquage laser, il pourra toucher juste presque à coup sûr, tandis que s'il doit se fier uniquement à un fumigène ou à une description de la zone à frapper, il vaut mieux que les troupes alliés ne soient pas trop proches de la cible...

POSTES			
CONCEPTEUR	Ushuaia Armory	COCKPIT	1 pilote et 1 copilote renforcés
DATE	N/A	SOUTE	1 technicien renforcé
DIMENSIONS	Long. : 23 m Largeur : 35,3 m Hauteur : 5,7 m		
CARBURANT	Pile à fusion	COMPOSANTS	
COÛT	Emprunt : 15 REQ² Achat : 57 REQ²	ÉQUIPEMENT	Radar, radio longue portée, sièges éjectables, soute à chargement.
BLINDAGE	16	ARMEMENT	Pilote : 2 automitrailleuses lourdes (IP 14) jumelées en arme de coque, et un chargement de 24 bombes.
VITESSE MAX	3.400km/h	RÈGLES SPECIALES	Armes téléopérées (copilote)



LONGSWORD

Conçu d'abord pour être un bombardier d'assaut rapide combinant la capacité d'entrée atmosphérique avec un armement plus que conséquent, le Longsword est devenu rapidement le principal intercepteur spatial de l'UNSC Navy. Sa capacité de transport de missiles, bombes et mines spatiales lui donne une puissance de feu à la fois importante et facilement adaptable selon les situations, allant jusqu'à pouvoir transporter des ogives nucléaires pour les affrontements les plus critiques.

POSTES			
CONCEPTEUR	Misriah Armory	COCKPIT	1 pilote et 1 copilote, 1 navigateur et 1 opérateur système, tous renforcés
DATE	N/A	SOUTE	1 à 4 techniciens renforcés.
DIMENSIONS	Long. : 64,1 m Largeur : 75 m Hauteur : 12,9 m		
CARBURANT	Pile à fusion	COMPOSANTS	
COÛT	Emprunt : 17 REQ² Achat : 86 REQ²	ÉQUIPEMENT	Radar, radio longue portée, sièges éjectables, soute à chargement. La soute possède divers emplacements de rangement pour du matériel.
BLINDAGE	18	ARMEMENT	Pilote : 1 autocanon lourd (IP 18) en arme de coque , 2 autocanons légers (IP 16) jumelés sous les ailes, et le contenu de la soute à chargement (peut contenir jusqu'à 24 bombes ou mines spatiales)
VITESSE MAX	1.800 km/h (5.400 km/h dans l'espace)	RÈGLES SPECIALES	Armes téléopérées (copilote), Entrée atmosphérique



BROADSWORD

Développé sous le nom de code SABRE par la section 3 de l'ONI durant les dernières années de la guerre, le Broadsword est le premier chasseur aéro-spatial à bénéficier d'un bouclier énergétique issu de la rétro-ingénierie des technologies covenantes, faisant de lui le meilleur appareil de combat léger dans les affrontements spatiaux.

Particulièrement coûteux à fabriquer, il n'est affecté que sur les plus importants vaisseaux de la flotte de l'UNSC en escadrons d'élite dont les pilotes sont parfois des spartans-IV pour mettre à profit leurs réflexes sur-humains. Ces formations sont capables de vaincre des adversaires trois à quatre fois plus nombreux grâce à leur remarquable vitesse et manœuvrabilité, n'étant limités que par la quantité de munitions qu'ils emportent sur eux.

POSTES			
CONCEPTEUR	Misriah Armory	COCKPIT	1 pilote et 1 copilote renforcés
DATE	2552		
CARBURANT	Pile à fusion		
DIMENSIONS	Long. : 21 m Largeur : 15,6 m Hauteur : 5,8 m	COMPOSANTS	
COÛT	Emprunt : 20 REQ² Achat : 100 REQ²	ÉQUIPEMENT	Radar, radio longue portée, sièges éjectables, bouclier énergétique.
BLINDAGE	15	ARMEMENT	Pilote : 2 autocanons légers (IP 14) jumelés en arme de coque et 2 lance-missiles (IP 18) jumelés en arme de coque
VITESSE MAX	2.800 km/h (9.700 km/h dans l'espace)	RÈGLES SPECIALES	Armes téléopérées (copilote), Entrée atmosphérique, Suralimentation momentanée



PÉLICAN

Cette navette est le principal moyen de transport de troupe au sein de l'UNSC et de nombreuses autres organisations humaines depuis des siècles. Robuste, rapide, capable d'embarquer un armement conséquent en cas de besoin avec un rayon d'action pratiquement illimité, la seule chose qu'il lui manque serait de pouvoir transiter dans le sous-espace. Très apprécié par les corps d'élite tels que les marines ou même les spartans, on le trouve en très larges effectifs sur toutes les bases d'opération et vaisseaux militaires de gros tonnage pour toutes sortes d'interventions.

POSTES			
CONCEPTEUR	Misriah Armory	COCKPIT	1 pilote et 1 copilote renforcés
DATE	N/A	SOUTE	12 places assises, mais peut transporter jusqu'à 20 passagers au total (30 avec une extension de soute qui nécessite le retrait des accroches magnétiques de queue).
DIMENSIONS	Long. : 30,5 m Largeur : 23,4 m Hauteur : 10 m	ARRIERE	1 artilleur exposé lorsque la rampe de descente est baissée.
COMPOSANTS			
COÛT	Emprunt : 16 REQ² Achat : 77 REQ²	ÉQUIPEMENT	Radar, radio longue portée, 2 projecteurs. La soute possède divers emplacements de rangement pour du matériel. Accroches magnétiques sur la queue pouvant transporter 1 ou 2 véhicules suivant leur taille, ou six capsules d'armes avec munitions, ou deux caisses d'équipement.
BLINDAGE	17	ARMEMENT	Pilote : automitrailleuse lourde chaingun (IP 13) OU 1 autocanon léger (IP 14) sous le nez de l'appareil ; le Pélican peut également recevoir jusqu'à deux armes supplémentaires sous chaque aile parmi les options suivantes : 4 missiles anti-char (IP 22), 1 tube lance-roquettes multiple (IP 14), ou 2 bombes. Artilleur : automitrailleuse (cf. chap. 6.5) OU lance-grenade lourd automatique (IP 13)
VITESSE MAX	2.300 km/h (8.400 km/h dans l'espace)	RÈGLES SPECIALES	A.D.A.V., Armement téléopéré (pilote), Entrée atmosphérique



ALBATROSS

Utilisé pour le transport lourd lors d'assauts à grande échelle, l'Albatross possède une capacité en soute très supérieure au Pélican ainsi qu'un bien meilleur blindage mais par contre il se pilote comme un semi-remorque et ne possède qu'un armement défensif. Il doit donc toujours être escorté dès qu'une présence ennemie est suspectée dans la zone. Lorsqu'il est déployé depuis un vaisseau en orbite, sa stratégie d'approche standard est de se placer directement haut-dessus de la zone d'atterrissage prévue puis de se laisser tomber avant d'enclencher ses puissants rétro-propulseurs situés sur les côtés pour freiner sa chute dans des dernières centaines de mètres, ce qui fait de lui l'équivalent d'une énorme nacelle de descente orbitale.

		POSTES	
CONCEPTEUR	Ushuaia Armory	COCKPIT	1 pilote et 1 copilote <i>renforcés</i>
DATE	N/A	SOUTE	50 passagers ou plusieurs centaines de tonnes de matériel
DIMENSIONS	Longueur : 36,9m Largeur : 19,3m Hauteur : 12,5m		
CARBURANT	Pile à fusion	COMPOSANTS	
COÛT	Emprunt : 18 REQ² Achat : 83 REQ²	ÉQUIPEMENT	Radar, radio longue portée, sièges éjectables, contre-mesures anti-missiles (5 charges), 2 projecteurs.
BLINDAGE	18	ARMEMENT	Aucun
VITESSE MAX	450 km/h (2.400 km/h dans l'espace)	RÈGLES SPECIALES	A.D.A.V., <i>Entrée atmosphérique</i>



VULTURE

Véritable forteresse aérienne, le Vulture est un appareil de suprémacie capable de faire du sur-place pour apporter des tirs de soutien à la fois puissant et précis pour assister les troupes au sol. Bien qu'étant tout à fait capable de se défendre contre l'aviation ennemi il est généralement escorté par des intercepteurs, surtout lorsqu'il sert également de poste de commandement mobile pour des officiers ou des agents de renseignement. Sa présence crée généralement une zone d'interdiction pour tout véhicule qui choisirait de tenir sa position, à l'exception peut-être des marcheurs super-lourds de classe scarab et d'autres monstruosité de ce genre.

POSTES			
CONCEPTEUR	Ushuaia Armory	COCKPIT	1 pilote et 1 copilote renforcés
DATE	2552	SOUTE	4 techniciens
DIMENSIONS	Longueur : 36,9 m Largeur : 19,3 m Hauteur : 12,4 m	FLANCS	1 artillerie renforcée sur chaque côté
CARBURANT	Pile à fusion	COMPOSANTS	
COÛT	Emprunt : 22 REQ² Achat : 120 REQ²	ÉQUIPEMENT	Radar, radio longue portée, sièges éjectables, 2 projecteurs. La soute possède divers emplacements de rangement pour du matériel.
BLINDAGE	18	ARMEMENT	Pilote : sur les flancs, 8 lance-missiles lourds (IP 22), 2 tourelles à lance-missiles multiples (IP 17). Artilleurs : 2 autocanons lourds (IP 18) en tourelle.
VITESSE MAX	320 km/h (1.750 km/h dans l'espace)	RÈGLES SPECIALES	A.D.A.V., Armes téléopérées (pilote), Entrée atmosphérique



BANSHEE

Aucun appareil aérien n'est produit en plus grand nombre que le chasseur banshee. Reconnaissable entre mille tant par sa silhouette que par le son qu'il produit en volant, c'est un véhicule d'attaque et de reconnaissance très polyvalent qui forme le gros des capacités aériennes de l'Alliance et d'autres forces covenantes. Armé de mitrailleuse et d'un projecteur de torpille à plasma, il s'en prend aux groupes d'infanterie ou à des véhicules légers en effectuant des passages meurtriers ponctués de pirouettes très faciles à accomplir grâce à ses générateurs d'anti-gravité. Sa principale faiblesse est de ne pouvoir utiliser son armement que lorsqu'il se déplace à faible vitesse aux environs de 100km/h : son moteur peut lui permettre des pointes supersoniques jusqu'à 1.800 km/h en atmosphère mais requiert alors toute la puissance de son alimentation.

POSTES			
CONCEPTEUR	Alliance	COCKPIT	1 pilote renforcé
DATE	N/A		
DIMENSIONS	Longueur : 7,1m Largeur : 7,5m Hauteur : 3,6m		
CARBURANT	Batterie à plasma	COMPOSANTS	
COÛT	Emprunt : 5 REQ² Achat : 34 REQ²	ÉQUIPEMENT	Radio longue portée. Peut être équipé d'un système de pressurisation pour opérer dans l'espace.
BLINDAGE	12	ARMEMENT	2 mitrailleuses lourdes à plasma (cf. chap. 6.5) en arme de coque et lanceur de torpilles à plasma (IP 18).
VITESSE MAX	108 km/h (8.500 km/h en espace)	RÈGLES SPECIALES	Suralimentation continue, Entrée atmosphérique (en option)



SPIRIT

Beaucoup plus résistante qu'elle n'y paraît à première vue, la navette de transport Spirit est une valeur sûre dans les opérations de déploiement d'infanterie covenante. Elle mise avant tout sur son blindage et sa rapidité pour échapper aux attaques ennemies lorsqu'elle ne bénéficie d'aucune escorte, sa tourelle à plasma étant avant tout utile contre les cibles au sol durant les dernières phases de son approche. Avec une capacité totale de 30 passagers et la possibilité de maintenir plusieurs tonnes de matériel dans le champ antigravité entre ses ailes, un seul de ces aéronefs peut changer drastiquement le déroulement d'un affrontement, d'autant que grâce les rampes d'accès de ses ailes courent sur toute la longueur de ces dernières, les passagers peuvent tous débarquer ou embarquer simultanément.

POSTES			
CONCEPTEUR	Alliance	COCKPIT	1 pilote renforcé
DATE	N/A	AILES	15 places de passagers renforcés sur chaque aile
DIMENSIONS	Longueur : 33m Largeur : 18,1m Hauteur : 11,6m		
CARBURANT	Module d'alim. à plasma	COMPOSANTS	
COÛT	Emprunt : 16 REQ² Achat : 77 REQ²	ÉQUIPEMENT	Radar, radio longue portée, projecteur. Le champ antigravité entre les ailes peut transporter 1 à 2 véhicules ou deux caisses de matériel.
BLINDAGE	20	ARMEMENT	Pilote : mitrailleuse à plasma lourde (cf. chap. 6.5) à l'arrière
VITESSE MAX	200 km/h (9.500 km/h en espace)	RÈGLES SPECIALES	A.D.A.V., Arme téléopérée (pilote), Entrée atmosphérique (en option)



PHANTOM

Bien qu'ayant une capacité de transport sensiblement plus faible que le Spirit, la navette Phantom possède une bien plus grande polyvalence grâce à un armement plus important qui fait d'elle un excellent appareil de soutien aérien. L'ascenseur gravitationnel située sous son ventre peut être utilisé aussi bien pour récupérer rapidement des guerriers blessés que pour capturer des ressources ennemies, ce qui en fait un excellent outil pour les opérations spéciales en tous genres.



		POSTES	
CONCEPTEUR	Alliance	COCKPIT	1 pilote renforcé
DATE	N/A	SOUTE	Aucune place assise, mais peut transporter entre 15 et 30 passagers renforcés selon les espèces. Ils deviennent protégés lorsque les rampes des flancs sont ouvertes.
DIMENSIONS	Longueur : 33,4m Largeur : 20,5m Hauteur : 15,4m	FLANCS	1 artilleur exposé sur chaque flanc. Ce poste n'est accessible que si les rampes des flancs sont ouvertes.
CARBURANT	Module d'alim. à plasma	COMPOSANTS	
COÛT	Emprunt : 18 REQ² Achat : 85 REQ²	ÉQUIPEMENT	Radar, radio longue portée, projecteur, ascenseur gravitationnel. La soute possède divers emplacements de rangement pour du matériel. Les grappins antigravité sous le ventre de l'appareil peuvent transporter 1 ou 2 véhicules suivant leur taille, ou deux caisses de matériel.
BLINDAGE	16	ARMEMENT	<u>Pilote</u> : canon à plasma (IP 15) en tourelle sous le nez de l'appareil (en option) <u>Artilleurs</u> : 1 mitrailleuse à plasma lourde (cf. chap. 6.5) chacun
VITESSE MAX	200 km/h (9.500 km/h en espace)	RÈGLES SPECIALES	A.D.A.V., Arme téléopérée (pilote), Entrée atmosphérique (en option)

SÉRAPHIN

Equivalent du Longsword des humains, le bombardier stratégique Séraphin est utilisé dans la plupart des engagements spatiaux à grande échelle pour frapper les vaisseaux ennemis avec leur chargement de bombes, protégés par leurs boucliers énergétiques. Ils se défendent également très bien dans les affrontements contre des chasseurs ennemis grâce à leur assez bonne maniabilité et leur armement de proximité, mais ne seront jamais aussi efficaces que de véritables intercepteurs. On a également vu certaines loges hérétiques et factions criminelles utiliser des Séraphins comme des transporteurs de troupes pour des abordages en utilisant leurs pulsars à plasma pour découper un point d'accès dans les bâtiments adverses.



		POSTES	
CONCEPTEUR	Alliance	COCKPIT	1 pilote, 1 copilote et 1 navigateur, tous renforcés
DATE	N/A	SOUTE	1 à 5 techniciens, possède assez d'espace pour accueillir entre 10 et 15 passagers renforcés selon les espèces.
DIMENSIONS	Longueur : 31m Largeur : 15,1m Hauteur : 5,6m		
CARBURANT	Module d'alim. à plasma	COMPOSANTS	
COÛT	Emprunt : 20 REQ² Achat : 100 REQ²	ÉQUIPEMENT	Radar, radio longue portée et bouclier énergétique. La soute possède divers emplacements de rangement pour du matériel.
BLINDAGE	18	ARMEMENT	<u>Pilote</u> : Pulsar à plasma (IP 17) en arme de coque sous le nez de l'appareil, 1 lanceur de torpilles à plasma lourd (IP 22) en arme de coque et un chargement de 30 bombes.
VITESSE MAX	1.500 km/h (12.500 km/h en espace)	RÈGLES SPECIALES	Armes téléopérées (pilote et copilote), Entrée atmosphérique, Suralimentation continue

TARASQUE

Longtemps utilisé en masse par l'Alliance en raison de sa grande polyvalence, le chasseur lourd Tarasque a été peu à peu abandonné durant la guerre contre les humains au profits d'appareils spécialisés dans leurs rôles respectifs tels que le Spirit et le Séraphin. On le trouve néanmoins encore fréquemment dans les forces de patrouille et de sécurité spatiale à travers le territoire covenant pour lutter contre les hérétiques et les hors-la-loi.

Conçu pour être facilement adaptable aux différentes fonctions de chasseur, de bombardier ou de transport de troupes, le Tarasque possède une soute modulaire qui peut être adaptée pour le transport de troupe, de matériel, de bombes, ou d'alimentation pour des armes supplémentaires. Cette polyvalence est néanmoins dépendant des ressources du vaisseau ou de la base sur laquelle il est posté.



		POSTES	
CONCEPTEUR	Alliance	COCKPIT	1 pilote et 1 copilote renforcés
DATE	N/A	SOUTE	1 à 3 techniciens renforcés. Peut être convertie pour transporter 15 à 30 troupes renforcées (selon les espèces) à la place du chargement de bombes.
DIMENSIONS	Longueur : 50,2m Largeur : 20m Hauteur : 11,3m		
CARBURANT	Module d'alim. à plasma	COMPOSANTS	
COÛT	Emprunt : 17 REQ² Achat : 80 REQ²	ÉQUIPEMENT	Radar, radio longue portée. La soute possède divers emplacements de rangement pour du matériel.
BLINDAGE	18	ARMEMENT	<u>Pilote</u> : 2 pulsars à plasma (IP 17), 1 lance-torpille à plasma (IP 18), et un chargement de 15 bombes.
VITESSE MAX	1.500 km/h (12.500 km/h en espace)	RÈGLES SPECIALES	Armes téléopérées, Entrée atmosphérique

6.8. DRONES

L'humanité et les covenants possèdent diverses technologies de machines semi-autonomes pouvant remplir des tâches très variées allant du transport à la reconnaissance en passant par le traitement médical des blessés et bien évidemment le combat militaire. Il existe autant de types de drones qu'il y a de combinaisons possibles entre leurs différentes caractéristiques, et ce chapitre a pour but de connaître leurs capacités ainsi que de pouvoir construire votre propre modèle de drone si vous avez choisi d'incarner un personnage de classe Opérateur.

Un drone est caractérisé par un ensemble de quatre parties :

CHASSIS : ce terme rassemble à la fois l'enveloppe externe du drone et son squelette interne, formant la structure rigide autour de laquelle tous les autres éléments du drone sont rattachés. C'est lui qui porte le blindage protégeant le drone contre les agressions extérieures. Sa forme peut grandement varier d'un constructeur à l'autre mais ce qui est le plus important en termes de règles est la taille de ce châssis car cela impacte le nombre de modules (voir plus bas) qu'il peut porter sur lui :

TAILLE DE CHASSIS	DIMENSIONS	DREQ	BLINDAGE MAX	NOMBRE MAX DE MODULES
Petite	Entre 25cm et 50cm	5	6	2
Moyenne	Entre 50cm et 1 mètre	20	8	4
Grande	Entre 1 et 2 mètres	40	14	6
Très Grande (*)	Plus de 2 mètres	N/A	18	8

(*) Les drones de taille Très Grande s'apparentent davantage à des versions automatisées de véhicules auxquels ils empruntent certaines caractéristiques et règles de jeu. Ils sont cependant assez rares et ne peuvent pas être obtenus comme drones personnels pour les personnages de classe Opérateur.



NOYAU LOGIQUE : c'est à la fois la « tête » et le « cœur » du drone, le centre névralgique qui rassemble tous ses composants électroniques essentiels. Il est protégé par une enveloppe métallique extrêmement résistante à la manière des boîtes noires, ce qui fait que même si le châssis d'un drone est totalement détruit son noyau logique peut généralement être récupéré puis réinstallé directement sur un autre châssis de même taille. Il contient les composants suivants :

- **Intelligence Simulée :** c'est l'entité informatique qui contrôle le drone lorsque celui-ci n'est pas piloté directement par un opérateur, et qui le protège contre les tentatives de piratages informatique. Ses caractéristiques sont variables selon sa catégorie (voir chapitre 4.6), avec un coût en DREQ proportionnelle à sa puissance. Le noyau logique d'un drone peut être conçu de manière à pouvoir également accueillir la matrice d'une Intelligence Artificielle si nécessaire, cette IA prenant alors le contrôle direct du drone, cependant il faut toujours avoir une IS comme système de secours.

- **Équipements d'interface :** chaque noyau logique est équipé avec le minimum d'appareillage nécessaire pour permettre à son Intelligence Simulée de percevoir l'environnement autour d'elle et de communiquer avec les machines et personnages à sa portée : caméra, micro, haut-parleur, communicateur et IFF. Tout appareillage d'interface plus complexe (kit radio, holo-projecteur, etc.) doit être installé sur les emplacements de modules.

- **Pile d'alimentation :** celle-ci est toujours dimensionnée pour pouvoir faire fonctionner sans difficulté tous les composants du drone simultanément. C'est la seule partie du noyau logique qui doit être modifiée lorsque l'on souhaite augmenter la taille du châssis.

Noyau logique	Catégorie d'I.S.	DREQ
1	1	2
2	2	4
3	3	6
4	4	8
5	5	10
6	6	12
7	7	14

PROPULSION : il s'agit du mécanisme permettant au drone de se déplacer. La plupart des drones ne possède qu'un seul mode de propulsion, mais certains en possèdent un deuxième de nature différente pour leur donner davantage d'options de déplacement ou pour palier à une éventuelle défaillance de la propulsion « principale ». Les options de propulsion sont les suivantes :

MODE DE PROPULSION	VITESSE (SELON TAILLE CHASSIS)				DREQ	REGLES SPECIALES
	Petite	Moyenne	Grande	Très Grande		
Chenilles	N.A.	4	6	6	3	Très robuste mais difficile à réparer. Ignore les terrains difficiles et très difficiles n'étant pas des marécages, fort enneigement, et autres sols trop meubles.
Roues	N.A.	6	4	4	2	Robuste et facile à réparer. Ignore les terrains difficiles.
Jambes cybernétiques	N.A.	4	6	8	5	Peut se déplacer de la même manière qu'un personnage et effectuer des sauts.
Antigrav de surface	10	7	5	3	10	Ignore les terrains difficiles et très difficiles. Peut accomplir des <i>Boosts temporaires</i> .
Volant	10	7	5	N.A.	15	Technologie de vol à hélices ou système antigrav supérieur, selon la faction et l'époque. Peut se déplacer librement dans les airs et effectuer des <i>Boosts continus</i> .

MODULES : cette dernière partie rassemble tous les équipements et accessoires installés sur un drone et qui n'entrent dans aucune des catégories précédentes. Ils peuvent être indispensables pour lui permettre d'accomplir la tâche pour laquelle il a été conçue mais ne sont pas essentielles à sa survie, à son déplacement ou à ses échanges avec d'autres personnages et machines. Cela inclue tout armement qui peut être greffé sur son châssis, et certains modules ne peuvent pas être installés sur des châssis de trop petite taille.

Module	DREQ	Effet	Particularités selon taille du châssis			
			Petit	Moyen	Grand	Très Grand
Armement	Variable (en REQ)	Le nombre et le type d'armement qui peut être monté sur un drone dépend de son châssis. Le coût d'installation n'est pas en DREQ mais en REQ standard : prenez le prix normal de l'arme et ajoutez-y 75 REQ pour un dispositif d'automatisation (voir chapitre 5.6).	1 arme de poing max	1 arme standard ou 1 fusil de précision	1 arme lourde ou 1 arme fixe	2 armes lourdes ou 2 armes fixes
Servo-bras	1	Permet d'interagir avec l'environnement comme le ferait une main humaine.	Force 10	Force 12	Force 16	Force 20, zone d'engagement de 2m
Rack de transport	1	Considéré comme un rangement complexe.		Capacité 10kg	Capacité 10kg	Capacité 10kg
Griffes d'escalade	2	Permet au drone de graver des surfaces verticales. Ces griffes sont aimantées pour pouvoir fonctionner également sur des surfaces métalliques blindées.	Aucune	Aucune	Aucune	
Siège(s)	4	Chaque siège peut transporter un personnage et possède un harnais de sécurité. Le nombre maximum de sièges dépend du châssis.		1 siège max	2 sièges max	4 sièges max
Foreuse mécanique	5	Peut percer certaines surfaces blindées en un temps déterminé par le MJ. L'épaisseur maximum qu'elle peut percer dépend de sa taille.	Épaisseur max 10 cm	Épaisseur max 10 cm	Épaisseur max 10 cm	Épaisseur max 10 cm
Foreuse plasma/laser	10	Peut percer certaines surfaces blindées en un temps déterminé par le MJ. N'a aucune limite d'épaisseur, mais consomme une grande quantité d'énergie.	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune



MANUEL DU CAPITAINE

1. ÉCOLE DE LA
NAVY
2. RÈGLES DE BASE
3. COMBATS
SPATIAUX
4. VAISSEAUX
HUMAINS
5. VAISSEAUX
COVENANTS
6. AMÉLIORATIONS
DE VAISSEAU

7.1. ÉCOLE DE LA NAVY

« Chaque vaisseau est une dame exigeante qu'il faut traiter avec respect, quel que soit sa taille ou son âge... »
(Dicton de la marine)

En raison de la très grande complexité de son rôle et des responsabilités qui vont avec, un capitaine de vaisseau passe généralement par une longue et difficile formation dans laquelle on lui enseigne tout ce qu'il a besoin de connaître sur l'espace, le sous-espace, l'astro-physique, les technologies de vaisseaux et bien d'autres choses. Ce chapitre a pour but de résumer les principales informations qu'un personnage capitaine est sensé savoir. Vous n'êtes pas obligé de tout connaître par cœur mais il est vivement recommandé de lire l'intégralité de ce chapitre au moins une fois pour en prendre connaissance afin que, si la mémoire vient à vous manquer plus tard, vous puissiez les retrouver rapidement et ainsi peut-être éviter une catastrophe qui coûterait la vie à votre équipage.

L'ENVIRONNEMENT SPATIAL

L'espace est un champ de bataille qui ne ressemble à aucun autre. Immense et impitoyable, le seul moyen d'y survivre et d'en connaître les lois et de ne jamais chercher à les transgresser, car il est bien orgueilleux de penser pouvoir négocier avec une force aussi démesurée qu'immuable.

DÉCOUPAGE DES SYSTÈMES STELLAIRE

L'immense majorité des régions de l'espace que visitera votre vaisseau se trouvera au sein d'un système stellaire (ndlr : lorsque l'on dit "système solaire", on parle de celui contenant notre planète Terre, et pour tous les autres nous employons le terme générique de "système stellaire"). La composition de ces systèmes peut être très différente de l'un à l'autre en fonction de leur âge et des événements qui s'y sont déroulés, qu'ils soient naturels ou non. Afin de pouvoir s'y repérer facilement, nous divisons ces systèmes stellaires en un total de 7 régions en forme de cercles concentriques et qui sont les suivantes en partant du centre :

1. **Région solaire** : cette première zone se trouve au centre du système et peut faire jusqu'à deux ou trois centaines de millions de kilomètres de rayon en fonction de l'activité solaire présente. En effet, c'est celle zone qui contient l'étoile autour desquelles orbitent tous les autres objets du système stellaire. La région solaire est donc parcourue en permanence par des vents radioactifs, des langues de gaz incandescentes et des tempêtes ioniques nées d'éruptions à la surface des étoiles. S'y aventurer plus de quelques instants est totalement suicidaire.

Note : la plupart des systèmes stellaires ne possèdent qu'une seule étoile, cependant il existe des systèmes stellaires avec deux étoiles ou même trois. C'est le cas par exemple pour celui de Sanghelios, la planète natale des sangheiliis, avec les deux plus petits soleils qui orbitent autour du plus gros mais qui se situent également à la périphérie du système.

2. **Région mercuriale** : Dans cette région, la férocité du/des soleil(s) est encore impossible à supporter pour un individu placé en pleine lumière, même avec une combinaison protectrice intégrale, mais au moins cette zone est hors d'atteinte des fureurs dévastatrices des activités solaires éruptives. Les planètes se trouvant à l'intérieur de ce périmètre sont presque toujours des mondes morts bien trop ravagés par la chaleur pour être propices à la vie, avec une activité volcanique cataclysmique rendant impossible l'établissement de toute installation durable en surface. Le seul moyen d'y survivre est de rester sur la face sombre d'une planète ou d'une lune, et les vaisseaux voyageant dans cette région peuvent résister sans problème à la chaleur extérieure mais doivent surveiller en permanence l'arrivée potentielle de tempêtes ioniques.

3. **Biosphère intérieure** : cette région est la plus proche du soleil capable d'accueillir des planètes à peu près hospitalières, bien que leurs atmosphères ne soient encore souvent composées que de gaz nocifs et qu'il soit presque toujours nécessaire d'y accomplir des opérations de terraformation si l'on souhaite y établir une colonie.

4. **Biosphère centrale** : située à distance idéale du/des étoiles, cette région peut contenir des planètes de type terrestre qui font de parfaites colonies. C'est dans ce type de région que l'on trouvera donc la plupart des mondes habités par l'une ou l'autre des civilisations existantes dans Halo, ainsi que les anciens domaines abandonnés par les forerunners.

5. **Abords extérieurs** : ici s'étend le domaine de corps célestes trop arides et trop froids pour accueillir la vie. On y trouve donc principalement des géantes gazeuses et des champs d'astéroïdes qui sont parfois exploités pour leurs fantastiques richesses minières et peuvent également constituer des avant-postes militaires pour les forces de défenses spatiales locales.

6. **La périphérie primaire** : la plupart des systèmes stellaires suffisamment âgés comportent ce genre de zone où se trouvent des planétoïdes de petite taille (du genre de Pluton) orbitant à très longue distance sur des trajectoires ovales. Bien que pouvant abriter des ressources minières importantes, ils ne sont presque jamais exploités en raison de leur trop grand éloignement par rapport aux planètes habitées situées dans la biosphère primaire. C'est également dans cette région que se situe ce que l'on nomme la **ceinture de Kuiper**, qui est un grand anneau de débris similaire à la ceinture d'astéroïde, mais composé principalement de glace formé à partir de méthane, d'ammoniac et d'eau.

7. **Le nuage d'Oort** : cette dernière région est de loin la plus grande car elle est plus large que toutes les régions précédentes réunies et définit les limites finales d'un système stellaire. Tandis que la périphérie primaire s'étend sur quelques dizaines d'Unités Astronomiques (1UA = 150 millions de km environ = distance Terre/Soleil), le nuage d'Oort s'étend sur plusieurs dizaines de milliers d'UA. Il contient des comètes et débris similaires à ceux de la ceinture de Kuiper (voir zone 6), mais dispersés sur une zone si immense que la densité d'objet y est ridicule. C'est dans cette zone que les vaisseaux humains ont l'habitude de sortir du sous-espace lorsqu'ils arrivent dans un système stellaire en raison de la très grande imprécision technologique pour ce genre de voyage, afin d'éviter de revenir dans l'espace réel à proximité d'une planète ou même d'une étoile.



LES OBJETS D'ENVIRONNEMENTS SPATIAUX



NUAGES ASTRaux : il s'agit de vastes zones larges de plusieurs milliers, voir millions de kilomètres, où la matière cosmique se présente sous forme d'hydrogène gazeux ou de poussière avec une densité non négligeable. Ces zones peuvent résulter des fragments projetés lors de la formation des planètes d'un système, n'être qu'une protoétoile, l'expulsion d'une nébuleuse, ou des langues de gaz résultant d'une éruption solaire.

- **Instruments :** la présence d'un nuage astral sur la trajectoire entre vous et la cible de vos instruments de détection inflige un malus qui dépend de la densité du nuage.
- **Torpilles à plasma :** lorsqu'une torpille traverse un nuage astral, elle perd progressivement en énergie à cause d'un effet de dissipation plus ou moins lent selon la densité du nuage.
- **Missiles :** à cause des forts rayonnements électromagnétiques émis par les nuages astraux, tout missile qui entre à l'intérieur cesse de communiquer avec son vaisseau d'origine et fonctionne de manière autonome.
- **Brèches :** Lorsqu'une brèche apparaît dans la coque d'un vaisseau, l'air contenu dans la section touchée s'échappe beaucoup plus lentement en raison de la présence de matière à l'extérieur, ce qui réduit grandement la dangerosité de ce genre de dégâts et les risques pour l'équipage.
- **Réserves de gaz :** le gaz qui constitue un nuage astral peut être récolté pour recharger les propulseurs d'urgence de votre vaisseau. Très rarement, certains nuages peuvent également recharger vos réserves d'oxygène respirable.



PLANETES ET LUNES : Ces objets-là, vous les connaissez bien puisque vous êtes nés dessus. Nous ne vous bassinerons pas sur leur importance stratégique évident en termes de ressources, de population et de défenses militaires. Le plus important ici est de savoir que, en raison de leur taille, ils possèdent tous un impact non négligeable sur une large zone autour d'eux au travers de trois éléments : leur atmosphère, leur champ magnétique et leur force d'attraction gravitationnelle.

- **Atmosphère :** la plupart des planètes (et quelques lunes) possèdent une atmosphère composée de divers gaz qui peuvent présenter un gros problème pour tout vaisseau qui tente d'y circuler à très grande vitesse en raison de l'important échauffement provoqué par les frottements d'air. A peu près tous les vaisseaux covenants sont capables d'effectuer des entrées atmosphériques à vitesse réduite, mais seuls les plus petits vaisseaux humains (jusqu'aux frégates) sont capables de la même prouesse, du moins en l'état de leur technologie en 2558.
- **Champ magnétique :** ce phénomène n'existe que pour les corps célestes possédant une activité magmatique suffisante, et possède une force directement proportionnelle à cette même activité. Il protège la planète contre les rayonnements solaires les plus dangereux, et constitue donc un besoin indispensable au développement de la vie à la surface. Certains champs magnétiques planétaires peuvent être assez puissants pour perturber les communications et instruments de mesure, alors méfiez-vous.
- **Attraction gravitationnelle :** plus un corps céleste est gros, plus il attire à lui les autres objets proches, ce qui peut impacter plus ou moins sévèrement les mouvements des vaisseaux passant à proximité, mais certains capitaines chevronnés parviennent à utiliser cette force pour en tirer un effet d'accélération surnommé "catapulte gravitationnelle" consistant à effectuer un tour autour de l'astre avant de repartir sur une trajectoire d'éjection, à la manière d'un cailloux lancé par une fronde. De plus, il est important de noter que les vaisseaux humains ne peuvent pas transiter dans le sous-espace tant qu'ils se trouvent dans la zone d'effet d'un champ gravitationnel de planète ou de lune.



CHAMPS D'ASTEROÏDES : ces zones sont l'étape intermédiaire entre les nuages astraux et les véritables corps célestes que sont les planètes, lunes et étoiles. Ils sont composés d'un vaste nombre d'objets solides dont la taille varie de la simple poussière au planétoïde de plusieurs centaines de kilomètres. Ces objets tournent très lentement sur eux-mêmes et entrent rarement en collision (en moyenne, une collision entre deux corps supérieurs à 10km tous les 10 millions d'années), ce qui fait qu'il est assez facile de les éviter lorsqu'on pilote un simple chasseur spatial. Malheureusement, c'est une toute autre affaire lorsqu'on doit s'y aventurer avec un véritable vaisseau car les astéroïdes sont parfois trop proches les uns des autres pour laisser passer ne serait-ce qu'une corvette sans qu'elle soit obligée de les percuter ou d'utiliser son armement pour les détruire.

- **Instruments :** la portée de vos instruments est très limitée à l'intérieur d'un champ d'astéroïde. Si vous vous situez à l'extérieur, vous ne pouvez jamais le sonder très profondément.
- **Collisions :** Selon la taille de votre vaisseau, les déplacements à l'intérieur d'un champ d'astéroïdes seront plus ou moins faciles et nécessiteront éventuellement l'emploi d'armes navales pour écarter les obstacles sur votre chemin.
- **Missiles et torpilles :** en général, les systèmes de guidage de ces projectiles sont suffisamment perfectionnés pour pouvoir esquiver les astéroïdes, cependant s'ils s'enfoncent trop profondément dans ce genre d'environnement ils perdent toute liaison radio avec leur bâtiment d'origine et fonctionnent alors de manière autonome.



CHAMPS DE GLACES : formés par la cristallisation de grandes quantités d'eau, d'ammoniac et de méthane dans le zéro absolu, ces zones sont similaires à des champs d'astéroïdes mais composés de matériaux très différents. On peut les trouver soit en orbite d'une planète ou d'une lune, soit en vastes amas immobiles, ou parfois de manière plus dispersée aux limites extérieures d'un système stellaire. Beaucoup moins dangereux pour les vaisseaux en raison de leur fragilité, ces blocs de glace présentent cependant des bords tranchants comme des rasoirs qui peuvent couper un homme en deux comme du beurre.

- **Instruments :** en raison de la réflexion des signaux sur la glace, la portée de vos instruments à l'intérieur de ce genre d'environnement est encore plus limitée que dans un champ d'astéroïdes car les réflexions brouillent vos propres signaux. Si vous vous situez à l'extérieur, vous ne pouvez jamais sonder très profondément.
- **Collisions :** Un vaisseau ne reçoit jamais de dégâts par la collision avec des blocs de glace, excepté s'ils sont de taille vraiment importante ou s'ils touchent une zone particulièrement fragile comme les antennes de communication ou la passerelle d'observation.
- **Réserves de ressources :** les champs de glace sont souvent exploités pour recharger les réserves d'eau des vaisseaux qui passent à proximité. Les bâtiments covenants y récupèrent également du méthane qui est respiré par les unggos lorsque des membres de cette espèce composent leur équipage.



AMAS DE DEBRIS : en raison d'affrontements navals, d'accidents ou de diverses catastrophes, des vaisseaux ou stations spatiales peuvent avoir été endommagés au point de perdre une quantité plus ou moins grande de matériaux qui se mettent alors à dériver dans l'espace. Ils peuvent présenter un risque non négligeable par la force d'impact qu'ils possèdent, surtout s'ils ont été créés par une explosion violente et qu'ils se déplacent donc à très grande vitesse. Même un simple boulon, lancé avec suffisamment de force, peut causer de sérieux dégâts.

- **Collision :** Les dégâts causés par le bombardement d'un amas de débris sont déterminés par le Maître de Jeu en fonction de leur taille, de leur quantité et de leur vitesse. Mais dans tous les cas, rester sur leur trajectoire est une mauvaise idée si vous ne possédez pas un bouclier énergétique bien chargé et/ou une coque blindée de plusieurs mètres d'épaisseurs.

- **Instruments :** la présence d'un amas de débris sur la trajectoire entre vous et la cible de vos instruments de détection inflige un malus qui dépend de la densité du nuage.



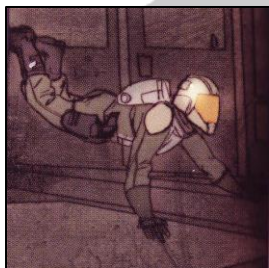
ETOILES : il existe plusieurs catégories d'étoiles, depuis les naines brunes aux super-géantes bleues, qui se différencient principalement par leur taille et leur puissance mais dont les effets sont globalement les mêmes. Pour commencer, tout vaisseau qui s'approche à moins de 100 millions de km d'une étoile subira de sérieux dommages dont le montant est décidé par le MJ suivant la catégorie de l'étoile, mais même en dehors de cette zone il est possible de subir d'autres effets. Tout d'abord, une étoile possède un champ magnétique colossal et une force d'attraction gravitationnelle non négligeable qui doit donc être pris en compte par le MJ si des vaisseaux s'en approchent trop. Mais en plus de cela, toutes les étoiles créent de manière aléatoire des tempêtes ioniques : ce sont d'intenses émissions d'ondes électromagnétiques qui peuvent avoir de sérieuses répercussions si un vaisseau se trouve dans leur trajectoire.

- **Tempête ionique :** Lorsqu'un vaisseau passe à l'intérieur de la région solaire d'un système stellaire (la zone la plus proche de son étoile), le MJ lance secrètement 1D10 : sur 1 ou 2, une tempête ionique se dirige dans sa direction et le frappera dans quelques minutes s'il ne fait rien pour s'écarter de sa trajectoire. Une frappe de tempête ionique désactive complètement vos boucliers énergétiques (si vous en avez), rend vos Instruments aveugles pendant plusieurs minutes et peut surtout provoquer une surcharge incontrôlée des cœurs de votre réacteur.

Note : Dans la réalité, l'espace est en très... très... TRES grande partie composée de vide, et si nous appliquions les lois de la physique réelle alors l'environnement spatial serait vite très ennuyeux. C'est pourquoi nous encourageons les Maîtres de Jeu à utiliser autant que possibles les éléments d'environnement décrits dans ce chapitre.

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 orbitale. 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 ou 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 NATURELS DE L'ESPACE

Dès l'époque de la première conquête spatiale du XXème siècle, la NASA avait identifié un grand nombre de risques provoqués mécaniquement 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 et du personnel militaire.

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. En 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 intervertébrale ; 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

LES DANGERS EN COMBAT

L'espace est un lieu encore plus dangereux lorsqu'on y va pour s'y battre. Si vous voulez survivre à votre premier engagement militaire, il est crucial que vous connaissiez les différents dangers auxquels vous vous exposez et comment vous en prémunir.

Collisions : Ce n'est pas parce que l'espace est composé en immense majorité de vide que les probabilités de percuter quelque chose sont négligeables, d'autant que les conséquences d'une collision sont rarement bénignes. Ce danger est à prendre très au sérieux car lorsqu'un vaisseau de plusieurs millions (voir milliards) de tonnes se déplace à pleine vitesse, il vaut mieux que rien ne se trouve sur sa route. Pour les bâtiments les plus légers tels que les corvettes et les frégates, il reste possible de freiner suffisamment pour s'arrêter avant le moment fatidique ou au moins regagner en manœuvrabilité et ainsi changer de direction à temps, mais dans le cas d'un croiseur ou d'un super-transporteur long de plusieurs kilomètres, inutile d'espérer s'immobiliser en moins d'un millier de kilomètres. Ces bâtiments sont aussi maniables que des caisses de savon sur une banquise astiquée par un psychorigide.

Il n'empêche que, parfois, éperonner un vaisseau ennemi peut être une stratégie viable à condition que l'angle de percution soit net (à peu près un angle droit) et que le rapport de taille soit en votre faveur, sinon l'intégrité de votre coque risque de disparaître comme neige au soleil.



Décompression : La mort glacée, le baiser du Vide, le Grand Dévoreur. Il existe de nombreux noms employés par les équipages pour désigner ce que beaucoup considèrent comme l'une des plus horribles manières de mourir lors d'une opération en milieu spatial. L'absence totale de pression hors du vaisseau fait que si une brèche vient à se former dans la coque, l'air contenu dans la section touchée s'échappe (ou plutôt il est aspiré) vers l'extérieur avec une violence telle qu'il peut emporter avec lui le matériel et personnel n'étant pas solidement attaché. Les malheureux qui survivent au choc initial et qui se retrouvent éjectés hors du vaisseau sans combinaison étanche et casque intégral meurent soit d'asphyxie soit d'hypothermie puisque la température de l'espace est celle du zéro absolu (-273,15°C).

Incendies : Pour un vaisseau spatial comme pour n'importe quel environnement confiné, l'un des plus grands dangers est celui d'un départ de feu car la fumée peut tuer encore plus rapidement que les flammes. Le moyen le plus rapide de stopper un incendie est d'isoler toute la section concernée pour ensuite la vider de son atmosphère par décompression, mais cela n'est pas toujours possible et il faut alors combattre la menace à l'ancienne avec des extincteurs et des lances à eau. Selon le type de feu (chimique, électrique, combustible solide ou liquide, etc.) le type d'extincteur et leur mode d'emploi varient légèrement, c'est pourquoi l'ensemble du personnel naval reçoit une formation anti-incendie pour être en mesure de réagir convenablement dans les plus brefs délais.

Incidents sub-spatiaux : La technologie de sous-espace humaine peut se révéler dangereuse, et nécessite une équipe technique compétente autant pour son entretien que pour des tâches plus délicates comme une réparation. En effet, ces moteurs ne sont pas conçus pour être démontés une fois actifs, et toute intervention directe peut être dangereuse à cause des radiations et phénomènes quantiques incontrôlés se déroulant à proximité, qui pourraient être responsables de la disparition de techniciens. Ces risques sont accrus si l'intégrité de la coque du réacteur est compromise. Il est donc capital que ce type de moteur soit correctement installé et entretenu, sous peine d'incidents graves.

Les pannes liées à un défaut de maintenance entraînant une éjection du sous-espace sont classées comme *Slip Termination*, *Preventable*, ou *STP* (surnommée *Screwing The Pooch* par les capitaines de cargo, traduit officieusement par **Interruption Préventive de Saut, IPS** et *Impressionnant Plantage Système*). Ce genre de panne peut être provoqué par un défaut du détecteur placé dans le module de récupération des rejets du réacteur, entraînant une surcharge de celui-ci et une surchauffe du réacteur, qui se désactive spontanément.

LA CRYOGÉNIE

Du fait du caractère imprévisible des voyages en sous-espace pour les vaisseaux humains, 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 appelés tubes cryogéniques. Mais ceux qui utilisent souvent cette technologie leur attribuent 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 détentes 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.



LE SOUS-ESPACE

On entre maintenant dans la partie ardue de vos cours, capitaine. Peu importe ce que les experts et scientifiques ont pu vous dire sur ce continuum espace-temps qui existe sur un plan parallèle au notre, la vérité c'est qu'on ne sait presque rien à son sujet. Pour tout ce qui concerne le sous-espace, l'humanité et les peuples covenants ne sont que des enfants qui jouent avec un canon à accélération magnétique. Mais je vais au moins synthétiser ce que nos nombreuses années d'expérience ont pu nous apprendre et faire en sorte que vous maîtrisiez un peu mieux le sujet que la plupart des occupants de votre vaisseau.

NATURE DU SOUS-ESPACE

Le sous-espace (Slipstream space ou Slipstream en anglais, abrégé Slipstream ou slip) connu aussi sous le nom d'espace Shaw-Fujikawa (S-F space) ou, plus vulgairement hyperspace, est un domaine multidimensionnel hypercomprimé composé d'espaces alternatifs utilisés pour faire transiter vaisseaux et informations plus rapidement que la lumière. Lorsqu'un vaisseau passe dans le sous-espace à l'aide de son réacteur subspatial, on dit qu'il **saute** vers le sous-espace, et crée une rupture spatio-temporelle. Par opposition au sous-espace, on identifie l'espace de référence comme l'espace conventionnel ou plus simplement **espace réel**. Il est dit qu'un vaisseau rentre vers l'espace réel lorsqu'il quitte le sous-espace (reentry).

Dans le sous-espace, les propriétés physiques de l'écoulement du temps sont légèrement différentes par rapport à l'espace normal. C'est en exploitant la différence d'écoulement du temps qu'il est possible de voyager plus vite que la lumière. Pour schématiser la structure de cet espace-temps, on prend souvent l'exemple d'un « enchevêtrement » de notre plan de dimensions, en prenant le classique « plat » utilisé pour représenter la gravité puis en le transformant en une boule de papier froissé, créant ainsi des dimensions supplémentaires et plus courtes entre les points d'espaces. Mais c'est une représentation beaucoup trop simple par rapport à la réalité de cette dimension. Une autre représentation possible est d'imaginer une série de sphères concentriques, dont la sphère extérieure serait l'espace normal et les sphères intérieures les différents niveaux de sous-espace. Lors d'un saut, un vaisseau « descend » sur la sphère de niveau inférieur de diamètre plus petit, ce qui réduit effectivement la distance à parcourir entre un point A et un point B. Plus les niveaux de sous-espace sont descendus, plus les sphères sont d'un petit diamètre et la distance réduite d'autant.



RUPTURE D'ESPACE-TEMPS

Le portail créé durant l'activation d'un réacteur subspatial est par nature instable, qu'il mène vers le sous-espace ou qu'il en sort. Plus la technologie utilisée est sommaire, plus la transition sera dangereuse. Chaque rupture laisse des traces visibles sous la forme d'émissions anormales d'ondes électromagnétiques et de rayons gamma. Lorsqu'un vaisseau termine sa transition vers le sous-espace, l'espace normal retrouve violemment ses propriétés normales, comme une feuille de latex tirée à partir de son centre puis violemment relâchée. C'est la raison pour laquelle même les vaisseaux covenants prennent la précaution de s'éloigner de leurs bases d'opération avant d'effectuer un saut, et n'imaginent même pas ce que peut causer une rupture d'espace-temps en atmosphère basse d'une planète.

A ce sujet, certaines conditions gravitationnelles compliquent les sauts en sous-espace, en particulier les champs liés aux corps stellaires comme les planètes. Effectuer un saut depuis une atmosphère nécessite de prendre en compte et compenser les déformations induites, sans quoi le passage vers le sous-espace s'effondre prématurément. La limite de distance où un vaisseau peut effectuer un saut sans problème est appelée « limite de la zone intérieure de sous-espace » (*inner slipstream limit*) situé à plusieurs milliers de kilomètres de la surface. Par mesure de sécurité, les vaisseaux à proximité d'une planète effectuent leur saut sur un « **Point d'entrée sécurisé en sous-espace** », **PESS** (*Safe Slipstream Entry Point, SSEP*), où ils n'emporteront aucun débris ou objet en orbite avec eux dans le sous-espace.

Une fois dans le sous-espace, le réacteur reste actif pour entourer le vaisseau d'une bulle d'espace normal protectrice. Les ruptures vers le sous-espace peuvent englober plusieurs vaisseaux : il n'est pas rare qu'un vaisseau ne possédant pas de réacteur Shaw-Fujikawa s'amarré à un autre vaisseau en possédant un pour voyager dans le sous-espace.

L'astronavigation appliquée au sous-espace est d'une extrême complexité : afin d'atteindre le lieu géométrique (« **locus** ») situé à l'intersection entre le sous-espace et la destination dans l'espace normal, de nombreux sauts entre couches de sous-espace sont nécessaires, déterminés par des schémas superflus appliqués à des filaments quantiques. Les choix de flux opportuns nécessaires à la navigation prédictive dans le sous-espace, et notamment l'estimation du temps de trajet, demandent une puissance de calcul immense et bien souvent l'intervention d'une intelligence artificielle, ou bien d'une intuition surnaturelle.

Précision très importante : le plutonium provoque un effet Vavilov-Tcherenkov lors du retour en espace normal qui rend impossible le déplacement furtif d'explosifs nucléaires.

VITESSE

Des « courants » et effets de variance temporelle créent des incohérences entre les distances dans le sous-espace et l'espace normal. D'un point de vue topologique, le sous-espace est effectivement non-euclidien, la distance entre deux points pouvant dépendre de la direction suivie, et même les routes le mieux connues et surveillées présentent des variations. Un « voyage rationnel » est le chemin le plus rapide dans le sous-espace, qui nécessite d'identifier et suivre des « confluences », mais seuls les Forerunners disposent des technologies nécessaires pour suivre ces trajectoires en toute sûreté. La vitesse d'un vaisseau dans le sous-espace dépend de la sophistication des technologies utilisées, qui permettent d'identifier et exploiter des lieux géométriques plus avantageux et de tracer des routes plus efficaces.

Technologie humaine : La maîtrise des humains est encore imparfaite à cause de leur manque de connaissance de la physique du sous-espace : un voyage court dure jusqu'à deux mois, et un long six mois ou plus. En 2524, un saut entre deux planètes d'un même système était estimé à environ une heure, quelques mois entre deux systèmes séparés de plusieurs années-lumière, et un an pour parcourir l'espace contrôlé d'un bout à l'autre. Les vaisseaux exécutant des voyages longs sont équipés de matériel cryogénique pour ralentir le vieillissement de l'équipage. La présence d'une IA même basique capable de veiller sur le vaisseau est alors indispensable, mais la présence d'une telle entité est également obligatoire pour effectuer les complexes calculs liés au passage dans le sous-espace.

Technologie covenante : Durant toute la durée de la Grande Guerre, les vaisseaux covenants ont toujours été nettement plus rapides que leurs homologues humains pour ce qui est du voyage dans le sous-espace, cela grâce au fait qu'ils ont reproduit partiellement la technologie forerunner il y a déjà plusieurs millénaires de cela. Ils n'ont donc pas besoin d'appareil de cryogénie malgré les énormes distances qu'ils parcourent d'un bout à l'autre de leur empire stellaire. De plus, ils sont capables d'effectuer des micro-transitions qui durent à peine quelques secondes pour se repositionner à l'intérieur d'un même système solaire, le plus souvent dans une stratégie de replie ou de contournement.

Technologie forerunner : à l'exception des Précurseurs eux-mêmes, rien ne surpasse la maîtrise du sous-espace que possédait les vaisseaux forerunners. Elle était telle qu'ils pouvaient voyager de manière quasi-instantanée d'un bout à l'autre de la galaxie, maintenir des portails ouverts sur de très longues durées, pouvant être empruntés par des individus et non seulement par des vaisseaux et leur faire prendre des tailles gigantesques. Leurs mondes étaient également équipés de grilles de téléportation permettant de relocaliser librement des individus et du matériel.

PRECISION

La précision lors de la sortie du sous-espace comporte une marge temporelle, ainsi qu'une marge spatiale pouvant être de plusieurs milliers de kilomètres, voir des millions pour la technologie humaine d'avant les Années Sanglantes, ce qui oblige à sortir de sous-espace à bonne distance de tout élément de l'espace normal au risque d'apparaître dans une étoile ou une planète. Les variations temporelles se trouvent entre 5 et 10 %. Les raisons de cette imprécision sont mal comprises, mais il est théorisé qu'elle est due à des fluctuations dans le sous-espace. Ces imprécisions rendent les attaques coordonnées très hasardeuses. Il est nécessaire, sur de très longues distances, de ponctuer le voyage de retours dans l'espace normal afin de corriger la trajectoire. Ce problème n'est cependant pas partagé par les vaisseaux covenants ou forerunners qui sont capables de sortir du sous-espace avec une précision de l'ordre du mètre et de la seconde, ce qui leur permet de coordonner des flottes entières pour les mettre en ordre de bataille dès leur retour en espace normal.



COMMUNICATIONS

Les communications supraluminiques utilisent le wavespace, un domaine dimensionnel apparenté au sous-espace. Créer une connexion via le wavespace demande une très grande quantité d'énergie et des systèmes complexes et coûteux pour des transferts toujours limités en vitesse et en stabilité (la perte de paquets augmentant proportionnellement à la distance), mais la conversation en temps réel est possible par ce biais. Même le plus puissant émetteur-récepteur wavespace nécessite par ailleurs d'avoir une station relais ou de retransmission à proximité relative pour fonctionner. En revanche, seuls les Forerunners disposaient de technologies permettant d'exploiter le wavespace directement depuis le sous-espace, permettant ainsi aux vaisseaux en transit de communiquer avec l'espace normal. Pour les humains et covenants, il est impossible de communiquer avec quoi que ce soit en-dehors de la bulle d'espace normal créé par le moteur Shaw-Fujikawa jusqu'au retour en espace conventionnel.

LES ANOMALIES SUB-SPATIALES

Le sous-espace est loin d'être uniforme partout dans l'univers. En plus d'être influencé par les masses gravitiques des corps célestes de l'espace réel, il présente des « turbulences », des variations de densités et d'innombrables autres phénomènes dont les lois sont encore incompréhensibles aux humains ou aux différents peuples covenants. Mais cela n'empêche pas ces différentes civilisations d'observer ces phénomènes, de les cartographier et d'en décrire les effets observables. Jusqu'à présent, les différents types d'anomalies sub-spatiales qui ont pu être cataloguées sont les suivantes :

Nœuds : il s'agit du type d'anomalie le plus courant et le plus largement cartographié en raison de son immense utilité dans la navigation sub-spatiale. Un nœud est une zone généralement très petite qui possède cependant un très grand nombre de connexions vers des régions plus ou moins lointaines, permettant de rejoindre rapidement un large choix de destinations. Les systèmes stellaires situés à proximité d'un nœud sont donc souvent utilisés comme plate-forme marchande et zone de réapprovisionnement pour les vaisseaux qui y transitent. En fonction du nombre de connexions cartographiées depuis un nœud, on parle de **nœud majeure** s'il en possède plus d'une trentaine, sinon il s'agit d'un **nœud mineur**. L'exploration de ces anomalies constitue l'une des tâches principales des entreprises de cartographie sub-spatiale.

Œil : Les anomalies de ce type peuvent aussi bien être des dangers mortels que des raccourcis très utiles selon la manière dont ils sont approchés. Ce sont des nœuds majeurs entourés d'une zone de forte « turbulence », à la manière de l'œil d'un cyclone. Ils sont donc relativement difficiles d'accès même pour des navigateurs expérimentés, et les vaisseaux qui échouent à atteindre un œil risquent au mieux d'être simplement déviés vers des coordonnées aléatoires et au pire d'être éjectés en espace réel de manière si violente que le moteur sub-spatial explose ou que la structure du bâtiment se tord sous l'effort.

Ralentissement : Bien que ce genre d'anomalies puissent être traversées, elles ont tendance à provoquer des dysfonctionnements moteurs et parfois forcer les vaisseaux à revenir en espace réel de manière aléatoire. L'utilisation d'un navigateur expérimenté ou d'une IA de navigation est indispensable pour un voyage sans incident mais nécessite de progresser à vitesse réduite pour anticiper l'apparition de zones dangereuses.

Impasses : La plupart des nœuds de transit et points de saut dans ces zones présentent des caractéristiques étranges qui piègent les voyageurs non-avertis dans des boucles de vecteurs apparemment incompréhensibles qui les maintiennent à l'intérieur de la zone de l'anomalie. Sans un navigateur expérimenté ou une IA de navigation, il est pratiquement impossible de sortir de ce genre d'anomalie.

Puit : Ce type d'anomalie peut être pris par erreur pour une zone de ralentissement en raison de la vitesse considérablement réduite des vaisseaux qui s'y déplacent, mais la raison y est totalement différente. En effet, c'est en raison de la trop faible densité d'objets stellaires en espace réel que le sous-espace dans cette zone n'est pas assez « agité » pour permettre une navigation normale. Traverser une anomalie de type Puit demande des efforts considérables aux moteurs sub-spatiaux et peut les amener au bord de la rupture en cas de voyage trop long, ce qui fait que ces zones sont généralement évitées.

Vide : Malgré le fait que ces anomalies font rarement plus quelques années-lumière, ce sont assurément les plus dangereuses connues à ce jour. Pour une raison inexpliquée le sous-espace n'existe pas à l'intérieur, ou s'il existe c'est sous une forme que les technologies humaines et covenantes sont incapables d'exploiter. Si un vaisseau vient à pénétrer à l'intérieur, il est éjecté en espace réel et dans l'incapacité de transiter à nouveau dans le sous-espace à moins de réussir à sortir des limites de l'anomalie en utilisant sa propulsion standard, ce qui peut prendre des mois voir des années selon la profondeur à laquelle il se trouve. Il existe de nombreuses théories sur l'origine et le fonctionnement des zones de Vide, mais jusqu'à présent personne n'a pu y pénétrer au cœur d'une d'entre elles et en revenir.

Vortex : Ce type d'anomalie est l'inverse d'un nœud : il aspire les vaisseaux qui transitent à proximité et les « recrache » ensuite vers des coordonnées aléatoires de l'espace réel, souvent très éloignées des frontières mêmes de sa zone d'aspiration. Les vortex cartographiés font généralement plusieurs dizaines d'années-lumière de diamètre et constituent donc une zone morte de l'espace explorable qu'il faut absolument éviter, cependant il existe également des versions beaucoup plus petites qui peuvent apparaître spontanément dans certaines zones turbulentes du sous-espace et qui rendent alors certaines routes très dangereuses à naviguer.

ORGANISATION NAVALE

LES FORMATIONS NAVALES

Équipe : une équipe est un petit groupe de personnel de taille variable commandé par un **Petty Officer (E5)** ou un **sangheili mineur**. 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 simples 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)** ou un **sangheili majeur**, 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 s'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.

Escadrille : l'escadrille est un rassemblement de chasseurs spatiaux. 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 : 3ème 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. Chaque escadron porte un numéro unique dans tout l'espace contrôlé par l'UNSC qui lui sert d'identifiant, par exemple le 378ème escadron.

Flotte : On parle de flotte à partir du moment où plusieurs vaisseaux sont placés ensemble sous le commandement absolu d'un officier dont le grade doit être au moins celui de **Rear Admiral** chez les humains, tandis que pour les covenants on désigne systématiquement l'officier en charge comme un **commandant de flotte**. Le nombre et la nature des vaisseaux qui composent une flotte peut grandement varier en fonction du rôle qu'elle doit tenir, mais elle doit obligatoirement compter un vaisseau capital 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 16ème 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 **Captaine** pour les humains ou de **commandant de vaisseau** chez les covenants, 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 quel 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 commandant 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/commandant de flotte 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 qui peut être le nom du vaisseau de commandement ou un nom de code plus complexe.



CLASSIFICATION DES VAISSEAUX

Etant donné qu'il existe une très large variété de modèles de vaisseaux différents (et de très nombreux exemplaires uniques construits par des modifications lourdes de modèles préexistants), les officiers préfèrent utiliser un code à trois chiffres pour désigner chaque bâtiment en fonction de ses caractéristiques propres. Nous vous donnons ci-dessous les règles de cette classification afin que vous puissiez l'utiliser vous-mêmes lors de futurs affrontements.

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 (attaque, défense, patrouille, transport logistique, etc.), ce qui fait qu'ils peuvent parfaitement agir de façon assez indépendante sans être systématiquement accompagnés d'escorteurs.

D = Destroyer (Destroyer). Ce nom indique un vaisseau conçu avant tout pour détruire la plupart des menaces qui se présentent à lui, aussi bien dans le cadre d'escorte de bâtiments plus gros qu'en missions d'embuscades, de patrouille ou de recherche et destruction. Bien qu'étant beaucoup moins résistant qu'un croiseur ou qu'un transporteur, son armement est en général assez puissant pour représenter une sérieuse menace contre la très grande majorité des autres classes de vaisseaux. Ce sont de véritables prédateurs de l'espace qui ne doivent surtout pas être sous-estimés.

F = Frégate (Frigate). Cette classe intermédiaire se situe (dans l'univers de Halo) entre la corvette et le destroyer avec un armement modeste qui lui permet de se défendre contre des menaces de faible intensité mais certainement pas de se mesurer à des vaisseaux de combat supérieurs. Par conséquent, les frégates sont le plus souvent rattachées à un groupement de vaisseaux ou rassemblées en formations spéciales de reconnaissance ou de chasse.

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-spaciale 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). Ce sont les plus petits modèles de vaisseau de combat capables d'effectuer des transitions sub-spaciales. Ce sont des bâtiments 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'escadilles 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 possédait 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, 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 tout autre équipement nécessaire pour opérer au sein d'une flotte de combat.

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 subis 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.

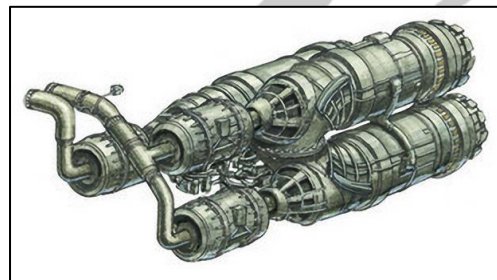
COMPOSITION D'UN VAISSEAU

Pour pouvoir commander efficacement votre vaisseau, vous devez d'abord le connaître aussi bien que s'il était une extension de votre corps. Vous devez connaître ses capacités, savoir ce qu'il est capable d'endurer dans n'importe quelle condition, car autrement vous risquez un jour de prendre une décision qui coûtera la vie à de nombreuses personnes. Les différents composants que nous allons décrire ci-dessous sont parfois indispensables parfois optionnels, parfois même accessibles uniquement pour les plus gros bâtiments de guerre ou des vaisseaux très particuliers. Tâchez donc de faire la part des choses entre l'essentiel et le superflu.



SYSTEMES DE PROPULSION

Sans propulsion, votre vaisseau ne peut pas avancer dans l'espace et devient une simple coque inerte. Ces engins ont pour fonction de transformer l'énergie produite dans le réacteur en poussée mécanique, celle-ci créant immédiatement une accélération dans la direction opposée. Cependant les mouvements dans l'espace sont très différents de ceux sur terre ou dans les airs, car non seulement il n'existe aucune force de gravité attirant votre bâtiment vers le sol, mais il n'y a pas non plus de frottement d'air ou de la surface qui réduisent votre vitesse. Une fois que vous vous mettez à avancer dans une direction, le seul moyen de ralentir est soit de créer une poussée en sens inverse soit de percuter un quelconque obstacle suffisamment solide... ce qui n'est pas vraiment recommandé.



On différencie 3 types de propulsions :

- **Propulseurs principaux** : ce sont les propulseurs que votre vaisseau utilise la très grande majorité du temps pour se déplacer et effectuer des rotations lentes. Les plus petits bâtiments n'en possèdent qu'un ou deux tandis que les croiseurs ou super-transporteurs peuvent être équipés d'une demi-douzaine de propulseurs aussi grands que des maisons. Ces composants sont généralement dimensionnés spécialement par rapport à la taille du vaisseau.

- **Propulseurs auxiliaires** : certains vaisseaux parmi les plus gros et les plus lourds sont équipés de propulseurs supplémentaires qui ne sont alimentés que lorsqu'il est nécessaire d'effectuer de soudaines accélérations. Ils sont installés autour des propulseurs principaux et peuvent s'activer en quelques secondes à peine.

- **Rétro-propulseurs** : ces multiples propulseurs sont installés tout le long du vaisseau et servent à créer une poussée vers l'avant en cas de besoin pour le ralentir, l'immobiliser ou le faire reculer.

- **Propulseurs d'urgence** : Aussi appelés les propulseurs de manœuvre, ces systèmes servent à faire

pivoter rapidement les vaisseaux de faible tonnage sans avoir à installer de coûteux propulseurs auxiliaires. Etant donné qu'ils fonctionnent par impulsion et non en continue, ces propulseurs ne consomment pas l'énergie du réacteur. A la place, ils contiennent des réserves de peroxyde d'hydrogène et de tétrazine trihydrite qui, lorsqu'elles sont mélangées, provoque une violente explosion dont la poussée sert à faire virer le vaisseau. Il existe quatre types de propulseurs d'urgence, un par direction de virage :

- Propulseurs d'urgence tribords : virage à droite.
- Propulseurs d'urgence bâbords : virage à gauche.
- Propulseurs d'urgence ventraux : virage vers le haut.
- Propulseurs d'urgence dorsaux : virage vers le bas.

SYSTEMES D'ARMEMENT

Les vaisseaux spatiaux militaires sont de véritables plateformes de tir capables d'apporter la destruction sur des régions entières de planètes, et l'usage intelligent des armes installées sur leur coque peut vous permettre de repousser ou même neutraliser des vaisseaux plus gros que le vôtre. Le nombre de systèmes d'armement qui peuvent être installés sur un vaisseau dépend de sa catégorie, cependant notez qu'il est fortement conseillé d'équiper un vaisseau de combat avec un armement à la fois varié pour lui permettre de faire face à n'importe quelle situation. Ce n'est pas lorsque vous serez ciblé par des bombardiers ennemis qu'il faudra vous rendre compte que vous auriez dû installer des tourelles de proximité sur la coque...

- **Tourelles de proximité** : Ces armes ont pour but d'intercepter les petits éléments tels que les missiles, les torpilles et les appareils légers (chasseurs, bombardiers, navettes de transport) qui s'approchent trop près de votre vaisseau par des tirs de saturation. Bien qu'elles puissent être employée contre les vaisseaux peu ou pas protégées, le calibre de leurs munitions est généralement inefficace contre les blindage de coque de la plupart des vaisseaux de combat.

- **Lanceurs de missiles/torpilles** : bien qu'ils soient beaucoup plus lents que les obus tirés par les canons de bordée, les missiles et torpilles embarquent une puissance de destruction nettement plus grande, sans compter qu'ils sont capables de corriger leur trajectoire pour suivre leur cible. Cela en fait des armes extrêmement utiles qui peuvent cependant être interceptés en vol par les chasseurs ou tourelles de proximité ennemies.

- **Canons de bordée** : ces armes sont généralement installées sur le dos ou les flancs de votre vaisseau pour tirer sur l'ennemi lorsque vous passer à côté, une tactique que l'on appelle canonade. Elles sont particulièrement efficaces à courte distance, mais possèdent une portée plus ou moins grande selon le modèle.

- **Pulsars** : il existent deux technologies différentes de pulsars qui ont cependant des effets très similaires, avec d'un côté ceux utilisant des lasers et de l'autres ceux qui tirent du plasma. Leur rôle est de découper la coque des vaisseaux ennemis par des faisceaux concentrés, cependant leur portée est assez limitée. Ils sont utilisés soit pour neutraliser certaines sections précises de la cible ou pour créer un point d'entrée pour des troupes d'abordage, ce qui fait qu'on les trouve principalement sur les bâtiments ayant des rôles de sécurité ou de capture.

- **Canons IEM** : bien que les humains comme les covenants soient parvenus à développer des technologies de protection contre les impulsions électro-magnétiques, ces défenses permettent uniquement d'éviter des dommages à long terme pour les équipements touchés. Lorsqu'un tir de canon IEM touche un vaisseau, cela déstabilise le fonctionnement de son réacteur au point de l'obliger à s'arrêter totalement ou partiellement avant de pouvoir redémarrer, laissant le bâtiment extrêmement vulnérable.

- **Canons à Accélération magnétique** : extrêmement gourmand en énergie, ce type d'arme utilise des rails magnétiques et/ou de puissantes bobines électriques pour propulser un obus métallique hyperdense à une vitesse pouvant aller jusqu'à 12.000 km/s, soit 4% de la vitesse de la lumière. L'obus ne contient aucune charge explosive et libère simplement une énergie cinétique massive capable de perfore de part en part les vaisseaux ennemis. Ces canons sont donc utilisés à longue distance pour « sniper » l'adversaire, mais nécessitent des calculs de solution de tir très précises pour anticiper sa trajectoire, car aucune correction n'est possible après le tir.

- **Lances à plasma** : il s'agit des armes énergétiques les plus puissantes de l'arsenal naval covenant, mais que l'on ne trouve que sur les vaisseaux dotés de réacteurs suffisamment puissants. Ce sont des version sur-boostées des pulsars car leurs rayons sont capables de traverser une distance beaucoup plus grande sans trop perdre en précision ou en puissance, afin de causer des dommages colossaux à leurs cibles.

- **Lance-débris** : ce type d'armement est utilisé principalement par les jiralhanaes et certains vaisseaux hors-la-loi covenants pour compenser l'interdiction à l'accès aux puissantes lances à plasma par ordre de l'Alliance. Il consiste à propulser par catapulte magnétique une large quantité de larges pièces métalliques surchauffées fabriquées à partir des débris récupérés sur des épaves, donnant l'effet d'un gigantesque fusil à pompe tirant du métal en fusion à très grande vitesse. Non seulement c'est étonnamment efficace contre les blindages de coque mais en plus cela nécessite très peu de précision pour toucher des cibles lointaines.



SYSTEMES D'ACCÈS

Ces systèmes servent à faire transiter des personnes ou du matériel entre l'intérieur et l'extérieur de votre vaisseau, chacun étant adapté à une situation particulière comme par exemple lorsque vous êtes à quai d'un spatiodock ou lorsque vous vous êtes posé à la surface d'une planète. Plusieurs de ces systèmes ne consomment aucun point d'énergie, mais cela ne signifie pas pour autant qu'ils n'aient pas besoin d'énergie du tout pour fonctionner. C'est simplement qu'ils en consomment si peu que nous ne pouvons honnêtement pas les prendre en compte de cette manière, cependant si jamais votre vaisseau vient à perdre absolument toute son énergie, ces systèmes ne fonctionneront plus.

Il existe 7 systèmes d'accès différents :

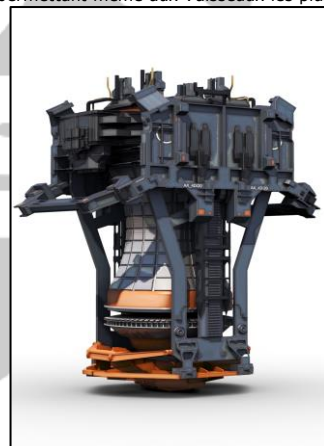
- **Anneaux d'amarrage :** Ce sont des systèmes de fixation modulables qui permettent au bâtiment de s'amarrer à n'importe quelle installation spatiale ou même un autre vaisseau équipé de ce même composant.
- **Sas de décompression :** Ces sas servent à faire entrer ou sortir des personnes et du matériel pour les opérations d'urgence, le plus souvent pour effectuer des réparations sur la coque du vaisseau, mais ils peuvent également être utilisés pour évacuer l'air de toute une section en cas de besoin. Ils peuvent être de la taille d'un individu ou être plus larges pour permettre le passage de matériel plus encombrant.
- **Baie d'accès :** Ce sont de très larges portes composées soit de sas blindés pour les humains soit d'écran de protection atmosphérique pour les covenants, qui servent à faire entrer et sortir des chasseurs, bombardiers et transporteur de petite taille parqués dans le(s) hangar(s) à navettes. Ces baies d'accès sont le plus souvent situées sur les flancs du vaisseau mais on peut également trouver des baies d'accès secondaires placées sous son ventre.
- **Ascenseur gravitationnel :** cette technologie était d'abord exclusive aux vaisseaux covenants avant d'être imitée et perfectionnée par les humains vers la fin de la Grande Guerre. Un ascenseur gravitationnel est formé d'une grande salle au milieu de laquelle se trouve un dispositif de gravité artificielle utilisé de la même manière qu'un monte-charge pour faire descendre ou monter des individus et du matériel. Par contre, il est impossible pour un vaisseau de faire fonctionner simultanément son ascenseur gravitationnel avec son bouclier énergétique en raison des interactions électromagnétiques.
- **Monte-charge :** C'est une grande plate-forme située au niveau du ventre du vaisseau et qui peut descendre plusieurs dizaines de mètres plus bas au moyen de piliers télescopiques afin de faire transiter des hommes et du matériel entre la soute et la surface d'une planète ou d'une installation spatiale. La plupart des vaisseaux en possèdent plusieurs à la fois par sécurité mais aussi pour pouvoir effectuer des débarquements massifs une fois posés à la surface d'une planète.
- **Nacelles de survie :** Lorsque le vaisseau est perdu, son équipage et ses passagers doivent l'évacuer au plus vite afin d'éviter un sort funeste. Chaque nacelle peut transporter un pilote et 8 passagers ainsi qu'une modeste quantité de matériel. Lorsqu'elle se détache du vaisseau, elle se déplace à pleine vitesse afin de s'éloigner le plus possible des combats et rejoindre un endroit où des forces alliées pourront la récupérer. Elle peut effectuer une entrée dans l'atmosphère d'une planète mais ne peut ni en repartir ni transiter dans le sous-espace.
- **Rayon de stase :** cette technologie covenant est utilisée principalement pour récupérer des débris intéressants flottant dans l'espace, mais elle peut également être utilisée pour capturer de petits appareils ou des individus à la dérive. Placé généralement sur la zone ventrale du vaisseau, son rayon d'action est extrêmement limité et nécessite donc de s'approcher très près de la cible pour pouvoir l'accrocher. Une fois saisie par leur rayon, l'objet est tracté par une force magnétique jusqu'à la soute. Ce composant est très couramment rencontré chez les récupérateurs mais aussi les pirates kig-yars ou encore les vaisseaux jiralhanes qui l'utilisent pour alimenter leurs canons à débris.

SYSTEMES AUXILIAIRES

On considère comme systèmes auxiliaires tous les équipements intégrés d'un vaisseau qui ne rentrent pas dans les catégories précédentes, certains étant essentiels à son fonctionnement et/ou à la survie de l'équipage tandis que d'autres sont parfaitement optionnels.

Les principaux systèmes auxiliaires de vaisseaux sont les suivants :

- **Antenne de communication :** Ces systèmes assurent la liaison entre votre vaisseau et les autres installations spatiales pouvant se trouver à portée de communication. Elles sont équipées de programmes de cryptologie afin d'empêcher l'ennemi de comprendre les transmissions qu'il parviendrait éventuellement à intercepter.
- **Bouclier énergétique :** Autre technologie covenant que l'humanité n'est parvenue à maîtriser qu'après le Schisme de l'Alliance, ce système entoure votre vaisseau d'un bouclier de protection dont la robustesse peut varier selon la quantité d'énergie qui lui est délivré (donc indirectement de la taille du vaisseau).
- **Contre-mesures :** Certains vaisseaux cherchent à augmenter leur défense en installant ces lanceurs spéciaux qui projettent plusieurs dizaines de leurres chargés d'attirer les missiles et torpilles ennemies.
- **Gravité artificielle :** grâce à des générateurs de gravité dispersés sur l'ensemble du vaisseau, il est possible de recréer la force d'attraction normale de votre monde d'origine. Au début de la Grande Guerre, les humains ne maîtrisaient pas encore cette technologie de manière suffisamment précise pour l'installer systématiquement sur tous leurs bâtiments. En raison de la quantité d'énergie significative pour la faire fonctionner, les vaisseaux civils ou de faible importance militaire remplacent ce système par l'utilisation de semelles magnétiques pour se déplacer à peu près normalement en l'absence de gravité. En situation de combat, il s'agit souvent du premier système auxiliaire auquel on coupe l'alimentation afin d'économiser la puissance du réacteur.
- **Module de furtivité :** Les civilisations humaines et covenants ont toutes deux réussi à développer des systèmes de camouflage électromagnétique servant à dissimuler la présence d'un vaisseau aux systèmes de détection ennemis, le rendant ainsi parfaitement furtif en situation normale. Tant qu'un module de furtivité fonctionne, votre vaisseau ne peut pas être détecté par les senseurs ennemis et il ne peut donc pas non plus être verrouillé, à moins que vous n'utilisiez votre armement ou certaines technologies émettant de fortes signatures énergétiques. En revanche, ce composant ne peut être installé que sur des corvettes ou des frégates.
- **Moteur répulsif :** cette technologie très particulière a pour fonction de lutter contre la force de gravité d'une planète, permettant même aux vaisseaux les plus massifs d'entrée en basse atmosphère et de se maintenir dans les airs sans s'écraser au sol à cause de leur poids immense. Elle requiert une quantité d'énergie non négligeable, surtout pour les bâtiments les plus imposants.
- **Moteur sub-spatial :** La seule fonction de ce moteur est de créer un portail de transition vers le sous-spatial et de maintenir une sphère de protection autour du vaisseau durant toute la durée du transit jusqu'au moment où il devra ouvrir un autre portail pour revenir dans l'espace réel. Le déplacement du vaisseau pendant le transit est toujours assuré par la propulsion standard, ce qui fait que la vitesse de déplacement en année-lumière dépendra de l'énergie mise dans ses propulseurs mais aussi de sa taille.
- **Protection anti-incendie :** Chaque pièce et chaque couloir dispose d'un système de détection et de lutte contre les incendies, allant des extincteurs manuels à l'arrosage automatique, mais en cas de situation catastrophique le moyen le plus efficace reste de vider l'environnement de tout oxygène.
- **Recycleurs et réserves d'air :** Un vaisseau doit pouvoir opérer durant de très longues périodes avec une quantité d'air limitée, sous peine de voir son équipage mourir d'asphyxie. Pour cela, chaque vaisseau est équipé d'une réserve d'air compressé ainsi que d'un système de recyclage pour permettre une durée d'opérabilité maximale.
- **Senseurs (actifs et passifs) :** Sans instruments de détection et de mesure pointés sur l'espace qui l'entoure, un vaisseau est quasiment aveugle. L'ensemble des appareils lui permettant de récupérer des informations sur son environnement sont regroupés sous le terme de senseurs et sont situés le plus souvent au niveau de la proue du bâtiment. On distingue d'un côté les senseurs passifs qui se contentent de capter les signaux qui passent à leur porter et les senseurs actifs qui émettent divers rayonnement pour ensuite en écouter les échos. La première méthode a l'avantage d'être indétectable mais aura généralement des résultats bien moins fiables que la deuxième.
- **Ventilation :** L'air stocké ou recyclé doit être distribué dans tout le vaisseau pour assurer la survie des occupants où qu'ils se trouvent. Cela est assuré par un réseau de conduites équipées de turbines dont la rotation assure la circulation de l'air. Nous différencions ce composant du recycleur et des réserves d'air afin qu'il soit considéré indépendamment pour les dysfonctionnements qui affecteront le vaisseau.



SECTIONS

Les sections du vaisseau sont des salles occupant un large espace servant un but bien précis et qui abritent donc la plupart du temps un certain nombre de membres d'équipage. En raison de leur taille et du matériel qui s'y trouve, elles sont particulièrement vulnérables aux incendies et aux brèches de coque qui peuvent rapidement les rendre non-opérationnelles. Bien que la plupart d'entre elles ne soient pas d'une grande utilité en plein combat naval, elles peuvent être indispensables pour la survie de l'équipage sur le long terme ou pour la réussite d'une mission, ce qui fait qu'elles doivent être maintenues en état de marche autant que possible.

- **Passerelle de commandement :** Plus simplement appeler la passerelle, cet endroit est le centre névralgique du vaisseau, l'endroit d'où l'on peut contrôler presque absolument tous les systèmes et mécanismes. C'est là que se trouvent les postes du capitaine et de ses officiers de pont, chacun assigné à une ou plusieurs consoles de commande ayant chacun un rôle précis. Cette section est toujours construite au cœur du vaisseau à l'intérieur d'une enceinte renforcée nommée la Citadelle, afin qu'elle soit la moins vulnérable possible aux attaques extérieures.
- **Passerelle d'observation :** Cette section peut être située sur le dos ou sous le ventre du vaisseau afin d'offrir une vue la plus large possible sur l'espace extérieur à travers de larges dômes de vitres triplement blindées, et les plus gros bâtiments possèdent souvent deux passerelles d'observation opposées qui communiquent entre elles pour mettre en commun leurs informations. Les baies vitrées possèdent des écrans anti-explosions qui peuvent être refermés en cas de danger pour éviter qu'elles soient endommagées par des dommages extérieurs. Le rôle principal de cette section est de surveiller l'environnement qui entoure le vaisseau afin de l'alerter dès qu'un élément suspect apparaît. Sur la plupart des bâtiments militaires, la passerelle d'observation est reliée à la passerelle de commandement par un monte-charge servant exclusivement à déplacer les postes de consoles de contrôle du capitaine et des différents officiers de passerelle à travers l'enceinte de la citadelle. Ainsi, lorsque le vaisseau n'est pas en état d'alerte il est généralement commandé depuis la passerelle d'observation, mais dès qu'une menace est détectée et que tout le monde se met à son poste de combat, le monte-charge sécurise alors les postes de contrôle en les ramenant dans l'enceinte de la passerelle de commandement.
- **Ingénierie :** Située vers l'arrière du vaisseau, à proximité des propulseurs, cette section est axée principalement autour du réacteur qui alimente l'ensemble du bâtiment en énergie et qui demande une attention toute particulière pour fonctionner correctement. Que ce soit pour gérer la distribution d'énergie à travers le vaisseau ou effectuer les réparations nécessaires, même en plein milieu d'un combat, cette section est l'une des plus importantes d'un vaisseau.
- **Quartier de l'équipage :** Un vaisseau spatial est un peu comme une seconde maison pour son équipage, car les escalas peuvent être séparées de plusieurs jours, voir des semaines ou des mois pour ce qui est des vaisseaux humains. Du coup il est absolument nécessaire qu'il dispose de lieux de vie où les personnes se trouvant à bord pourront manger, dormir et se divertir un peu pendant leurs temps de pause. Les quartiers de l'équipage sont un peu comme des casernes militaires très compactées pour économiser un maximum d'espace.
- **Armurerie :** Cette section a pour but de stocker une quantité d'armement suffisante pour que les membres d'équipage et les éventuels passagers de votre vaisseau puissent s'équiper au combat si jamais ils devaient repousser un abordage ennemi ou s'aventurer à aborder eux-mêmes un vaisseau adverse. Elle est systématiquement gérée par un armurier en chef (voir chapitre 1.8).
- **Baie cryogénique :** la technologie humaine de voyage dans le sous-espace est restée très inférieures à celle des covenants jusqu'à la fin de la Grande Guerre, au point que certains vaisseaux peuvent mettre quelques semaines à plusieurs mois pour arriver à leur destination. En conséquence, le meilleur moyen d'économiser les ressources à bord est de mettre une partie de l'équipage en cryogénie jusqu'à l'arrivée.
- **Bloc de détention :** Qu'il s'agisse d'ennemis capturés sur le terrain ou de membres d'équipages se révélant soudain être des menaces pour le reste du vaisseau, le meilleur endroit où les installer reste une cellule correctement sécurisée. Le bloc de détention a pour but d'isoler les éléments les plus dangereux se trouvant à bord.
- **Hangar à navettes :** Tous les croiseurs et transporteurs navals disposent de larges hangars à navettes pouvant contenir parfois plusieurs centaines d'appareils de combat, et même les plus petits vaisseaux aiment pouvoir compter sur quelques navettes de transports, chasseurs ou bombardier qui apporteront leur aide au cours des missions. Mais encore une fois, les humains avaient un grave handicap technologique face aux covenants qui, jusqu'à la fin de la Grande Guerre, étaient les seuls à maîtriser la technologie d'écran d'isolement atmosphérique permettant aux navettes d'entrer et sortir du hangar sans recourir à de lourds et encombrants sas de sécurité.
- **Infirmerie :** L'espace est un endroit dangereux, surtout si on décide d'y affronter des ennemis, et c'est pourquoi il est fortement conseillé d'attribuer une section entière du vaisseau aux soins médicaux. Vous y trouverez tout le matériel nécessaire pour traiter à peu près n'importe quelle sorte de blessure et accueillir plusieurs dizaines de blessés si cela est nécessaire, le tout grâce à du personnel médical spécialement entraîné pour ce genre d'environnement. Cette section est systématiquement gérée par un médecin-chef (voir chapitre 1.8).
- **Salle de lancement de nacelles de descente :** Il s'agit d'une salle contenant un nombre variable de nacelles de descente faites pour transporter chacune un unique combattant avec son matériel de combat depuis l'orbite d'une planète jusqu'à sa surface. Par principe, elle doit être installée au niveau de la face ventrale du vaisseau. Ces nacelles sont très rarement réutilisables après leur utilisation en raison des dégâts énormes qu'elles subissent lors de leur entrée atmosphérique et de leur atterrissage.
- **Soute :** Afin de pouvoir opérer le plus longtemps possible sans avoir à se réapprovisionner dans un quelconque dock spatial, un vaisseau se doit de garder un espace suffisant pour stocker des vivres, du carburant, et tout un tas d'autres choses essentielles à son bon fonctionnement. Cette soute peut également servir à transporter du matériel non indispensable tel que des véhicules terrestres, des caisses d'équipement militaire ou une technologie dérobée à l'ennemi, c'est pourquoi il peut être bien utile de toujours garder de la place en réserve dans la soute d'un vaisseau.

VOTRE ÉQUIPAGE

L'équipage est l'âme d'un vaisseau car elle est ce qui forme sa personnalité, son esprit, son âme. Bien entendu, vous n'êtes pas obligé de connaître chaque matelot opérant sur votre bâtiment, mais vous devez au moins connaître les différentes branches spécialisées et les officiers qui les commandent. Nous allons les passer en revue ici.

LES OFFICIERS DE PASSERELLE

Ces officiers sont nommés ainsi parce qu'ils opèrent depuis la passerelle de commandement aux côtés de leur capitaine. Ils possèdent pour la plupart une console informatique dédiée depuis laquelle ils remplissent leurs fonctions.



Officier Commandant : c'est vous. Pour toute personne se trouvant sur son bâtiment, il est le capitaine, l'Alpha et l'Omega, le tout-puissant et seul maître à bord. Il est responsable de la survie de chacun des passagers et membres d'équipage, ce qui l'oblige généralement à maintenir soit une discipline de fer soit une confiance absolue dans la moindre de ses décisions. Autant dire que lorsque l'on contredit l'un de ses ordres, il vaut mieux avoir une sacrée bonne raison.

Officier des opérations : parfois appelé aussi Commandant en Second, l'officier des opérations est le bras droit de l'Officier Commandant. Lorsque ce dernier est dans l'impossibilité de commander un vaisseau, c'est l'officier des opérations qui assume cette responsabilité. Mais dans une situation normale, il a pour principale tâche d'aider et de conseiller le commandant de vaisseau sur les actions à prendre. Ce poste est souvent occupé par un officier destiné à commander un jour son propre bâtiment et qui pour l'instant se trouve en période d'apprentissage, placé là pour apprendre les ficelles et se forger une place dans la hiérarchie de la marine spatiale.

Officier de navigation : aussi appelé officier de liaison, l'officier de navigation est celui qui est placé aux commandes du vaisseau avec pour mission de le diriger là où son capitaine le lui ordonne. Il est le pilote, pour ainsi dire, sauf qu'au lieu d'un chasseur ou d'un gros transporteur, il doit faire manœuvrer un bloc d'acier pouvant faire plusieurs kilomètres de long et peser des millions de tonnes. Ce n'est assurément pas une tâche facile, et c'est pourquoi la présence d'une IA de navigation est toujours appréciée. C'est également lui qui reçoit les données provenant des senseurs pour mieux voir où il dirige le vaisseau.

Officier des communications : cette personne est chargée de surveiller les transmissions radios aussi bien alliées qu'ennemies en utilisant ses vastes connaissances en cryptologie, d'enregistrer toutes les communications reçues et émises ainsi que les communications internes entre la passerelle et les autres parties du vaisseau.

Officier de l'armement : sur les vaisseaux spatiaux du XXVI^{ème} siècle, tous les systèmes d'armement sont entièrement automatisés et contrôlés depuis la console de cet officier, bien qu'il existe des consoles de contrôles secondaires servant de relais la plupart du temps. L'officier de l'armement commande également les éventuels chasseurs, bombardiers et navettes de transport affectés à bord du vaisseau, ce qui fait que sur les plus gros vaisseaux disposants de plusieurs escadrons d'appareils légers il est plutôt appelé l'officier tactique.

Officier de liaison des services de renseignement (optionnel) : sur les bâtiments à forte valeur stratégique ou qui ont reçu une mission spéciale de grande importance, le personnel de passerelle est généralement assisté d'un agent de liaison des services de renseignement (ONI ou son équivalent covenant) qui a été désigné spécialement par ces mêmes services pour veiller au bon déroulement des opérations et à la loyauté de l'équipage. Son rôle est également de conseiller l'officier commandant en fonction des informations top secrètes dont il dispose, même s'il ne peut pas en divulguer la nature exacte.

IA de navigation (optionnel) : les vaisseaux les plus importants ou les plus chancieux peuvent recevoir une intelligence artificielle dont le principal rôle est d'effectuer les calculs de navigation sub-spatial, mais dont les immenses capacités peuvent aider à bien d'autres choses, depuis l'analyse des relevés de capteurs aux calculs de solutions de tir en passant par l'interception de communications ennemies. Une IA de navigation est considérée comme un membre d'équipage à part entière affecté sur le vaisseau par ordre de l'amirauté, et à ce titre elle se doit d'obéir aveuglément aux ordres du commandant de vaisseau ou de son second.

BRANCHES D'EQUIPAGE INDISPENSABLES

Il y a des équipes de travail que tout vaisseau militaire se doit d'avoir pour fonctionner efficacement. Bien entendu, leurs effectifs sont variables selon la taille de votre bâtiment et l'efficacité que vous souhaitez tirer d'elles, mais il y aura toujours une valeur minimum en-dessous de laquelle vous risquez d'avoir de sérieux soucis.

Branche Ingénierie : cette branche est assurément l'une des plus importantes de toutes, car sans elle rien ne peut fonctionner à bord. Son personnel est composé presque exclusivement de techniciens et d'ingénieurs qui ont été formés spécifiquement à l'entretien des éléments les plus complexes que l'on peut trouver sur un vaisseau. Affectée à la section du même nom, elle est responsable du bon fonctionnement du réacteur et de la distribution de l'énergie qu'ils produisent, ainsi que des propulseurs et du précieux moteur sub-spacial. De ce fait, la taille de cette branche dépend de la taille de la section ingénierie du vaisseau et du nombre de composants qui y sont installés, afin que chacun de ces composants soit surveillé, entretenu et réparé dès que cela devient nécessaire. Le chef de cette branche est souvent nommé « Ingénieur en chef ».

Branche Logistique : tous les « petits » travaux nécessaires à bord du vaisseau sont gérés par cette branche, depuis la maintenance de la ventilation jusqu'à la manutention des caisses de matériel en passant par la cuisine et le remplacement des ampoules. La taille de cette section est donc liée à celle du vaisseau lui-même, toutes sections confondues, et même si ses membres sont parfois considérés avec mépris par le reste de l'équipage (surtout chez les covenants), ils restent indispensables à leur manière. Le chef de la branche logistique est généralement désigné sous le terme de Quartier-Maître.



BRANCHES OPTIONNELLES

Selon que le rôle de votre vaisseau vous l'impose ou que vous avez suffisamment de place disponible à bord pour vous le permettre, l'ajout de ces sections optionnelles possède un impact non négligeable en raison des avantages variés qu'elles peuvent apporter.



Branche Sécurité : chargé d'assurer le maintien de l'ordre parmi le reste de l'équipage et de le protéger contre d'éventuels abordages ennemis, cette branche est responsable de l'armurerie du vaisseau ainsi que du bloc de détention s'il en existe un. Sa taille dépend donc de la taille de l'équipage et donc de celle du vaisseau, mais également de son rôle militaire : un bâtiment de l'ONI aura généralement un personnel de sécurité beaucoup plus sérieux qu'une simple frégate d'attaque. Le chef de la branche de Sécurité est souvent issu de la police militaire afin d'avoir un dossier irréprochable, et après le capitaine et l'officier de l'armement il est la personne qui dispose de la plus grande autorité à bord. Les relations entre les membres de cette branche et le reste de l'équipage peuvent être assez difficiles, surtout dans les moments de tension lors de mission longues ou suite à des tragédies. Ce n'est donc pas une affectation facile et demande une forte volonté ainsi qu'une capacité de détachement pour faire régner l'ordre sur le vaisseau en toutes circonstances.

Branche Aéronavale : constituée de pilotes et de personnel technique spécialisé, cette branche est responsable des chasseurs, bombardiers et navettes de transports embarqués sur votre vaisseau. Ils peuvent donc mener des opérations offensives, défensives ou logistiques dans l'espace et/ou l'atmosphère de n'importe quelle planète située à proximité. Le grade de l'officier en charge dépend des effectifs, qui dépendent eux-mêmes du nombre d'appareils que peut contenir votre hangar à navettes. Lorsque vous confiez une mission à votre branche Aéronaval, notamment les escadrons de chasseurs ou de bombardiers, vous pouvez configurer leur armement en fonction de la mission, du moins si vous en avez le temps.

Branche Assaut : bien qu'elle puisse éventuellement appuyer le personnel de sécurité en cas de besoin, cette branche est spécialisée pour les opérations d'abordage contre d'autres vaisseaux ou d'offensive aéroportée à la surface d'une planète. Ses membres sont généralement des forces spéciales de l'armée tels que des marines ou ODST, et dirigé par un officier dont le grade dépend de leurs effectifs : une compagnie sera commandée par un First Sergeant ou Master Sergeant (E8) tandis que, sur les transporteurs de troupes qui peuvent embarquer un régiment complet, celui-ci sera sous la responsabilité d'un colonel (O6) ou lieutenant-colonel (O5). Selon le rôle que vous comptez lui donner, votre branche d'Assaut aura besoin pour son transport soit de l'appui d'une branche Aéronavale soit de la présence de nacelles de descente à bord. Il s'agit donc d'un investissement coûteux en espace et en ressources, surtout s'il faut également stocker des véhicules terrestres dans le hangar, mais cela ouvre de nombreuses options offensives lors de vos opérations.

Branche Médicale : sur les vaisseaux de faible tonnage on ne compte généralement qu'un seul médecin doté d'un assistant, mais lorsque l'équipage se compte par centaines il est alors nécessaire de disposer d'une véritable branche médicale coordonnée par un médecin-chef. Ce dernier est l'individu le plus compétent en ce qui concerne l'application des soins, toutes disciplines confondues, et sur les vaisseaux humains il reçoit également la responsabilité de la section de cryogénie pour surveiller les constantes vitales des individus placés en sommeil. Notons cependant que la médecine « traditionnelle » est généralement assez mal vue chez les covenants, notamment chez les sangheils qui considèrent comme déshonorant de saigner sans un combat. Ils n'acceptent que les plus hautes technologies de soin permettant une réparation sans hémorragie.

Branche Scientifique : cette branche peut sembler la plus superflue de toutes, car il est rare qu'un capitaine de vaisseau s'encombre d'un personnel scientifique dédié uniquement à des projets spéciaux et non pas à la gestion du bâtiment. Mais la nature complexe de la guerre humano-covenant et des mystères forerunners dispersés à travers la galaxie justifient pleinement la nécessité de ce genre de spécialistes dès que cela est possible. En plus de pouvoir analyser mieux que personne les technologies et phénomènes inconnus, le personnel scientifique peut travailler en collaboration avec les autres branches pour développer des prototypes expérimentaux d'armes ou d'équipements adaptés aux besoins du moment et ainsi mieux renverser les obstacles qui se dresseront sur votre route.



7.2. RÈGLES DE BASE

« Tout corps en mouvement dans l'espace continue en ligne droite et à vitesse constante à moins qu'une quelconque force n'agisse sur lui et le contraigne à changer d'état. »
(1^{ère} loi du mouvement de Newton)

CARTES TACTIQUES SPATIALES



Certaines missions vous demanderont de faire de nombreux déplacements à l'intérieur d'un même système stellaire pour accomplir vos objectifs, qu'il s'agisse d'exploration, d'enquête, d'attaque de diversion, de harcèlement tactique, et encore bien d'autre. Dans ce genre de situation, vous aurez alors probablement besoin de représenter visuellement l'environnement dans lequel évoluera votre vaisseau pour connaître votre position exacte à tout moment ainsi que celle de vos éventuels alliés, voir des ennemis que vous avez détectés, et ainsi mieux établir vos stratégies de déplacement.

LA TROISIÈME DIMENSION

Idéalement, tous les mouvements de vaisseaux se font sur un même plan spatial, mais il serait irréaliste d'interdire tout déplacement vertical. Par défaut, un vaisseau positionné sur une carte tactique se trouve à « l'étage 0 », mais peut changer d'étage à tout moment s'il en ressent le besoin. Monter ou descendre d'un étage est considéré à la fois comme un virage vers le haut ou le bas et comme un déplacement d'une case.

Il est cependant vivement recommandé de ne pas abuser de cette option car cela rend compliqué la réalisation du combat et réduit l'importance de certains obstacles environnementaux.

ORIENTATION DES VAISSEAUX

Tandis qu'un personnage d'infanterie peut se tourner en un instant et se déplacer dans n'importe quelle direction, les vaisseaux doivent toujours être représentés sur une carte tactique en précisant la direction vers laquelle pointe leur proue. Leurs options de virage et de vitesse dépendent ensuite de leurs profils respectifs.

Un croiseur de classe Halcyon (à gauche) et une corvette lourde de classe Genesis (en haut à droite) se font face, tandis que deux corvettes lourdes de classe Gladius se tiennent en embuscade dans un nuage astral (voir page suivante pour les règles des environnements).



CASES ET DISTANCES

Si vous l'estimez nécessaire, il est possible de mettre une grille de cases sur une carte tactique spatiale afin de mieux segmenter les déplacements. En raison du besoin d'indiquer l'orientation des vaisseaux avec le maximum d'options, il est préférable d'utiliser des cases hexagonales comme sur l'exemple ci-contre plutôt que des cases carrées trop limitées. La distance que représente chaque case est laissée à la décision du MJ selon la nature de la carte, celle-ci pouvant représenter un système solaire entier tandis qu'il se focaliser uniquement autour d'une planète, d'une lune, ou un tout petit secteur d'un champ d'astéroïdes.

L'espace que représente une case sera donc sans doute au minimum à l'échelle de la dizaine de kilomètres lorsqu'il ne sera pas à celui du million de kilomètres. Il est tout à fait possible que des installations spatiales occupent plusieurs cases, mais c'est extrêmement rare pour les vaisseaux : à l'exception des colossaux super-transporteurs classe Supremacy de l'Alliance qui font 28 kilomètres de long, les plus gros vaisseaux de l'univers de Halo sont pour les humains le célèbre *UNSC Infinity* (5,7 km) et pour les covenants les transporteurs d'assaut lourd classe Fatefull (7 km). Il est donc totalement possible pour deux vaisseaux ou même davantage d'occuper simultanément la même case sans forcément entrer en collision. Dans ce genre de situation, c'est au MJ de représenter cela du mieux possible sur la carte.

MOUVEMENTS DANS L'ESPACE

VITESSE

Tout changement de vitesse nécessite d'utiliser une énergie de poussée. Plus l'objet à déplacer est gros, plus son inertie est grande et donc plus l'énergie nécessaire pour modifier sa vitesse est importante. Cela s'applique autant à l'accélération qu'au freinage, cependant sur un vaisseau ces deux actions font intervenir des équipements différents : vous accélérez avec la poussée de la propulsion principale (avec l'aide éventuelle de la propulsion auxiliaire) et vous freinez (ou décélérez) avec la poussée des rétro-propulseurs.

COLLISIONS


Lorsque deux objets se percutent dans l'espace, ils reçoivent tous deux des dégâts qui dépendent principalement de leur masse et de leur vitesse. Généralement, vos instruments de navigation effectuent toutes sortes de calculs de trajectoires en temps réel pour votre vaisseau ainsi que tous les objets à portée de détection afin de prévenir au plus tôt s'il y a le moindre risque de collision. Cela fait que la plupart du temps vous aurez largement le temps d'agir dès qu'une alerte collision retentit, ce qui ne nécessite aucun test particulier. Mais si cela arrive au dernier moment et que vous n'avez que quelques instants pour réagir, le MJ vous demandera d'effectuer un test de pilotage.

DIRECTION

Tout changement de trajectoire nécessite également d'utiliser une énergie de poussée. Pour les changements suffisamment lents de trajectoire, la propulsion principale peut être orientée de manière à faire tourner légèrement votre vaisseau, mais pour tout virage plus violent il faut utiliser une propulsion d'urgence positionnée généralement vers le milieu ou l'avant du vaisseau. Comme indiqué déjà dans le chapitre 7.1, il existe quatre types différents de propulseurs d'urgence :

- Propulseurs d'urgence tribords : virage à droite.
- Propulseurs d'urgence bâbord : virage à gauche.
- Propulseurs d'urgence ventraux : virage vers le haut.
- Propulseurs d'urgence dorsaux : virage vers le bas.

LIRE UN PROFIL DE VAISSEAU

NOM	UNSC Conqueror						
Capitaine	Victor Dalaa						
Joueur	HUGUES						
Catégorie	Destroyer classe Halberd (D.B.E.)						
Taille	4 (485m)						
VITESSE	Espace réel	Sous-espace					
	7	25 AL/jour					
DÉFENSE	Electronique	10					
	Coque	15					
	Contre-mesures	Instrum					
	4/5	4 / 4					
Règles spéciales	<i>Transitions rapides</i> : l'artéfact forerunner récupéré sur Gemini semble faciliter les sauts dans le sous-espace. Le nombre de réussite à obtenir sur un test étendu d'Astro-navigation lors d'un calcul de saut est divisé par 2.						
ZONE	COMPOSANTS		CARACTERISTIQUES		STATUT		
PROUE	1 Canon à Accélération Magnétique		Munitions : 17/20 (Taille M), Suralimentation, Charge		OK		
	Senseurs				OK		
BABORD	4 canons de bordée		Taille M, Munitions disruptrices		OK		
	2 tourelles de proximité		Taille M		1 tourelle hors-service		
	Propulseurs d'urgence bâbord		Charges : 3/3		OK		
TRIBORD	4 canons de bordée		Taille M, Munitions disruptrices		OK		
	2 tourelles de proximité		Taille M		OK		
	Propulseurs d'urgence tribord		Charges : 2/3		OK		
VENTRALE	2 tourelles de proximité		Taille M		OK		
	Soute		Rangement automatisé par servo-bras ; occupée à 45%. Chargement spécial : 25 mines navales Moray (L), 4 warthogs, 1 foreuse à plasma (prototype).		OK		
	Hangar à navette		12 places : 2 Pélicans, 2 Longswords, 3 Broadswords, 1 place vide		OK		
	Salle des nacelles de descente		20 places : 16 nacelles HEV Mk9, 4 places vides		OK		
	Propulseurs d'urgence ventral		Charges : 3/3		OK		
DORSALE	16 lanceurs de missiles		Taille maximale des munitions : L Munitions : 30 Rapier (S), 22 Archer (M), 10 Ares (L)		4 lanceurs hors-services		
	Antenne de communication		4 drones d'antennes-relais disponibles		OK		
	Passerelle d'observation		Présence d'un artéfact forerunner (étude en cours)		Brèche (confinée)		
	Propulseurs d'urgence dorsal		Charges : 0/3 (détruit)		Détruit		
POUPE	Ingénierie		Réacteur : 4 cœurs, combustible longue durée		1 cœur combustible faible		
	Propulsion principale				OK		
	Propulsion auxiliaire				OK		
CENTRALE	Passerelle de commandement		Entrée blindée avec 2 tourelles mitrailleuses automatisées		OK		
	Quartiers d'équipage		Capacité : minimum 25, maximum 200, actuel 134 Qualité : Moyenne		OK		
	Armurerie		Casiers blindés et sécurisés ; inventaire à jour.		OK		
	Infirmierie		Capacité : 20 lits, 5 occupés, 15 libres		OK		
	Baie cryogénique		Capacité : 300 tubes, 100 occupés, 200 vides		OK		
BRANCHE	OFFICIER	NOM	COMPETENCES		EFFECTIFS		MORAL
			Type	Niv.	total	134 / 200	
PASSERELLE	Officier des opérations	Jayna Vilsk	Commandement de vaisseau, Commandement de troupes, Diplomatie, Protocole, Stratégie navale.		+2	1	R.A.S.
	Officier de navigation	Aldo Renoste	Astro-navigation, Astro-physique, Pilotage d'aéronef et de vaisseau spatial, Protocole.		+4	1	R.A.S.
	Officier des communications	Selim Lahit	Astro-physique, Com-tech, Protocole.		+3	1	Anxiété
	Officier de l'armement	Alex Monrow	Artillerie, Protocole.		+3	1	R.A.S.
	Officier de liaison	Garris Helm (ONI)	Com-tech, Persuasion, Protocole, Psychologie, Interrogatoire, Investigation.		+2	1	R.A.S.
	IA de navigation	aucune			0	0	R.A.S.
ASSAUT	Officier de combat	Tom Stirl (blessé)	Explosifs, Fouille, Interrogatoire, Intimidation, Lutte, Protocole, toutes les arme d'armures.		+2	32 / 50	Fatigué
AÉRONAVAL	Chef d'escadrille	Luke Welget	Commandement de troupes, Lutte, Protocole, Stratégie Naval et Terrestre, toutes les arme et d'armures.		+2	15 / 15	R.A.S.
INGÉNIERIE	Ingénieur en chef	Shana Radkowski	Programmation, Protocole, Réparation, Techno-maîtrise.		+4	47 / 50	R.A.S.
LOGISTIQUE	Quartier-maître	Gaby Talbot	Protocole, Réparation, Techno-maîtrise.		+2	12 / 25	Sous-effectifs
MÉDICALE	Médecin-chef	Dr Laura Bernoli	Médecine, Protocole, Survie, Xénologie.		+3	5 / 15	R.A.S.
RECHERCHE	Officier scientifique	Dr Stephan Gurren	Forerunner, Protocole, Piratage, Réparation, Techno-maîtrise, Xénologie.		+3	5 / 15	R.A.S.
SÉCURITÉ	Chef de la sécurité	Jim Garnot (décédé)	Pilotage d'aéronef et de vaisseau spatial, Protocole.		+2	12 / 30	Dépression

NOM

Tous les vaisseaux reçoivent un nom à leur construction, mais peuvent ensuite être renommés plusieurs fois suite à un changement de propriétaire, à de lourdes modifications ou pour faire oublier leur ancienne identité. Chez les humains comme chez les covenants, le choix du nom est assez libre car l'identification d'un bâtiment auprès des autorités se fait par un numéro d'identification doublé d'un code de confirmation secret. Les humains ont tendance à pouvoir donner à leurs vaisseaux des noms sérieux, comiques, dramatiques, ou même qui font référence à un obscure événement de leur expérience personnelle, mais selon le protocole les noms de bâtiments militaires doivent toujours commencer par l'anagramme de leur faction, comme par exemple **UNSC Say my Name** ou **URF Into the Dark**. Les covenants ont moins tendance à l'humour bien que ce ne soit pas totalement impossible, et les capitaines de bâtiments militaires cherchent généralement à afficher leur dévotion religieuse en leur donnant un nom chargé de mysticisme comme par exemple **Seeker of Truth**, **Hammer of Faith** ou **Pious Inquisitor**.

TAILLE

L'une des caractéristiques les plus importantes d'un vaisseau est sa taille, car cela détermine l'armement qui peut être monté sur sa coque, les dimensions de sa soute, le nombre d'équipage et tant d'autres paramètres. Mais plus un vaisseau est gros, plus il fait une cible facile et plus il est difficile à manœuvrer. Nous avons gradué les différentes tailles de vaisseaux existants dans l'univers de Halo en fonction de leur longueur, les autres dimensions étant considérées comme plus ou moins proportionnelles, avec **1 point de Taille tous les 100 mètres**.

Note : par convention, on considère que les vaisseaux de taille Minuscule (0) sont contrôlés par des **pilotes** tandis que ceux de taille supérieur sont contrôlés par des **capitaines**. Et bien qu'il existe de nombreux vaisseaux faisant plus de 2 kilomètres de long dans l'univers de Halo (en particulier côté covenant), nous ne traiteront quasiment pas de cette catégorie car elle est à la fois très rare et quasiment impossible à affronter avec des moyens conventionnels.

LONGUEUR	TAILLE	VALEURS
< 100m	Minuscule	0
100 à 199	Très petite	1
200 à 499	Petite	2-4
500 à 999	Moyenne	5 à 9
1000 à 1499	Grande	10 à 14
1500 à 1999	Très grande	15 à 19
> 2km	Titanesque	20+

EQUIPAGE

Un vaisseau sans équipage n'a pas grand avenir, même s'il est contrôlé par une Intelligence Artificielle extrêmement douée. Cette caractéristique indique deux valeurs limites, minimum et maximum. Si le nombre de membre d'équipage est sous la valeur minimum, le Maître de Jeu peut infliger des malus à de nombreuses actions qui nécessitent leur intervention. Dépasser la valeur maximum impacte sérieusement sur les réserves d'air, de nourritures et autres ressources du vaisseau.

VITESSE

Espace réel : Cette valeur est purement indicative et permet principalement de comparer les vitesses maximales des différentes catégories de vaisseaux lorsqu'ils se déplacent en espace normal. Notez que maintenir sa vitesse maximale consomme beaucoup d'énergie et même s'il est théoriquement possible de dépasser cette valeur limite en mettant un ou plusieurs cœurs en surcharge, il est fortement déconseillé de faire ça à la légère.

Sous-espace : cette caractéristique indique si le vaisseau est capable de transiter de l'espace réel au sous-espace et inversement, en précisant la vitesse à laquelle il s'y déplace lorsque les conditions sont « normales ». Cette vitesse peut

être indiquée en années-lumière par jour, par heure ou par minute selon la technologie de son moteur sub-spacial.

DÉFENSE

Electronique : La Défense Electronique de votre vaisseau représente la difficulté avec laquelle l'ennemi peut détecter sa signature radar et/ou énergétique. Cela impacte sur sa furtivité mais également sur les options de tir de l'ennemi en combat, certaines armes nécessitant d'avoir un verrouillage ou une solution de tir suffisamment précise pour pouvoir être utilisées.

Coque : La Défense de Coque de votre vaisseau représente son degré de résistances contre les attaques ennemies, qu'elles soient de nature cinétique ou énergétique.

CONTRE-MESURES

A peu près tous les vaisseaux embarquent un nombre limité de contre-mesures qui sont de gros composants électro-chimiques servant à imiter la signature énergétique des propulseurs de votre vaisseau pour attirer les missiles et torpilles ennemies. Leur efficacité est cependant parfois très aléatoire...

INSTRUMENTS (INSTRUM)

Cette valeur indique la puissance de vos divers appareils de détection et de communication. Cela vous donne un bonus sur vos tests de *Com-Tech*, cependant cette valeur peut être modifiée par des conditions inhabituelles (comme traverser une nébuleuse) ou des accidents mécaniques.

RÈGLES SPÉCIALES

Certains vaisseaux possèdent des technologies inhabituelles, des fonctionnements uniques ou des capacités particulières. Lorsque c'est le cas, cela est donc représenté sous la forme de règles spéciales sur leur profil.

Dans l'exemple montré sur la page précédente, l'UNSC Conqueror bénéficie également d'une règle spéciale créée par le MJ suite à une aventure durant laquelle l'équipe de joueur dont fait partie le capitaine Dalaa avait récupéré un artefact forerunner aux propriétés spéciales. C'est pour vous montrer qu'il est tout à fait possible d'apporter des attributs uniques à votre vaisseau au fur et à mesure de vos missions. Les détails des différentes règles spéciales sont donnés à la fin de ce chapitre.

DESCRIPTION DES ZONES

Un vaisseau est découpé en 7 zones différentes (voir page suivante) qui servent à représenter approximativement les positions des différents composants sans aller jusqu'à faire une carte détaillée, tout en permettant d'apporter une dimension tactique pendant les combats car l'orientation de votre vaisseau aura un impact sur quelles armes peuvent tirer sur l'ennemi et quels composants sont exposés aux tirs adverses.

DESCRIPTION DU PERSONNEL

Cette partie de la fiche de votre vaisseau sert à indiquer les informations les plus importantes concernant les différents officiers du vaisseau ainsi que les membres d'équipage qui sont sous leur ordre. Chaque officier possède un ensemble de compétences qui possèdent un bonus de départ de 2+ puis qui peuvent être améliorées avec la montée en niveau du personnage de capitaine en dépensant des points de compétence réservés spécifiquement à l'équipage (voir chapitre 1.2). Les effectifs et le moral des différentes branches d'équipage sont très importants car ils auront un impact direct sur leur efficacité, que ce soit en combat ou en-dehors.



LES ZONES D'UN VAISSEAU

Un vaisseau est divisé en plusieurs « zones » de la même manière que le corps d'un personnage afin de déterminer facilement où se trouvent ses différents composants, ses options de tirs et les effets des dégâts critiques qu'il subit. Contrairement aux différents personnages d'infanterie qui, à l'exception des Iekgolos, partagent tous la même morphologie globale avec des zones du corps qui assument toujours les mêmes fonctions, des vaisseaux de classes différentes n'ont souvent rien de commun dans la répartition de leurs différentes sections : certains ont leur passerelles situées à la proue tandis que d'autres sont placées sur la partie dorsale, par exemple. Il est donc souvent très utile de connaître la composition des vaisseaux que vous affrontez pour savoir où vos attaques peuvent causer des effets bien spécifiques selon votre stratégie.

Il existe en tout 7 zones. Les 4 premières sont directement visibles sur une carte tactique en 2D, tandis que 2 autres font intervenir la dimension verticale du vaisseau, et la dernière se trouve tout simplement au centre du bâtiment. Sur l'image ci-contre, nous avons l'exemple de l'*UNSC Conqueror* représenté sur une carte tactique avec une flèche indiquant son orientation. Les six faces de la case hexagonale qu'il occupe sont réparties en quatre zones appelées les **zones horizontales** :

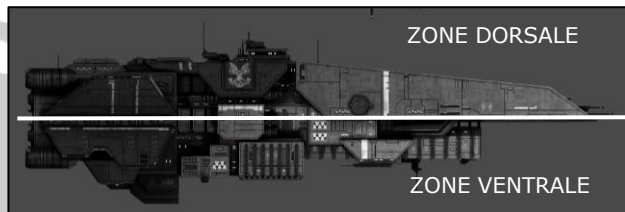
- **PROUE** : la face avant, celle indiquée par la flèche de direction sur la carte tactique.
- **FLANC BABORD** : les deux faces situées à gauche.
- **FLANC TRIBORD** : les deux faces situées à droite.
- **POUPE** : la face arrière.

A cela on doit ajouter deux zones supplémentaires que nous désignons comme étant les **zones verticales**, illustrées sur cette seconde image :

- **ZONE DORSALE** : Toute la partie supérieure du vaisseau.
- **ZONE VENTRALE** : Toute sa partie inférieure.

Note : des petits malins pourront rappeler que dans l'espace, il est possible d'orienter son vaisseau comme on veut et de le mettre alors « tête en bas », voir même de le retourner seulement à moitié. Interdire ces tactiques serait irréaliste et contre le concept de base du jeu de rôle qui est de laisser libre cours à l'imagination, cependant soyez conscient de tous les impacts que cela possède en termes de règles (et pensez à votre MJ, aussi). Pour la suite de ce document, nous supposons que vous gardez toujours la même orientation verticale comme pour des vaisseaux de la marine actuelle.

Et pour finir, il reste la **ZONE CENTRALE**, aussi appelée la **Citadelle** en raison de son enveloppe renforcée. Elle n'est en contact avec aucune partie de la coque du vaisseau et constitue donc la partie la mieux protégée du bâtiment car la plus difficile à atteindre, que ce soit par les attaques extérieures ou par les éventuelles troupes d'abordage. C'est généralement là que l'on trouvera la passerelle de commandement et les composants les plus indispensables à la survie de l'équipage.



ARCS DE TIR

Les armes d'un vaisseau sont réparties sur les différentes zones de sa coque, ce qui fait qu'elles ne voient pas forcément dans toutes les directions et possèdent donc des arcs de tir limités comme indiqué sur le schéma ci-contre.

Arcs de tir des zones horizontales : cela est directement visible grâce aux cases hexagonales entourant votre vaisseau comme on peut le constater sur l'image ci-contre. Il suffit de tracer des lignes à partir des faces adjacentes (ici en pointillés rouges). On peut d'ailleurs voir que les arcs de tir des armes de flanc sont considérablement plus larges que celles placées sur la proue ou la poupe. Certaines cases se trouvent sur deux arcs de tirs différents, par exemple l'arc avant et l'arc tribord.

Arcs de tir des zones verticales : par convention, les armes placées sur ces zones sont soit des tourelles capables de s'orienter dans n'importe quelle direction, soit des lanceurs de missiles ou de torpilles qui sont libres de se déplacer n'importe où une fois qu'ils se trouvent hors du vaisseau. C'est pourquoi on considère que les armes des zones verticales peuvent tirer à 360 degrés (si ce n'est pas le cas, cela est indiqué sur le profil de l'arme). Mais si une cible se trouve à une « altitude » suffisamment différente de celle de votre vaisseau, le MJ peut considérer que ses armes dorsales ou ventrales n'arrivent plus à le viser.

LE RÉACTEUR ET SES COEURS



L'immense majorité de ce qui constitue un vaisseau spatial demande de l'énergie pour fonctionner, depuis ses propulseurs jusqu'à la moindre de ses armes en passant par les modules de survie et la ventilation d'air. Cette énergie est toujours fournie par un **réacteur** qui constitue le moteur de votre bâtiment car sans lui, ce n'est plus qu'une immense masse de métal à la dérive. Les civilisations humaines et covenantes utilisent toutes deux des réacteurs à fusion nucléaire pour alimenter leurs vaisseaux, cependant jusqu'à la fin de la Grande Guerre les peuples extraterrestres possèdent une bien meilleure maîtrise de cette technologie grâce à leurs études des reliques forerunnars.

Etant donné qu'il s'agit de l'élément le plus vital de votre bâtiment et également l'un des plus imposants, le réacteur en lui-même est pratiquement impossible à changer (autant changer le vaisseau en entier). Chaque type de vaisseau possède donc un modèle de réacteur qui lui est unique et qui est dimensionné pour pouvoir faire fonctionner l'ensemble de ses systèmes sans difficulté. Cependant un même réacteur contient un ou plusieurs **cœurs** qui sont des réserves de combustibles utilisés pour créer la réaction de fusion nécessaire à la production d'énergie, et ces cœurs peuvent être remplacés lorsqu'ils sont épuisés et/ou endommagés.

Chacun des cœurs de votre vaisseau peut avoir un statut différent parmi ceux listés ci-contre. Selon le statut des différents cœurs, le Maître de Jeu peut considérer que l'alimentation de votre vaisseau est insuffisante pour faire fonctionner tous les systèmes efficacement, ce qui vous obligera à soit désactiver certains d'entre eux soit prendre le risque de dysfonctionnements.

NORMAL : Le réacteur est intact et dispose de suffisamment de combustible pour fonctionner normalement pendant une durée relativement longue. La plupart des réacteurs peuvent fonctionner pendant une année complète sans avoir besoin d'être rechargés à condition qu'ils ne subissent aucun dommage significatif.

COMBUSTIBLE FAIBLE : Le cœur de réacteur a fonctionné pendant trop longtemps, trop intensément ou a subi trop de dommages internes, ce qui a consommé une grande partie de ses réserves de combustible radioactif et devenir dangereusement faibles.

COMBUSTIBLE ÉPUISÉ : Suite à un fonctionnement encore plus long, intense ou à des dégâts plus graves, les réserves de combustibles du cœur sont complètement vides.

SURCHARGE CONTRÔLÉE : Sur ordre du capitaine, le cœur fonctionne au-delà des limites recommandées afin de fournir un surplus d'énergie, une pratique dangereuse si elle est accomplie trop longtemps et/ou trop fréquemment.

SURCHARGE INCONTRÔLÉE : Le réacteur s'emballe de manière chaotique, dépassant ses limites normales de fonctionnement et génère une énergie qui ne peut pas être dissipée par les méthodes habituelles.

EN QUARANTAINE : Le cœur est entièrement refroidi et isolé du reste du circuit d'alimentation pour limiter au maximum les risques qu'il peut causer au reste du vaisseau.

LES INSTRUMENTS DE DÉTECTION

Bien qu'il soit possible d'utiliser vos propres yeux depuis la passerelle d'observation (ou à travers des caméras de coque) pour observer l'environnement autour de vous, la plupart du temps les informations dont vous disposerez sur les éléments à proximité de votre vaisseau dépendront de ce que vous avez pu détecter à l'aide de vos instruments. Lorsque vous êtes en présence d'un autre vaisseau, celui-ci peut avoir jusqu'à six statuts différents qui déterminent ce que vous savez de lui et les actions qui vous sont possibles contre lui :

DISSIMULÉ

Action à réussir : aucune
DD : acun

C'est le statut par défaut. Vous ne savez pas où se trouve votre cible, mais vous suspectez néanmoins sa présence dans le secteur.

REPÉRÉ

Action à réussir : Balayage radar
DD : Défense Electronique

Vos senseurs ont détecté un signal quelconque (écho radar, signature énergétique, transmission radio, etc.) émettant de la cible. Vous connaissez donc sa position de manière plus ou moins précise mais vous ne disposez pas d'informations suffisantes pour l'identifier avec précision.

VERROUILLÉ

Action à réussir : Verrouillage
DD : Défense Electronique

Vos instruments détectent une signature énergétique ou électronique de la cible avec suffisamment de clarté pour vous permettre d'utiliser contre elle des composants portant la règle spéciale *Verrouillage*.

IDENTIFIÉ

Action à réussir : Identification
DD : Défense Electronique

En analysant les dimensions de la cible ainsi que sa silhouette et éventuellement quelques caractéristiques visibles directement depuis l'extérieur (typiquement son armement), vous la comparez avec les différentes catégories de bâtiments similaires connus dans votre base de donnée pour essayer de trouver une concordance la plus parfaite possible. Si cette concordance existe, le MJ peut vous communiquer toutes les informations de base concernant le modèle de bâtiment en question telles qu'indiquées sur sa fiche. Attention cependant : ces infos ne sont pas forcément à jour...

RECONNU

Action à réussir : Identification
DD : déterminé par le MJ

Ce statut est très particulier à obtenir et dépend là encore des informations stockées dans la base de donnée de votre vaisseau, mais a pour but de distinguer la cible de manière plus « intime ». Cela nécessite de reconnaître un ou plusieurs des trois éléments ci-dessous :

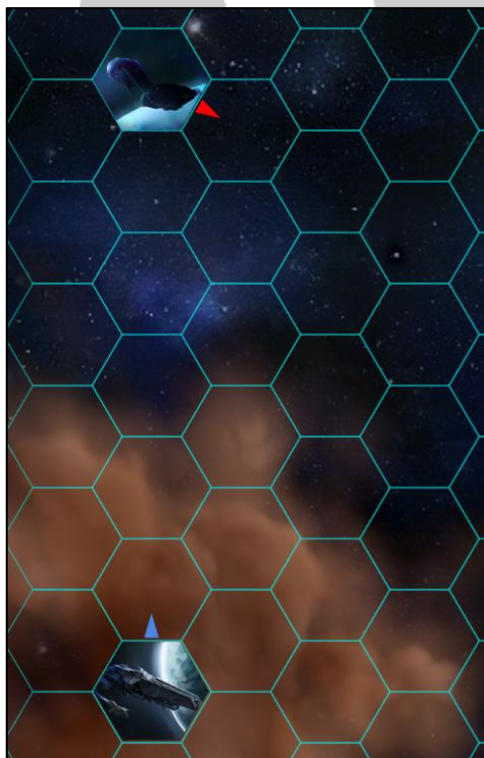
Le nom affiché sur la coque (s'il y en a un),
La balise d'identification du vaisseau (si elle est active et qu'elle utilise un code que vous reconnaissez),
La signature énergétique de son réacteur, c'est-à-dire la nature de son rayonnement radioactif qui est aussi unique que des empreintes digitales.

Si l'une des informations ci-dessus est reconnue dans un profil de votre base de donnée, la cible est alors identifiée et vous pouvez accéder à des informations beaucoup plus précises à son sujet mais donc la nature dépendent énormément des renseignements disponibles : date de mise en service, historique de missions, capitaine(s) ayant servi à bord, principaux membres d'équipage, modifications apportées, etc. Faites cependant très attention : ces données ne sont pas toujours parfaitement fiables et n'ont peut-être pas été mise à jour depuis longtemps. Notez du coup que certains vaisseau ne peuvent pas être identifiés en raison de leur nature unique et/ou de leur absence totale dans les bases de données de votre faction.

SCANNÉ

Action à réussir : Scan
DD : Défense Electronique

Ce statut nécessite que vos instruments surveillent la cible en permanence et qu'elle soit suffisamment proche pour une analyse poussée de ses flux énergétiques. Tant qu'elle reste à portée de détection, vous détectez la plupart des actions majeures nécessitant une quantité importante d'énergie (chargement d'armes, modification de la poussée des propulseurs, désactivation de la gravité artificielle, activation du moteur sub-spatial, etc.). Gardez bien à l'esprit que les actions peu gourmandes en énergies ne peuvent pas être détectées de cette manière, comme par exemple l'ouverture de portes, l'extinction des lumières principales, langage de nacelles individuelles, etc.).



D'éventuelles bonus et modificateurs peuvent être appliqués sur les tests selon la situation :

- Distances :** En cas de très grande proximité ou très grand éloignement, votre test peut recevoir respectivement un **AVANTAGE** ou un **DESAVANTAGE**.
- Cible inerte :** si aucun composant à forte signature énergétique n'est en fonctionnement sur la cible, celle-ci reçoit un bonus de couvert de +5.
- Cible à couvert :** les nuages astraux, astéroïdes, débris et autres obstacles fournissent des bonus de couvert à vos cibles.
- Brouillages :** Les interférences radios, qu'elles soient alliées ou ennemies, perturbent les instruments et peuvent donc donner des malus. Certains phénomènes naturels comme les tempêtes solaires peuvent également créer de puissantes interférences.

L'UNSC Conqueror du capitaine Dalaa a repéré un énorme croiseur de combat covenant en patrouille. Ne faisant clairement pas le poids contre une menace de cette catégorie, son capitaine décide de se cacher dans nuage de gaz à proximité et d'attendre une opportunité de fuir ou de porter un coup mortel.

Par mesure de sécurité, le vaisseau covenant effectue un balayage radar de l'environnement avec ses senseurs actifs pour s'assurer qu'il n'y a aucune menace. Son officier des communications effectue donc un test de Com-Tech (+) et obtient un résultat de 16. Le Conqueror possède une Défense Electronique de 10, sauf que comme il a coupé ses moteurs il reçoit un bonus de +5. De plus, le MJ lui donne un bonus de couvert de 3 en raison du nuage de gaz, pour un total de 18. Le résultat de 16 est donc insuffisant pour le détecter et le croiseur covenant reste donc inconscient de sa présence.

De son côté, le capitaine Dalaa souhaite savoir quel est le modèle du croiseur ennemi pour en déduire ses points faibles, donc il demande à son propre officier des communications de lancer une identification. Celui-ci effectue alors un test Com-Tech (+) et obtient seulement 12. Le vaisseau covenant possède une Défense Electronique de 6 et bénéficie lui aussi de l'obstacle du nuage de gaz, ce qui fait un DD de 6 + 6 = 12. La Taille du croiseur n'affecte pas l'action d'Identification. Le test est donc réussi.

*Non seulement le Conqueror identifie le vaisseau covenant comme étant un **croiseur de classe Salvation** et peut ainsi en déduire tout un ensemble de spécificités techniques (armement, taille probable de son équipage, emplacement du réacteur), mais il reconnaît également la signature énergétique de ses moteurs comme étant ceux du **Sword of Ambition**, un bâtiment qui a récemment participé à la bataille de Bliss et qui a reçu de sérieux dommages à l'arrière de son flanc tribord.*

Le capitaine Dalaa décide alors de profiter de l'occasion pour porter un coup mortel à cet ennemi : il ordonne de charger discrètement le CAM du Conqueror en calculant une solution de tir pour toucher le réacteur du Sword of Ambition en perforant sa coque au niveau de la zone endommagée. Le tir réussit et détruit plusieurs cœurs du vaisseau covenant, l'obligeant à désactiver son bouclier et la moitié de ses armes pour économiser de l'énergie. Il est aussitôt devenu une menace beaucoup moins grande pour le destroyer humain...

INSTRUMENTATION À ZÉRO

Si pour une raison ou une autre la valeur d'Instrum de votre vaisseau tombe à zéro, celui-ci ne peut plus rien détecter et navigue donc « A vue », c'est-à-dire qu'il ne peut se fier qu'à ce que l'équipage peut voir à travers les caméras extérieures, hublots et baies vitrées donnant sur l'extérieur. Dans ces conditions, de nombreuses actions vous seront impossibles (par exemple verrouiller des missiles) tandis que d'autres recevront simplement un **DESAVANTAGE** (par exemple les tirs de canons de bordées). Les effets exacts sont à voir avec le Maître de Jeu.

RÈGLES DE L'ÉQUIPAGE

Même le plus formidable des vaisseaux ne sert à rien s'il n'est pas manié par un équipage expérimenté. En tant que capitaine, l'une de vos plus importantes tâches est de vous assurer que chaque personne sur votre bâtiment soit aussi compétente que possible pour le poste qu'elle occupe, et de veiller à son moral pour que son potentiel soit toujours exploité au maximum.

OFFICIERS ET BRANCHES

L'équipage d'un vaisseau est composé d'**officiers** et de **branches**. A l'exception des officiers de passerelle qui ont seulement un remplaçant désigné pour leur permettre de se reposer ou pour répondre aux situations d'urgence, chaque officier est responsable d'une branche dont il doit former les membres et assurer le maintien dans des conditions optimales. L'efficacité d'un équipage et du vaisseau lui-même est donc très fortement dépendante de l'efficacité de ses officiers de branche, et vous devez donc faire attention à les protéger tant physiquement que mentalement.

BRANCHE	OFFICIERS	OBLIGATOIRE ?	ELEMENTS REQUIS	COMPETENCES ASSOCIÉES (+2 AU DEPART)
Passerelle	Officier des opérations	OUI	N/A	Commandement de vaisseau, commandement de troupes, Diplomatie, Protocole (+), Stratégie navale (+).
	Officier de navigation	OUI	N/A	Astro-navigation (+), Astro-physique (+), Pilotage d'aéronef et de vaisseau spatial (+), Protocole (+).
	Officier des communications	OUI	N/A	Astro-physique, Com-tech, Protocole.
	Officier de l'armement	OUI	N/A	Artillerie (+), Protocole.
	Officier de liaison (des services de renseignements)	NON	Voir avec le MJ	Com-tech, Persuasion, Protocole, Psychologie, Interrogatoire, Investigation.
	IA de navigation	NON	Voir avec le MJ	A déterminer avec le MJ
Sécurité	Chef de la sécurité	NON	Armurerie	Explosifs, Fouille, Interrogatoire, Intimidation, Lutte, Protocole (+), toutes les compétences d'arme et maîtres d'armures.
Assaut	Officier de combat	NON	Personnel de combat suffisant	Commandement de troupes, Lutte, Protocole (+), Stratégie Naval (+), Stratégie terrestre, 5 compétences d'arme et 2 maîtrises d'armure.
Recherche	Officier scientifique	NON	Passerelle d'observation	Voir avec le MJ
Ingénierie	Ingénieur en chef	OUI	N/A	Programmation, Protocole (+), Réparation, Techno-maîtrise.
Médicale	Médecin-chef	NON	Infirmierie	Médecine, Protocole (+), Survie, Xénologie (+).
Logistique	Quartier-maître	OUI	Soute	Protocole (+), Réparation, Techno-maîtrise.
Aéronavale	Chef(s) d'escadrille(s)	NON	Hangar à navette	Pilotage d'aéronef et de vaisseau spatiale (+), Protocole (+).

PROFILS DES PNJ OFFICIERS

Tous les officiers affectés à un vaisseau de personnage de joueur sont automatiquement des PNJ spéciaux. A part d'éventuelles exceptions scénaristiques, ils ont tous été sélectionnés sur dossier soit directement par le capitaine soit par ses supérieurs hiérarchiques, et vous allez sans doute interragir très souvent avec eux tout au long de vos aventures. Ils doivent donc être décrits de manière aussi détaillée que possible en précisant leur **nom**, **apparence**, **profil psychologique** et **une partie de leurs antécédents**.

Chaque officier possède forcément la ou les compétences qui lui sont nécessaires à occuper son poste. Vous pouvez demander au MJ de créer un profil complet pour chacun d'entre eux avec le détail de leurs caractéristiques et compétences, néanmoins ce n'est pas absolument nécessaire si on se limite uniquement aux règles de batailles spatiales. Par contre cela peut s'avérer indispensable s'ils interviennent régulièrement dans des interactions sociales, des projets de recherche scientifiques ou autres actions complexes.

Lorsqu'un personnage de joueur débute sa carrière de capitaine, son équipage est aussi peu expérimenté que lui. Les profils de ses officiers doivent donc suivre les règles suivantes :

- **COMPETENCES** : le bonus total sur leurs tests faisant appel aux compétences liées à leur fonction (voir tableau ci-dessus) est au départ de +2, puis peut être amélioré lors de la montée en niveau du personnage de joueur capitaine qui les commande (voir chapitre 7.7) en dépendant des points de commandement de vaisseau. Pour les tests faisant appel à d'autres compétence, c'est au MJ de déterminer s'ils possèdent ces compétences et la hauteur du bonus sur ces tests.

- **CARACTERISTIQUES** : La ou les caractéristiques associées à des compétences liées à leurs fonctions sont d'au moins 12, tandis que les autres ne peuvent pas dépasser 10 et peuvent même être négatifs. Ces modificateurs peuvent eux aussi être améliorés lors de la montée en niveau de leur capitaine (voir chapitre 7.7).

- **PERTE D'UN OFFICIER** : Si l'officier d'une branche vient à mourir ou à quitter durablement le vaisseau pour une quelconque raison, son remplaçant possède le même profil que lui mais avec -1 sur toutes ses compétences et caractéristiques principales.

MORAL DE L'EQUIPAGE

La santé mentale de votre équipage est aussi importante que sa santé physique, car il y a de nombreux facteurs psycho-sociaux qui peuvent avoir des effets sérieusement néfastes sur son efficacité et augmenter le risque d'erreurs. Vous devez donc rester attentif au moral des troupes sous votre commandement pour vous assurer de ne pas vous retrouver subitement handicapé lors d'un engagement naval ou d'une quelconque situation critique.

Le moral est géré individuellement par branche, mais si l'une d'entre elle vient à être affectée par l'un des troubles listés ci-dessous, elle peut éventuellement la communiquer à d'autres groupes si le problème n'est pas réglé rapidement. Nous ne mettons pas de règle spécifique sur comment une équipe peut recevoir chacun de ces différents états ou quelles en sont les conséquences exactes, car nous préférons nous en remettre au bon sens du MJ pour s'adapter à chaque situation. Sachez seulement qu'elles existent et qu'elles peuvent donc vous tomber dessus à tout moment si vous ne faites pas suffisamment attention et/ou que vous prenez certaines décisions. Pire : parfois vous serez obligé de faire un choix stratégique en sachant pertinemment que cela risque de déclencher l'un de ces troubles, mais cela fait partie des responsabilités d'un capitaine...

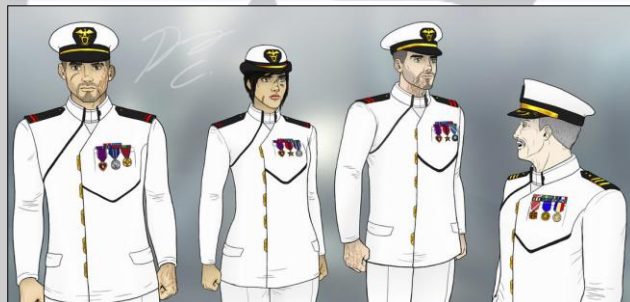
ANXIÉTÉ : lorsque l'avenir est incertain, que l'ambiance à bord est morose ou que cela fait longtemps qu'aucune nouvelle n'est parvenue depuis les familles du personnel, il est normal que les individus soient préoccupés et anxieux.

DÉPRESSION : suite à un quelconque évènement tragique (décès, défaite stratégique, disparition d'une colonie, etc.), il est normal que les troupes passent par une période de deuil assez déprimante.

PJ OFFICIERS

L'une des meilleures façons d'éviter que les autres joueurs de votre groupe ne s'ennuient lorsque vous êtes aux commandes de votre vaisseau, c'est de leur donner à chacun un poste comme officier. Ce ne sera peut-être pas possible pour chacun d'entre eux et ils peuvent bien entendu refuser, mais cela reste une option intéressante. Tâchez seulement de leur confier un poste qui soit adapté à leur rôle : ne nommez pas le guerrier à la tête de la branche de recherche, par exemple, ou le leader comme chef-cuistot.

Le personnel placé sous leurs ordres aura donc une efficacité qui dépendra principalement de leurs compétences, mais il n'est pas impossible que certains de leurs décisions influent positivement ou négativement sur les membres de leur branche. Et lorsqu'ils quitteront le vaisseau dans le cadre de leurs missions, ils auront chacun nommé un remplaçant pour occuper leur poste en leur absence.



ENNUI : les longues périodes d'inactivité ont tendance à provoquer un ennui au sein de l'équipe, et ses membres y réagiront différemment selon leur personnalité et/ou leur rôle : les techniciens de l'ingénierie peuvent passer le temps en bricolant une table de ping-pong tandis que le personnel de combat pourra très vite se montrer violent.

FATIGUE : à cause d'efforts trop longs, trop intenses, ou parce que l'état d'alerte est maintenu depuis trop longtemps, la branche concernée est physiquement ou mentalement à bout.

RÉBELLION : les membres de la branche concernée sont suffisamment remontés contre leur capitaine pour s'opposer à lui plus ou moins sérieusement. Cela peut aller de la simple désobéissance à la mutinerie en passant par une multitude de formes diverses d'insubordination.

RIXE : deux personnes ou plus se sont disputés assez violemment pour une raison plus ou moins justifiée (différence d'opinion, conflit amoureux, accident, etc.), et la tension ne cesse de monter. Ce trouble peut survenir beaucoup plus facilement au sein des équipages multiraciaux des covenants (ou des associations humano-covenantes à partir de l'époque des Années Sanglantes), en raison des tensions culturelles et des vieilles rancunes entre les différents peuples.



REGLES SPECIALES DE VAISSEAUX ET D'ARMEMENTS NAVALS

ARMEMENT DISSIMULÉ

Par l'utilisation de compartiments secrets, d'écrans de protection ou d'autres méthodes variées, les armes des vaisseaux portant cette règle peuvent à tout moment être dans l'un des deux états ci-dessous et passer de l'un à l'autre à travers un ordre **Activation** :

Dissimulées : les armes ne sont pas visibles ni détectables par des instruments extérieurs mais ne sont pas alimentées et ne peuvent donc pas tirer. Lorsqu'un ordre d'Activation est donné pour passer dans cet état, cela prend effet immédiatement.

Déployées : les armes peuvent faire feu mais sont alors clairement visibles. Lorsqu'un ordre d'Activation est donné pour passer dans cet état, cela ne prend effet qu'au début du tour suivant à cause du temps d'armement.

ARTILLEURS À L'ANCIENNE

A l'exception des tourelles de proximité qui sont semi-automatisées, toutes les armes de ce vaisseau ne sont pas pilotées directement par l'officier de l'armement ou l'IA de navigation à travers un ordinateur de ciblage. A la place, chacune doit être contrôlée manuellement par un membre d'équipage occupant le rôle d'artilleur et qui communique avec l'officier de l'armement.

BOUCLIERS ÉNERGÉTIQUES

Un vaisseau portant cette règle est protégé par des boucliers énergétiques capables d'encaisser la plupart des dégâts portés contre lui. Leur résistance est laissée à l'appréciation du MJ en fonction de la taille du vaisseau : plus celui-ci est gros, plus ses boucliers sont solides. Quelques règles sont indispensables à connaître sur leur fonctionnement :

Alimentation : un bouclier énergétique possède toujours la règle *Suralimentation* (voir plus bas), ce qui signifie qu'il consomme beaucoup d'énergie pour fonctionner.

Incompatibilités : En raison des dangers d'interactions électromagnétiques, les boucliers énergétiques d'un vaisseau sont automatiquement désactivés si l'un de ces éléments est mis en fonctionnement : moteur sub-spatial, canon à accélération magnétique, rayon ventral d'excavation ou ascenseur orbitale de débarquement.

Armement : Lorsque qu'une arme de coque ouvre le feu, il se forme un « trou » extrêmement localisés autour d'elle pour laisser passer le tir, une vulnérabilité qui dans l'histoire officielle de Halo n'a été exploitée qu'une seule fois par des combattants spartans-II pour aborder un vaisseau covenant. Les canons IEM sont la seule exception car leur rayonnement électro-magnétique est si puissant qu'il désactive automatiquement le bouclier si celui-ci est actif au moment du tir qui est aussitôt dissipé sans pouvoir toucher sa cible.

Éléments non stoppés : un bouclier énergétique ne stoppe pas les objets trop lents tels que les navettes d'abordage ou autres appareils de Pilote, ainsi que les astéroïdes, débris et autres objets qui viendraient percuter le vaisseau.

CHARGE

Les armes portant cette règle ne peuvent pas faire feu instantanément car elles nécessitent un round pour accumuler l'énergie nécessaire à leur fonctionnement. Vous devez donc d'abord donner l'ordre **Chargement d'arme** sur ces armes puis attendre le round suivant pour pouvoir faire feu (à condition que la cible soit toujours visible et/ou à portée).

COQUE RENFORCÉE (LOCALISATION/BONUS)

Cette règle peut être présente de base sur le profil d'un vaisseau ou être gagnée par des modifications plus ou moins temporaires. Elle indique qu'une partie ou la totalité de la coque est plus épaisse, offrant un bonus à la valeur de Défense de Coque. La valeur du bonus est indiqué entre parenthèse avec l'emplacement de la zone renforcée. Si aucune localisation n'est indiquée, considérez que cette règle s'applique sur toute la coque.

ENTRÉE ATMOSPHÉRIQUE

Cette règle indique que le vaisseau est capable d'entrer et de sortir de l'atmosphère d'une planète sans s'écraser à la surface. Pour la plupart des vaisseaux humains, cela s'effectue quand même avec de violents frottements et échauffements qui peuvent être dangereux si la coque est déjà endommagée. La technologie d'anti-gravité utilisée par les covenants leur permet d'ignorer totalement ces contraintes, ce qui fait que même leurs plus gros bâtiments peuvent effectuer des entrées atmosphériques.

FURTIF

Le vaisseau possède une coque à absorption d'ondes radar associée à de puissants équipement de guerre électronique pour camoufler sa signature énergétique. Il possède un bonus de +10 sur sa Défense électronique tant qu'il n'effectue pas d'actions susceptibles d'indiquer sa position (utilisation d'armes à tir direct, communications radio, activation de moteur sub-spatial, etc.). Une fois ce bonus perdu, il ne peut pas être récupéré sans avoir totalement échappé à tout ennemi.

MICRO-TRANSITION

Un vaisseau portant cette règle peut effectuer dans saut dans le sous-espace à l'intérieur d'un même système stellaire.

PERSONNEL POLYVALENT

Cette règle spéciale concerne principalement les vaisseaux de petite taille qui ne peuvent accueillir qu'un équipage très faible et dont les membres doivent ne peuvent pas se permettre de se spécialiser dans une seule branche. A la place, ils sont formés pour pouvoir occuper plusieurs postes différents de manière efficace, ce qui fait que vous pouvez les transférer à tout moment d'une branche à une autre sans que cela ait d'impact négatif.

RÉSISTANCE AUX BRÈCHES/INCENDIES

Les vaisseaux portant cette règle comportent des éléments structuraux qui les protègent très efficacement contre les brèches et/ou les incendies (blindage renforcé, système anti-incendie automatisé, superstructure interne, etc.). Pour chaque zone du vaisseau, le premier résultat de brèche ou d'incendie reçu est ignoré jusqu'à ce que le MJ considère que des réparations raisonnables ont été effectuées.

SURALIMENTATION

Les composants portant cette règle demandent une quantité relativement importante d'énergie pour fonctionner et ne peuvent donc pas fonctionner si le réacteur est dans un état trop faible et/ou instable, à moins de désactiver d'autres composants très gourmands.

TECHNOLOGIE BRIDÉE

Pour diverses raisons, même les meilleures technologies autorisées dans le domaine civil restent inférieures aux modèles standards de l'armée, et c'est tout particulièrement vrai chez les covenants pour maintenir la supériorité de l'Alliance (ou de ses successeurs) sur la population. Cette infériorité est représentée dans les caractéristiques du vaisseau (principalement sa vitesse) mais peut se voir sur de très nombreux aspects à la décision du MJ : ne vous attendez pas à ce que tout soit aussi fiable/compacte/proprie que sur les vaisseaux militaires que l'on a pu voir dans l'univers officiel.

TOURELLES À GROS CALIBRE

Ce type de tourelle utilise des munitions plus grosses que la normale pour abattre plus facilement les avions les plus menaçants. Chaque réussite sur un dé d'interception avec ces tourelles offre une réussite supplémentaire sur la même cible (cela ne permet donc pas d'abattre deux missiles ou deux chasseurs avec une seule réussite). Cette règle ne peut pas être combinée avec *Tourelles polyvalentes*.

TOURELLES POLYVALENTES

Les tourelles de proximité de ce type de vaisseau sont capable de faire feu pendant une plus grande période de temps. Elles peuvent être utilisées à la fois en Phase d'Attaque et en Phase de Réaction Défensive durant un même round. Si vous ne les avez pas utilisées pour attaquer, vos *Tirs d'interception* bénéficient d'un dé supplémentaire par tourelle. Cette règle ne peut pas être combinée avec *Tourelles à gros calibre*.

VERROUILLAGE

Les armes portant cette règle ne peuvent tirer que sur une cible qui est *Verrouillée*, mais ne nécessitent pas de solution de tir.

TRANSITIONS SUB-SPATIALES

Voyager dans le sous-espace est un aspect courant de l'univers de Halo, et si vous commandez votre propre vaisseau vous serez sans doute régulièrement confronté au besoin de transiter entre les réalités pour aller d'un lieu à un autre. Et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il s'agit d'un procédé complexe dans lequel il faut prendre en compte de nombreux paramètres. Selon la situation, il peut s'agir d'une simple formalité ou être un véritable enfer dans lequel vous pouvez risquer votre mission, l'intégrité de votre vaisseau et la vie de tout votre équipage.

Prenez donc bien connaissance des paramètres décrits ci-dessous avant de vous aventurer dans le sous-espace. Et si vous venez à les oublier ou les ignorer, vous devrez en assumer les risques.

IMPACT DE LA FORCE DE GRAVITÉ

Les objets à forte gravité tels que les étoiles, les planètes et les lunes ont un effet non négligeable sur le sous-espace qui les environne, à tel point que les technologies de navigation « primitives » ont d'énormes difficultés à maintenir une trajectoire stable à proximité.

- **Entrer dans le sous-espace :** Transiter depuis l'orbite haute ou basse d'une planète ou d'une lune n'est possible que pour les vaisseaux de taille Titanesque dotés de Générateur d'anti-gravité, et ils le font toujours avec des effets particulièrement destructeurs pour tout ce qui se trouve à proximité. Les vaisseaux de taille inférieure sont horriblement broyés par les forces de gravité s'ils tentent cette expérience.

- **Sortir du sous-espace :** Les moteurs sub-spatiaux de technologie humaine sont totalement incapables de sortir du sous-espace à moins d'un million de kilomètre d'un astre majeur (soleil, planète ou lune). Le reste du trajet doit se faire en propulsion standard dans l'espace réel. Les technologies covenantes ou forerunners peuvent ignorer cette difficulté et émerger à n'importe quel point de l'espace avec une précision de l'ordre du mètre.



VITESSE DE VOYAGE

La Vitesse en Sous-espace indiquée sur le profil d'un vaisseau correspond à celle qu'il possède dans des conditions dites « normales », ce qui signifie :

- Le moteur sous-espace est en bon état et correctement alimenté,
- Les « routes » permettant d'accéder à votre destination ont été cartographiées et les données sont accessibles à l'équipage,
- Les conditions dans cette partie du sous-espace sont « normales ». Ce paramètre peut être aléatoire ou décidé par le MJ, cependant à l'exception de quelques régions connues pour leur instabilité, les anomalies sont très rares.

Si l'une de ces conditions n'est pas remplies, le MJ peut rallonger le temps de trajet et même le doubler ou tripler dans les pires situations.

PROTOCOLE COLE

Date : 15 janvier 2535

Priorité : Urgent

Code de cryptage : Rouge

Clé publique : fichier /Aurore/

De : UNSC/Navy/Amiral de flotte H. T. Ward

À : Ensemble du personnel UNSC

Objet : Ordre général n°098831A-1 (« Protocole Cole »)

Classification : Confidential (Directive BGX)

//////// DEBUT DE TRANSMISSION/

Afin de préserver les colonies intérieures et la Terre, l'ensemble des vaisseaux de l'UNSC et des stations doivent éviter à tout prix de se faire capturer avec des données de navigation intactes susceptibles de guider les forces covenantes vers des centres de population humaines civils.

En cas de détection de forces covenantes :

1. Effectuer un nettoyage sélectif des bases de données et sur tous les réseaux présents sur les vaisseaux et au sol.

2. Entamer une triple vérification écran afin de s'assurer que toutes les données ont été effacées et que toutes les sauvegardes neutralisées.

3. Lancer un extracteur de données virales (le télécharger sur [unscctt://epwww:protocolecole/extractvirtuel/FRB.091](http://epwww:protocolecole/extractvirtuel/FRB.091))

4. En cas de repli face aux forces covenantes, les vaisseaux doivent entrer en sous-espace à l'aide de vecteurs aléatoires ne pointant ni vers la Terre ni les colonies intérieures, ni vers aucun centre de population humaine.

5. En cas de capture imminente par les forces covenantes, les vaisseaux UNSC doivent s'autodétruire.

6. Avant tout voyage vers une destination sensible depuis la Terre ou les Colonies Intérieures, les vaisseaux doivent d'abord effectuer une transition aléatoire avant de voyager vers leur cible.

7. Aucune technologie covenante capturée ne peut pénétrer l'espace contrôlé par l'UNSC sans avoir au préalable été minutieusement inspectée afin de vérifier qu'aucun système pistage ne se soit embarqué.

La violation d'une ou plusieurs de ces directives sera considérée comme un acte de trahison et, conformément aux articles JAG 845-P et JAG 7556-L du Code martial de l'UNSC, de telles violations sont passibles de la perpétuité ou de la peine de mort.

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

CARTOGRAPHIE

Nous avons déjà expliqué à quel point naviguer dans le sous-espace n'a presque rien à voir avec la navigation dans l'espace réel. C'est pourquoi les différentes civilisations de Halo emploient de très nombreux vaisseaux d'explorations dont le rôle est de cartographier les « routes » à l'intérieur du sous-espace pour faciliter tout futur déplacement. Lorsque vous cherchez à atteindre une destination, il est important de connaître son niveau de cartographie pour la/les factions auprès desquelles vous avez accès aux bases de données de navigation. On distingue trois niveaux de cartographie :

1. **Exploré :** suffisamment de routes menant à ce système sont connues pour qu'il soit possible d'y accéder depuis à peu près n'importe quel point de l'espace. Vous n'avez jamais aucun malus pour effectuer des calculs de saut tant que vous avez accès aux bases de données de navigation de votre faction. La Terre, les colonies intérieures et la plupart des colonies majeures de l'Alliance ont leur cartographie sub-spatiale entièrement Explorées.

2. **Peu exploré :** quelques routes sont connues, mais seulement celles provenant de systèmes déjà entièrement cartographiés. Si vous voyagez depuis un système Exploré vous n'avez aucun malus, et dans tout autre cas trouver une route peut s'avérer plus difficile. Les colonies extérieures de l'humanité et les mondes covenants de faible importance sont généralement peu explorés.

3. **Inexploré :** aucune route ou presque aucune n'a été découverte pour accéder à ce système. Sauf exception définie par le MJ, transiter vers cette destination sera toujours long et difficile.

IMPORTANT : notez que, pour des raisons évidentes, un système peut être Exploré pour une faction et Peu exploré ou Inexploré pour une autre. Tout l'enjeu du protocole Cole était justement d'empêcher les covenants de mettre la main sur des données de navigation pouvant mener à la Terre ou à des colonies humaines.

A cela, il faut ajouter le niveau d'accès des données de navigation concernant le système concerné :

1. **Public :** toute personne possédant un permis de navigation sub-spatial en règle peut télécharger ces données de navigation en se connectant sur le réseau informatique de sa faction avec ses identifiants. Le stockage de ces données est autorisé tant que cela ne viole pas d'autres lois (par exemple le Protocole Cole).

2. **Accès restreint :** seules certaines personnes ont accès aux données de navigation selon des critères qui peuvent grandement varier. Cela peut être uniquement le personnel militaire, les membres d'une corporation industrielle ayant des droits exclusifs d'exploitation, une riche famille qui a fait de ce système son domaine privé... les possibilités sont nombreuses. Détenir ces données de navigation sans autorisation est un crime grave.

3. **Secret :** officiellement, ce système n'existe pas ou son accès est strictement interdit par les autorités de votre faction. Seules les personnes ayant absolument besoin de connaître son emplacement peuvent obtenir les données de navigation. Détenir ces dernières sans autorisation est non seulement un crime capital mais surtout un danger pour les autorités qui veulent garder cet endroit secret, et il y a donc de grandes chances pour que ces autorités règlent tout problème de fuite d'information par des moyens rapides, définitifs et probablement illégaux...

MICRO-TRANSITIONS

Les vaisseaux possédant la règle spéciale *Micro-transaction* sont capable d'effectuer des saut dans le sous-espace sur de très courtes distances afin de se repositionner à l'intérieur d'un même système stellaire. Il s'agit toutefois d'une manœuvre extrêmement délicate et risquée qui doit respecter les règles suivantes sous peines de graves incidents :

- La distance minimum à traverser pour une micro-transition est de plusieurs millions de kilomètres. Cette manœuvre ne peut donc être utilisée que pour changer d'orbite planétaire.
- Il est possible d'effectuer une micro-transition pendant un combat, mais cela peut rendre le test DÉSAVANTAGÉ selon le stress de la situation.



7.3. COMBATS SPATIAUX

- **Vaisseaux brutes ! En lignes décalées ! Capitaine ! Ils sont trois fois plus nombreux !**
- **Alors ça va être intéressant... A tous ! Ouvrez le feu ! Cramez-moi ces macaques !**
(Capitaine Rtas 'Vadum au début de la bataille de l'Arche en 2556)



Les combats dans l'espace sont très différents de ceux au sol, car les échelles de temps et de distance sont nettement plus grandes. Tandis que le parcours d'une balle ou d'une décharge plasmatique est quasi instantanée dans un affrontement entre soldats ou véhicules, celui des tirs d'armes navales se compte souvent en minutes. Il arrive donc souvent que deux bâtiments ou davantage s'annihilent mutuellement parce qu'ils ont chacun eut le temps de délivrer une ultime salve de tirs avant d'être détruits. Cela rend le rôle du capitaine encore plus lourd de responsabilités car il ne doit pas simplement penser à ce qui se passe à l'instant T, mais aussi à ce qui arrivera ou risque d'arriver dans les dix à vingt prochaines minutes, chaque bataille étant une partie d'échec où un sacrifice momentané peut provoquer une victoire éclatante quelques mouvements plus tard.

Pour toutes ces raisons, il serait inutilement compliqué d'essayer de faire des règles détaillées pour les affrontements entre vaisseaux spatiaux, d'autant que pendant ce temps les autres personnages de joueurs risquent d'être de simples observateurs passifs. Nous préférons donc largement laisser ces combats se dérouler de manière narrative sans systématiquement calculer les distances de déplacement, les portées de tir et les points de structure des bâtiments. Les règles qui suivent vous donneront le nécessaire pour décrire de manière fluide et efficace ce qui se passe dans ce genre de situation.

LA GRILLE DE COMBAT SPATIALE

Il est primordial pour un joueur capitaine de connaître cette grille et d'en maîtriser les règles. Car tandis que les gros vaisseaux de guerre tels que les croiseurs et super-transporteurs possèdent un tel arsenal qu'ils peuvent tirer dans presque toutes les directions et à quasiment toutes les portées, les vaisseaux de joueurs possèdent un arsenal beaucoup plus réduit qui les force à se spécialiser dans un type d'engagement particulier. Mais ces vaisseaux ont l'avantage d'être beaucoup plus maniables (et généralement équipés de systèmes de furtivité), ce qui leur permet de se positionner de manière avantageuse pour frapper leurs adversaires là où leurs armes seront les plus efficaces.

Lors d'un combat entre vaisseau, il n'y a globalement que deux éléments qui sont importants : **la distance** qui impacte sur l'efficacité des armements que vous utilisez, et **l'orientation** des différents vaisseaux qui impacte sur les arcs de tir de vos différentes armes ainsi que sur les zones de la coque qui sont exposées aux tirs. Voyez cette grille comme une représentation de votre radar sur la passerelle de commandement et cela vous aidera à mieux vous la représenter.

DISTANCE

On distingue quatre distances différentes sur la grille de combat spatiale, chaque distance étant adaptée à un type de stratégie et à l'usage d'un type d'armement différent.

TRES LONGUE DISTANCE (100 à 1.000 km)

A cette distance, seuls les **missiles** et **torpilles** sont capables d'atteindre leur cible car toutes les autres formes d'armements sont trop imprécises ou trop lentes et donc facile à esquiver par les bâtiments ennemis.

LONGUE DISTANCE (50 à 100 km)

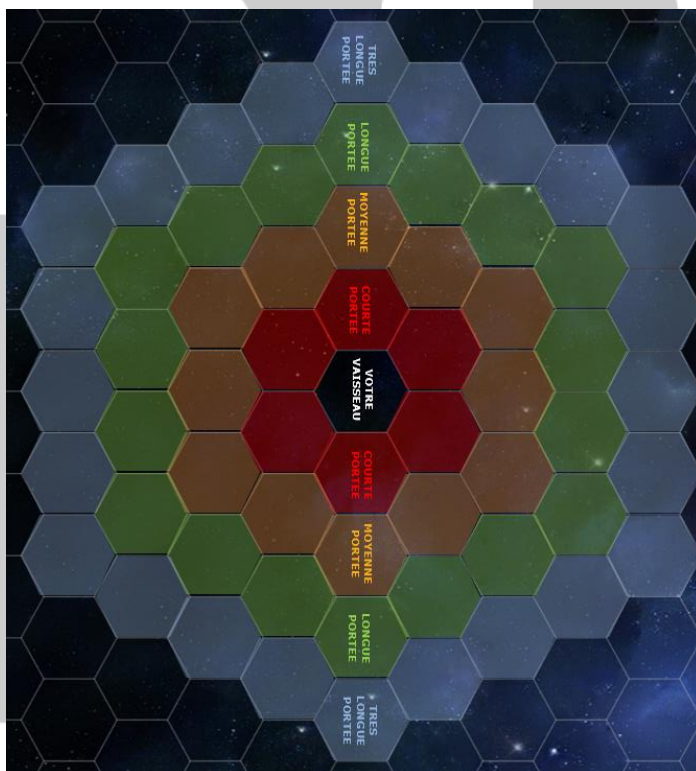
Bien que les canons de bordée puissent faire des dégâts modestes à cette distance, ce sont surtout les **CAM** et **lances plasmatiques** qui sont les plus efficaces en raison de la vitesse de leurs projectiles et de leur relative précision dans cette zone.

MOYENNE DISTANCE (10 à 50km)

Cette distance est le royaume des **canons de bordée**, des armes en batterie capables de lâcher de puissantes volées de tirs en anticipant le temps de vol des projectiles et le déplacement de la cible qui peut difficilement esquiver ces attaques.

COURTE DISTANCE (moins de 10km)

Aussi appelée zone de **CQB** pour Close Quarter Battle, cette zone permet encore d'utiliser les canonnades avec une relative efficacité, mais ce sont les **tourelles de proximité** qui peuvent réellement être utiles à cette distance grâce à leur très grande cadence de tir qui leur permet de corriger rapidement leur visée. Leur puissance n'est généralement pas suffisante pour causer de sérieux dégâts, néanmoins elles peuvent endommager des éléments vulnérables de la cible comme les antennes de communication, l'armement de coque, les sas de sortie, etc.). C'est également le domaine des abordages avec l'utilisation de navettes de transport, de nacelles de largage et autres méthodes pour envahir le vaisseau ennemi avec des troupes de combat bien équipées, donc faites attention à ne pas trop vous approcher de n'importe qui...



ORIENTATION

Sur la grille de combat, un vaisseau doit **toujours avoir sa proue pointée vers l'une des faces de l'hexagone qu'il occupe**. Pour vous en rappeler, sachez que les arcs de tirs sur les flancs sont **toujours** plus larges que les arcs de tirs avant et arrière. Par convention, votre vaisseau se trouve toujours au centre tandis que le reste de la grille sert à représenter les positions relatives des autres bâtiments participants au combat à la manière d'un radar sur votre passerelle.

Note : les combats spatiaux avec plus d'un vaisseau ennemi peuvent être très compliqués à gérer avec cette méthode de représentation, car ce n'est pas votre bâtiment qui bouge sur une carte mais la carte elle-même qui tourne autour de lui. Cela demande donc un niveau de représentation spatiale et d'imagination très avancé. Nous vous conseillons donc vivement de commencer d'abord par des duels avant de rentrer dans des batailles plus complexes.

VITESSE

Votre vaisseau et celui de votre ennemi ne se déplacera pas toujours au maximum de la valeur de Vitesse indiquée sur son profil. Il peut parfois être stratégiquement plus avantageux de se déplacer lentement, ou au contraire vous pourrez momentanément dépasser cette valeur limite par l'emploi de certaines technologies ou méthodes particulières. Pour toutes ces raisons, la vitesse à laquelle se déplace votre vaisseau doit être indiquée à côté de lui. Elle pourra intervenir dans certaines étapes du combat, en particulier la phase de manœuvre et la phase électronique (voir page suivante).

DÉROULEMENT D'UN COMBAT SPATIAL

Afin de représenter le besoin de préparer à l'avance la stratégie d'action de votre bâtiment, les rounds de combat entre vaisseaux spatiaux ne suivent pas la même logique que ceux des combats entre personnages. Pour commencer, chaque round représente une durée beaucoup plus longue qui dépend principalement de la distance d'engagement : si vous affrontez un ennemi à Très Longue distance, un round pourra durer plusieurs minutes (pour laisser le temps aux attaques de parcourir les centaines de kilomètres qui vous séparent) tandis que si l'adversaire est à Courte distance cela pourra ne durer qu'une seule minute ou trente à quarante secondes. Là encore, c'est au Maître de Jeu de déterminer ce qui est le plus adapté à la situation.

LA SURPRISE

Tant que votre vaisseau n'est pas repéré, vous pouvez tenter toutes les actions que vous souhaitez en effectuant les tests nécessaires (voir les descriptions des ordres plus loin) et le Maître de Jeu vous décrira simplement les éventuels changements qui ont lieu autour de vous si vous avez les moyens de les observer (utilisation des instruments, confirmation visuelle, communication radio d'un allié, etc.). Normalement, l'ennemi ne devrait pas être trop actif tant qu'il n'est pas conscient de votre présence, ou alors son activité sera concentrée sur autre chose.

L'INITIATIVE

Contrairement aux affrontements de personnages, il n'y a pas d'ordre d'initiative lors d'un combat spatial car tout se déroule de manière simultanée en raison des échelles de temps et de distance beaucoup plus grandes. La priorité est cependant donnée à votre personnage car l'affrontement sera décrit par le Maître de Jeu en prenant votre point de vue. Les actions des autres vaisseaux sont décidées par le MJ au fur et à mesure et seront gardées secrètes tant que votre vaisseau n'a aucune raison de les connaître.

1 : PHASE DE MANOEUVRE

Cette phase permet de prendre l'ascendant stratégique sur l'adversaire en choisissant à quelle distance et selon quelle orientation vos vaisseaux vont s'affronter pendant ce round. Lors de cette phase, vous effectuez un test de *Pilotage de Vaisseau spatial (+)* opposé à votre adversaire, et celui qui l'emporte peut alors modifier légèrement les paramètres de distance et d'orientation des deux vaisseaux sur la grille de combat (voir page suivante).

2 : PHASE DE PRÉPARATION

Cette phase vous permet d'exécuter des actions diverses qui ne sont directement liées à aucune autre phase d'un round tout en vous offrant des options tactiques variées. C'est généralement à ce moment que vous pouvez réfléchir sur la stratégie à appliquer par rapport au positionnement final obtenu durant la Phase de Manoeuvre.

3 : PHASE D'ATTAQUE

Durant cette phase, tous les vaisseaux attaquent de manière simultanée. Chacun doit d'abord choisir les cibles de ses différentes armes, puis ceux qui sont attaqués peuvent effectuer une réaction défensive (voir plus loin), et ensuite la réussite des tirs est déterminé par des tests d'*Artillerie (+)*.

4 : PHASE DE RÉOLUTION

Si votre vaisseau a subi des dommages quelconques, l'équipage peut tenter d'en minimiser les effets ou au moins éviter que ces derniers empirent, par exemple en colmatant une brèche, en éteignant un incendie, en mettant un noyau du cœur en quarantaine, etc. Vous pouvez donc donner toutes sortes d'ordres pour réparer ou adapter le fonctionnement de votre bâtiment.

5 : FIN DU ROUND

Si le combat n'est pas terminé, commencez un nouveau round en reprenant à partir de la phase n°1.

LES ORDRES

Vous ne contrôlez pas directement les moindres équipements de votre vaisseau, car vous avez un équipage normalement assez compétent pour le faire à votre place. Votre rôle est donc de lui donner des ordres en vous adressant généralement à vos officiers de passerelle et à vos chefs de branche. A chaque phase, vous pouvez accomplir des actions qui sont présentées sous la forme d'**ordres** que vous donnez à votre équipage. De la même manière que pour les combats de personnages, ces ordres sont codifiés avec des icônes pour en simplifier la présentation :



ORDRE DE CIBLE : ces ordres nécessitent de désigner une cible qui recevra les effets en cas de réussite.



ORDRES DETECTABLES : L'ordre implique des actions qui peuvent être détectées à distance même par de simples senseurs passifs.

Si le vaisseau est *Dissimulé*, il est automatiquement *Repéré* sauf s'il possède la règle spéciale *Furtif*.

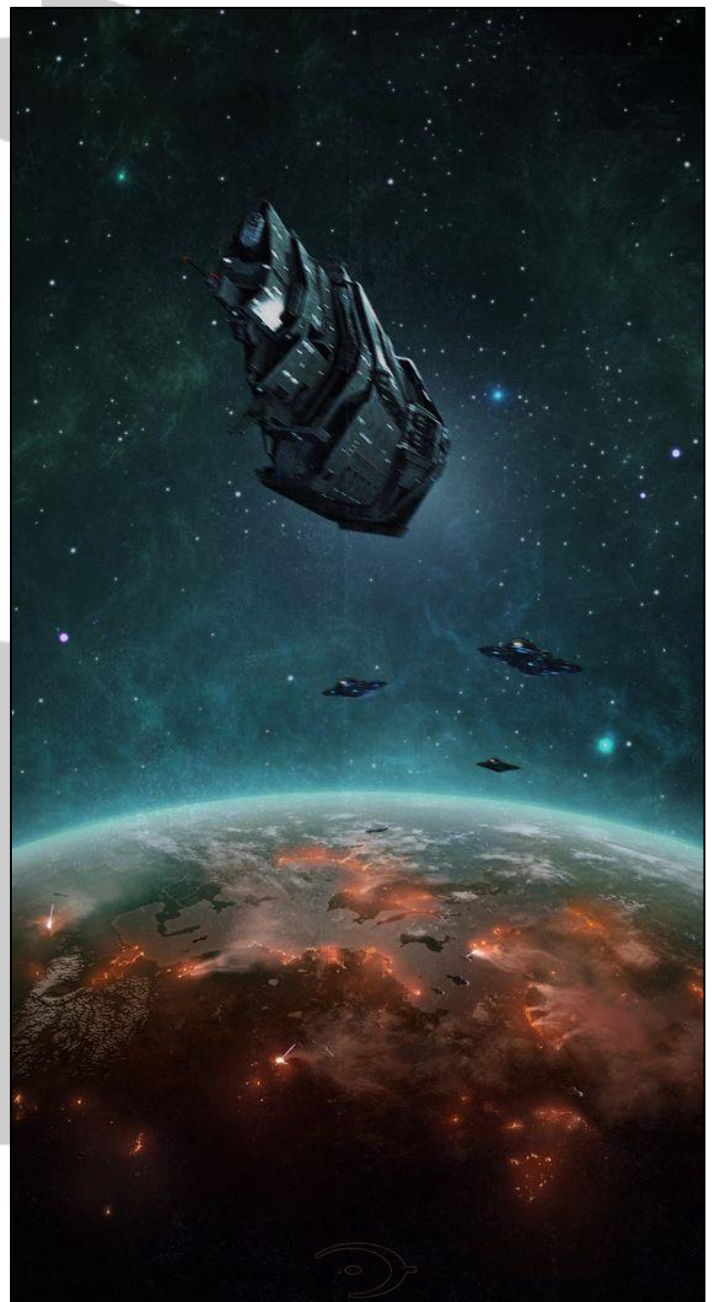
Si le vaisseau est déjà *Scanné*, cet ordre est connu par ses adversaires dès qu'il est exécuté.



ORDRE ETENDU : Cet ordre peut nécessiter un test étendu à plusieurs réussites suivant les règles associées ou sur décision du MJ, ce qui rend donc incertaine la durée nécessaire pour l'exécuter avec succès.



ORDRE A SURCHARGE : L'ordre consomme beaucoup d'énergie pour être exécuté. Selon l'état du réacteur, il pourra être impossible à réaliser, aura des chances d'échec plus importantes et/ou présentera des risques d'incidents.





I. PHASE DE MANOEUVRE

Cette première phase sert à représenter de manière simplifier le fait que les pilotes (ou officiers de navigation) des différents vaisseaux s'affrontent par un ensemble de déplacements tactiques pour essayer de prendre l'ascendant l'un sur l'autre et de se positionner de manière avantageuse par rapport à la stratégie d'engagement prévue par leur capitaine. C'est une phase extrêmement importante car votre positionnement et celui de vos adversaires impactent vos options d'actions pour ce round.

Il est important de préciser que les mouvements qui sont déterminés durant cette phase durent en réalité pendant l'ensemble du round. Ce ne sont pas des déplacements instantanés, mais la plupart des capitaines et navigateurs sont suffisamment expérimentés (et assistés par des tas d'instruments de mesure) pour savoir très rapidement quelle va être la situation stratégique dans les prochaines minutes d'un affrontement.

Cette phase se résout en suivant les quatre étapes ci-dessous :

I. ORDRES DES CAPITAINES

Chaque capitaine de vaisseau peut donner **un seul** des ordres ci-dessous durant cette phase afin de préparer sa manœuvre.

ACCÉLÉRATION



Personnel concerné	IA / Officier de navigation
Composants requis	Propulsion principale
Test	Aucun

Vous augmentez la puissance fournie à la propulsion principale. Votre Vitesse actuelle augmente de 1 point mais ne peut pas dépasser la valeur limite indiquée sur le profil de votre vaisseau.

EN AVANT TOUTE !



Personnel concerné	IA / Officier de navigation
Composants requis	Propulsion auxiliaire
Test	Aucun

Vous activez vos propulseurs auxiliaires pour donner à votre vaisseau une brusque poussée supplémentaire. Votre Vitesse actuelle augmente de 2 points au lieu d'un seul. Cela peut vous permettre de dépasser de 1 point seulement la valeur limite de votre vaisseau pendant un round.

Tout dépassement de cette limite pendant une période plus longue présente un risque pour la propulsion auxiliaire ainsi que pour le réacteur.

FREINAGE



Personnel concerné	IA / Officier de navigation
Composants requis	Rétro-propulseur
Test	Aucun

Vous activez vos rétro-propulseurs afin de freiner votre vaisseau ou même de le faire reculer en le « poussant » vers l'arrière. Vous réduisez de 1 point votre valeur de Vitesse actuelle.

MANOEUVRE D'ÉPERONNAGE



Personnel concerné	IA / Officier de navigation
Composants requis	Propulsion principale
Test	Aucun

Vous ordonnez de diriger votre vaisseau sur une trajectoire d'interception afin de percuter un vaisseau ennemi se trouvant à Courte distance.

Si vous réussissez votre test de Pilotage durant cette phase, vous recevez un dommage critique au niveau de votre proue (même si vous avez un bouclier énergétique actif) mais l'ennemi touché reçoit des dommages qui sont déterminés par le MJ en fonction de la différence de taille entre les deux bâtiments : si votre vaisseau est plus petit vous ne lui causerez qu'un dommage critique, mais s'il est beaucoup plus gros vous pourrez causer un ou plusieurs dommages catastrophiques.

VIRAGE SERRÉ

Personnel concerné	IA / Officier de navigation
Composants requis	Propulseur d'urgence
Test	Aucun

Vous vous préparez à activer l'un de vos propulseurs d'urgence pour tourner votre vaisseau plus rapidement que ne lui permet sa propulsion principale. Une annonce à l'attention de tout l'équipage permet à celui-ci de se préparer au brusque choc que cela engendrera afin d'éviter les accidents.

2. TESTS DE PILOTAGE OPPOSÉS

Tous les vaisseaux qui s'affrontent effectuent chacun un test de *Pilotage de vaisseau spatial* (+) en utilisant le profil de leur officier de navigation ou de leur IA. Le bâtiment qui possède la plus grande valeur de Vitesse actuelle obtient un bonus dont la valeur est déterminée par le Maître de Jeu. A vitesse égale, le vaisseau le plus petit peut recevoir un bonus pour représenter sa meilleure manoeuvrabilité.

3. MANOEUVRES DU PERDANT

Le vaisseau ayant obtenu le résultat le plus faible agit le premier, ce qui est un désavantage car son adversaire pourra réagir en conséquence (en plus d'avoir des possibilités d'action beaucoup plus intéressantes).

MODIFIER SON ORIENTATION D'UN CRAN + SE DEPLACER D'UNE CASE SUR LA GRILLE

Vous devez rester dans la même zone de distance.
Si le personnage de joueur est le perdant, vous déplacez le vaisseau ennemi sur la grille pour représenter votre propre mouvement autour de lui.

4. MANOEUVRES DU GAGNANT

Le vaisseau ayant obtenu le résultat le plus élevé agit en dernier car cela lui donne un avantage significatif sur son adversaire pour choisir la stratégie d'engagement durant ce round. Il peut accomplir les actions ci-contre sauf si le MJ a une raison valable de la lui refuser (par exemple si vous voulez réduire la distance avec l'ennemi alors que votre orientation et votre vitesse ne le permettent pas).

MODIFIER SON ORIENTATION D'UN CRAN + UNE ACTION CI-DESSOUS AU CHOIX

- Réduire d'un rang la distance avec un seul vaisseau
- Augmenter d'un rang la distance avec un seul vaisseau
- Forcer un vaisseau ennemi à changer son orientation d'un cran (parce que vous manoeuvrez autour de lui)
- Avoir une ligne de tir sur la zone ventrale ou dorsale d'un vaisseau ennemi pour la Phase d'Attaque de ce round

2. PHASE DE PRÉPARATION

Cette phase regroupe tous les ordres qui ne servent à aucune des autres phases d'un round de combat spatial et qui vous permettent de donner des avantages tactiques variés. Etant donné qu'un round peut représenter une durée entre une et dix minutes environ, vous avez largement le temps de donner autant d'ordres que vous le souhaitez. La règle principale, c'est de rester logique : vous pouvez en donner autant que vous le voulez, mais vous ne pouvez pas donner deux ordres contradictoires (par exemple accélérer et freiner). Notez que vous pouvez également accomplir certains ordres décrits dans les autres phases de combat décrites dans les pages suivantes si cela est justifié. Nous avons listé ci-dessous les principaux ordres que vous pourrez donner à vos officiers de passerelle et de branche, toutefois la liste est loin d'être exhaustive car il existe une infinité de choses que vous pouvez faire à bord de votre vaisseau. Soyez créatif !

ACTIVATION D'ÉQUIPEMENT



Personnel concerné	IA / Officier de l'armement
Composants requis	Variable
Test	Aucun

Si un ou plusieurs composants de votre vaisseau n'est pas actifs mais que cela n'est pas dû à un incident ou à une désactivation à la suite de dégâts reçus, vous pouvez ordonner de le(s) déployer. Sauf exception déterminé par le MJ, il ne sera utilisables qu'à partir du prochain round si aucun évènement n'empêche son activation entretemps.

BALAYAGE RADAR



Personnel concerné	IA / Officier des communications
Composants requis	Senseurs actifs
Test	Compétence Com-Tech (+) DD Défense Electronique de toutes les cibles à portée, à laquelle vous retranchez leur valeur de Taille

Vous effectuez un scan large dans toutes les directions pour repérer tout ce qui peut avoir de l'importance. Effectuez un seul test. Tous les éléments qui se trouve dans la portée de vos Instruments et qui possèdent une valeur de Défense électronique inférieure au résultat sont *Détectés*.

BROUILLAGE RADAR



Personnel concerné	IA / Officier des communications
Composants requis	Antennes de communication ou sondes-relais
Test	Compétence Com-Tech (+) DD Com-Tech opposé

Vous utilisez les antennes de votre vaisseau pour émettre une puissante vague d'ondes électro-magnétiques qui saturent les senseurs de la cible afin de les rendre inopérants. En cas de réussite sur votre test, vous n'êtes plus *Verrouillé* ou *Scanné* par la cible, et la valeur d'Instrument de cette dernière est réduite de 1 point tant que cette action est maintenue.

Cette action peut être maintenue aussi longtemps que vos antennes de communication sont opérationnelles et que vous ne cherchez pas à les utiliser pour autre chose.

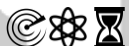
BROUILLAGE RADIO

Personnel concerné	IA / Officier des communications
Composants requis	Antennes de communication ou sondes-relais
Test	Compétence Com-Tech (+) DD Com-Tech opposé

Vous émettez un signal très puissant qui sature les ondes sur la gamme de fréquences utilisée par l'ennemi. Si vous réussissez votre test, les systèmes de communication tous les ennemis à portée de vos antennes et appartenant à une même faction sont considérés hors-services mais vous êtes automatiquement *Verrouillé* par l'ennemi à moins d'utiliser une sonde-relais pour cette action.

Cette action peut être maintenue aussi longtemps que vos antennes de communication sont opérationnelles et que vous ne cherchez pas à les utiliser pour autre chose.

CALCUL DE SAUT SOUS-ESPACE



Personnel concerné	IA / Officier de navigation
Composants requis	Moteur sub-spatial
Test	Compétence Astro-navigation (+) étendu DD Voir tableau ci-dessous

Vous demandez la préparation d'un saut dans le sous-espace vers des coordonnées préétablies. nombre de réussites et le degré de difficulté de votre test est déterminé par le tableau ci-dessous. Une fois le test réussi, vous pouvez transiter dans le sous-espace et quittez donc la zone de combat.

DESTINATION	DD	NBR DE REUSSITES
Coordonnées aléatoires	12	7
Système exploré	14	7
Système peu exploré	14	10
Système inexploré	16	15
Micro-transition	18	10

CHARGEMENT D'ARME



Personnel concerné	IA / Officier de l'armement
Composants requis	Armement avec la règle spéciale Charge
Test	Aucun

Vous ordonnez qu'une ou plusieurs armes avec la règle spéciale **Charge** soient préparées à faire feu dès que possible. L'opération se déroulera pendant le reste de ce round et si rien ne vient l'empêcher ces armes pourront tirer au prochain round. Vous continuez à consommer de l'énergie tant que la charge est maintenue.

COORDINATION



Personnel concerné	IA / Officier des communications
Composants requis	Antennes de communication ou sondes-relais
Test	Compétence Com-Tech (+) si nécessaire DD A définir par le MJ

Vous établissez une liaison radio avec un vaisseau allié ou avec des Pilotes d'une branche aéronavale allié pour définir une stratégie ou leur donner des objectifs.

DÉPLOIEMENT



Personnel concerné	Branche Aéronavale (éventuellement Assaut)
Composants requis	Hangar à navette (éventuellement Armurerie)
Test	Aucun

Vous faites décoller un ou plusieurs appareils de Pilotes qui peuvent être des chasseurs, des bombardiers ou des navettes de transport de troupe, en leur donnant un objectif simple (attaquer cette cible, escorter ce vaisseau, neutraliser ces projectiles, etc.). Les possibilités d'action de ces appareils dépend de leur nature et de la situation, aussi il sera laissé au MJ de choisir comment ils accomplissent leur mission, à quelle vitesse, et si des tests sont nécessaires.

IDENTIFICATION



Personnel concerné	IA / Officier des communications
Composants requis	Senseurs actifs
Test	Compétence Com-Tech (+) DD Défense électronique de la cible

Vous focalisez vos senseurs actifs sur une cible en particulier pour en déterminer la nature et ses caractéristiques. Si vous réussissez votre test et que la cible correspond à un profil enregistré dans la base de données de votre vaisseau, elle est *Reconnu* ou *Identifiée*.

MARQUAGE LASER



Personnel concerné	IA / Officier des communications
Composants requis	Antennes de communication
Test	Compétence Com-Tech (+) DD Très longue distance : 20 Longue distance : 16 Moyenne distance : 12 Courte distance : 8

Vous utilisez à pleine puissance l'émetteur laser permettant vos communications sécurisées, de manière à laisser sur votre cible une empreinte énergétique indélébile mais qui s'estompera avec le temps. La cible est automatiquement *Verrouillée* et conserve cet état pendant 2D4 tours tant que la zone marquée sur sa coque est en vue de votre antenne de communication.

MOTIVER

Personnel concerné	Officier ou personnel de branche
Composants requis	Aucun
Test	Compétence Commandement de Vaisseau (+) DD Défini par le MJ suivant la situation et le moral

Que ce soit par des paroles encourageantes ou par des menaces, vous incitez une partie de votre équipage à donner son maximum pour une action critique. Si vous réussissez votre test, tous les ordres que vous leur donnez un AVANTAGE jusqu'à la prochaine phase de Préparation reçoivent.

Par soucis d'équilibre des règles, il n'est pas permis d'utiliser cet ordre plus d'une fois par tour et le degré de difficulté peut être augmenté par le MJ si vous l'utilisez trop pour représenter le fait que vous tombez lentement à court d'imagination pour encourager ou motiver votre équipage.

OBSERVATION

Personnel concerné	Branche Recherche ou occupants de la passerelle d'observation
Composants requis	Passerelle d'observation
Test	Compétence Astro-physique (+) si présence d'une branche Recherche opérationnelle, Sinon, test de Perception DD Variable

Plutôt que d'utiliser les senseurs de votre vaisseau pour analyser l'environnement qui l'entoure, vous demandez au personnel de la passerelle d'observation d'utiliser ses yeux et les éventuels télescopes à sa disposition pour scruter l'environnement. Ce moyen est moins efficace mais plus discret et peut également repérer les bâtiments furtifs si ceux-ci se trouvent suffisamment proches. En cas de réussite sur votre test, le MJ vous donne autant d'informations qu'il l'estime justifié.

RÉARMEMENT

Personnel concerné	IA / Officier de l'armement
Composants requis	Arme portant la règle spéciale <i>Réarmement</i>
Test	Aucun

Vous désignez une ou plusieurs armes de votre vaisseau avec l'attribut *Réarmement* et qui ont besoin d'être réarmées. L'opération se déroulera pendant le reste de ce round et si rien ne vient l'empêcher ces armes seront prêtes à tirer au prochain round.

SCAN



Personnel concerné		IA / Officier des communications
Composants requis		Senseurs actifs
Test	Compétence	Com-Tech (+)
	DD	Défense Electronique de la cible

Cet ordre n'est possible que contre une cible déjà *Reconnu* ou *Identifiée*. Vous demandez que vos senseurs actifs analysent en permanence ses flux énergétiques et autres signes d'activité majeurs. Si vous réussissez votre test, la cible est *Scannée*.

SURCHARGE



Personnel concerné		IA / Branche Ingénierie
Composants requis		Cœur en statut normal (voir chapitre 7.3)
Test	Compétence	Techno-maîtrise
	DD	14+2 par cœur supplémentaire en surcharge

Vous ordonnez de faire passer un ou plusieurs cœurs du réacteur du vaisseau en surcharge contrôlée (voir chapitre 7.3) afin d'obtenir davantage d'énergie. Le test est à répéter chaque round tant que la surcharge est maintenue. En cas d'échec, cela provoque un incendie dans la section Ingénierie, et bien pire si c'est un échec critique...

TRANSFERT

Personnel concerné	Variable
Composants requis	Aucun
Test	Aucun

Si l'une des sections de votre vaisseau n'a pas suffisamment de membres d'équipage affectés à son fonctionnement pour que celui-ci soit efficace ou même possible, vous pouvez y transférer du personnel venant d'une autre section. A chaque fois que vous utilisez cet ordre, précisez :

- Le nombre d'individus transférés,
- Leur section d'origine,
- La section vers laquelle ils sont transférés.

Notez que transférer du personnel non compétent au fonctionnement d'une section risque d'avoir des risques plus ou moins sérieux, sauf si votre vaisseau possède la règle spéciale *Personnel polyvalent*.

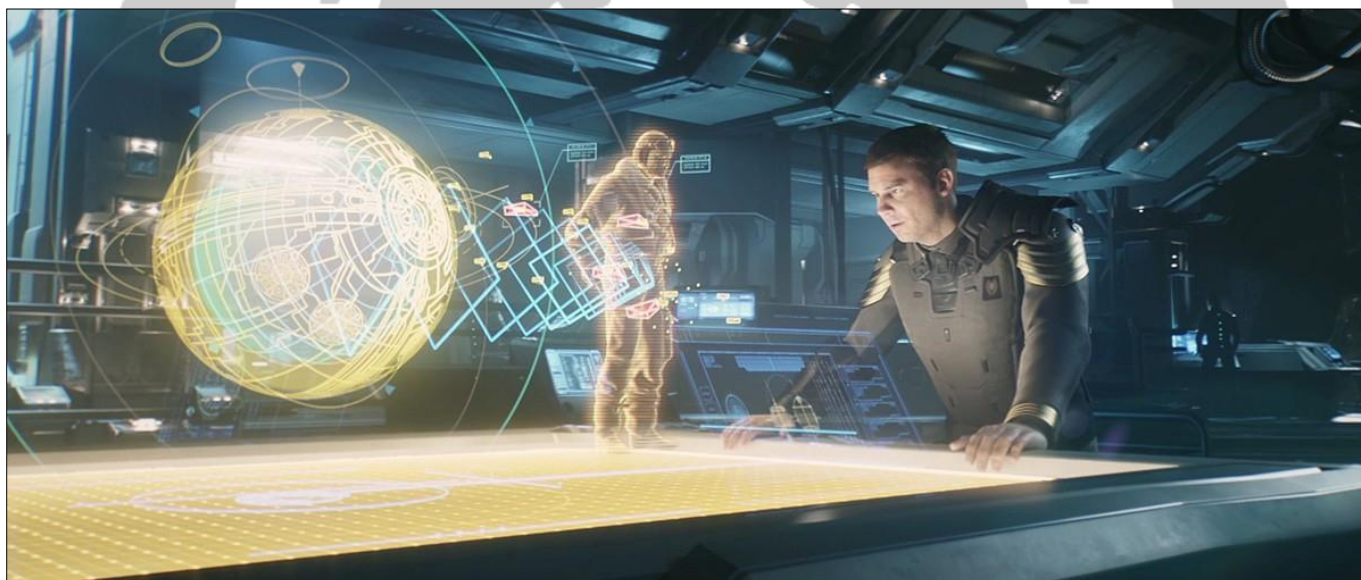
VERROUILLAGE



Personnel concerné		IA / Officier des communications
Composants requis		Senseurs actifs
Test	Compétence	Com-Tech (+)
	DD	Défense Electronique de la cible, à laquelle vous retranchez sa valeur de Taille

Cet ordre n'est possible que contre une cible déjà *Détectée*. Si vous réussissez votre test, elle devient *Verrouillée*, ce qui vous permet de la cibler avec des composant portant l'attribut *Verrouillage*.

Vous ne pouvez pas exécuter cet ordre plus d'une fois par round.



3. PHASE D'ATTAQUE

Maintenant que les vaisseaux se sont positionnés, ils peuvent faire feu avec les armes qui sont prêtes à tirer. Chaque vaisseau peut tirer une fois avec chacune de ses armes du moment qu'elles sont opérationnelles et qu'elles ont une cible en vue. Cette phase se divise en quatre parties : déclarer les tirs, les réactions défensives, les jets d'attaques, puis la détermination des dommages.

Pour résumer le plus rapidement possible vos options d'attaques avec votre armement de vaisseau, le tableau ci-dessous contient les informations essentielles du fonctionnement des différentes formes d'artillerie navale qui vous sont accessibles. Les armes plus exotiques telles que les missiles nucléaires, rayons de vitrification et prototypes expérimentaux sont laissés à l'appréciation du MJ car leur utilisation relève davantage de l'aspect « scénario » que du côté « gameplay » des affrontements spatiaux.

1. DECLARER LES TIRS

Cette étape est nécessaire si vous avez plusieurs armes qui peuvent tirer, et surtout si vous avez plusieurs cibles possibles pour au moins l'une d'entre elles. Vous devez déclarer quelles armes vont tirer sur chaque cible AVANT de lancer le moindre jet, qui devront de toute façon attendre que l'ennemi effectue sa réaction défensive. Cela permet d'éviter que vous ne changiez de cible au dernier moment en fonction des résultats de vos premiers jets d'attaque.

PORTEE EFFECTIVE	ARMEMENT	REGLES SPECIALES	REGLES D'UTILISATION	DOMMAGES CAUSÉS		
Courte	Tourelles de proximité	aucune	Lorsqu'elles sont utilisées en attaque contre un vaisseau ennemi, ces armes ne peuvent cibler que les composants qui dépassent de sa coque.	Endommage ou détruit le composant ciblé		
	Canon IEM	Charge	Si cette arme tire alors que votre vaisseau est protégé par un bouclier énergétique actif, celui-ci est désactivé pendant 1D4 round et le tir n'a aucun effet.	Ne cause aucun dommage physique mais désactive 1D4 cœurs du réacteur pendant 1D4 rounds, sauf si la cible est protégée par un bouclier énergétique actif, auquel cas celui-ci est désactivé pendant 1D4 rounds et les cœurs du réacteur ne subissent aucun effet.		
	Pulsar laser	Charge	Peut cibler un composant d'un vaisseau <i>Reconnu</i> ou <i>Identifié</i> mais le jet d'attaque reçoit un malus qui dépend de la taille de la cible.	1 <i>Brèche</i> + 1 dommage critique (celui-ci peut être choisi directement si l'arme cible un composant précis)		
Moyenne	Canon de bordée	aucune	Bonus de +1 sur le jet d'attaque pour chaque lot de 3 canons participant à l'attaque.	1 dommage critique aléatoire		
Longue	CAM (Canon à accélération magnétique)	Charge	Ces armes peuvent cibler un composant d'un vaisseau <i>Reconnu</i> ou <i>Identifié</i> mais le jet d'attaque reçoit un malus qui dépend de la taille de la cible.	1 <i>Brèche</i> + 2 dommages critiques (l'un d'eux peut être choisi directement si l'arme cible un composant précis)		
	Lance à plasma	Charge	Elles peuvent également atteindre directement la zone centrale d'un vaisseau si le résultat du test est suffisamment élevé (déterminé par le MJ).	1 <i>Incendie</i> + 2 dommages critiques (l'un d'eux peut être choisi directement si l'arme cible un composant précis)		
	Canon à débris	Charge	AVANTAGE sur le jet d'attaque. Cette arme ne peut jamais cibler directement un composant précis. Si le jet d'attaque réussie, la nature des dommages est déterminée aléatoirement en lançant 1D10.	De 1 à 6	De 7-8-9	10
				Aucune effet	1 dommage critique au hasard	1 <i>Brèche</i> et 1 dommage critique au hasard
Très longue	Missiles	Verrouillage	Vous n'avez jamais besoin d'effectuer de test d' <i>Artillerie</i> (+) pour toucher les cibles de ce type d'arme, sauf décision spéciale du MJ. Elles peuvent donc tirer à toutes les distances sauf à Courte distance.	1 dommage critique aléatoire		
	Torpilles à plasma	Verrouillage		1 dommage critique aléatoire		

De la même manière que pour l'armement des véhicules, l'armement des vaisseaux spatiaux dans l'univers de Halo est d'une incroyable diversité. Rien que pour les canons à accélération magnétiques, il existe pas moins de douze variantes différentes désignées par des numéros de série difficilement mémorisables. Du coup, pour simplifier leurs désignations et leurs règles, chaque type d'arme est présent en quatre calibres : **Léger (S)**, **Médium (M)**, **Lourd (L)** et **Super-Lourd (XL)**.

ARMEMENT	MODELES HUMAINS				MODELES COVENANTS			
	S	M	L	XL	S	M	L	XL
Tourelles de proximité	Rampart M660	Rampart M750	Rampart M870	Rampart M910	Pallio	Eriu, Gon	Phot	Ferriel
Canon à débris	N/A	N/A	N/A	N/A	Thaellus	Hollus	Jarox	Ramius
Canon IEM	Taurean	Gallyx-29	Treymor-MkIII	Treymor-MkVII	Ganic	Tollem	Tharix	Phiros
Pulsar	XEV2-Xin	XEV5-Kellun	XEV9-Matos	XEV15-Thor	Maar	Rodal	Thov	Syajj
Canon de bordée	Sentry M66	Castor M55	Spitfire M33	Breakwater M15	Melusean, Gaff Naran	Erex	Corven	Aljordan, Luxor
CAM (Canon à accélération magnétique)	Mark II 56AD4 et 83B6R3	Mark IV 94B1E6, Mark IX 45J3D3	Série 8 CR-03 et CR-03B	Mark V	N/A	N/A	N/A	N/A
Lance à plasma	N/A	N/A	N/A	N/A	Ignis	Thumiel	Felox	Urpeon
Missiles	Rappier	Archer	Ares	Bident	N/A	N/A	N/A	N/A
Torpilles	N/A	N/A	N/A	N/A	Sintra	Litrex	Jaet	Mictix, Serpens

LES ATTAQUES DE PILOTES

Les appareils de combat de votre branche Aéronavale peuvent effectuer des attaques redoutables contre les cibles disposant d'une faible défense de proximité. Vous ne pouvez effectuer d'attaque de Pilote que si vous les avez précédemment déployés durant la Phase de Commandement et que le MJ estime qu'ils peuvent atteindre leur cible. L'issue de cette attaque dépend de leur catégorie et des capacités de défense adverses :

Chasseurs : relativement faibles contre les vaisseaux, mais efficaces pour neutraliser les Pilotes ennemis. Résistance faible.

Bombardiers : très puissants contre les vaisseaux mais très vulnérables contre les chasseurs. Résistance moyenne.

Navettes de transport : peuvent être moyennement puissantes contre les vaisseaux selon l'armement monté dessus, mais vulnérables contre les chasseurs. Résistance importante.

LES ABORDAGES

L'une des tactiques les plus efficaces pour neutraliser un vaisseau ennemi est d'y introduire des troupes de combat spécialisées pour éliminer l'équipage ou saboter des composants, voir y apporter une bombe assez puissante pour faire exploser tout le bâtiment. Ces stratégies sont très appréciées par les covenants mais cela n'empêche pas les humains d'avoir leurs chances à ce petit jeu.

Vous ne pouvez lancer un abordage que si vous avez précédemment déployé des navettes de transport de troupe durant la Phase de Commandement et que le MJ estime qu'ils peuvent atteindre leur cible (ils ne peuvent pas se déplacer jusqu'à un vaisseau situé à Très Longue Distance en un seul round). Un abordage est considéré comme une attaque et peut donc être la cible d'une réaction défensive. L'issue d'un abordage est déterminé par le MJ durant la Phase de dégâts en comparant les différentes forces de combat qui s'affrontent : n'espérez pas obtenir un grand résultat si vous envoyez une seule escouade attaquer un destroyer protégé par un peloton entier.

2. REACTION DEFENSIVE ENNEMI

Si au moins une attaque est portée contre un vaisseau, celui-ci peut accomplir **une seule** des actions listées ci-dessous dans la limite de ce que lui permettent ses composants, son équipage et sa situation de manière générale.

ALERTE IMPACT

Personnel concerné	Tout l'équipage
Composants requis	Aucun
Test	Aucun

Vous prévenez l'équipage d'un choc imminent pour que tout le monde s'accroche solidement. Cela permet de limiter grandement les dysfonctionnement d'équipements ainsi que les pertes parmi les membres d'équipage. Les effets des *Brèches*, *Incendies*, dommages critiques, et des dommages catastrophiques reçus lors de ce round sont grandement réduits, mais tous vos tests du prochain round reçoivent un **DESAVANTAGE** à l'exception de ceux exécutés par une IA.

CONTRE-MESURES

Personnel concerné	IA / Officier de l'armement
Composants requis	Contre-mesures
Test	Aucun

Vous larguez une ou plusieurs charges de contre-mesures pour neutraliser des missiles ou torpilles.

Pour chaque missile ou torpille en approche, lancez un dé d'interception (1D6) avec un bonus de +2, puis utilisez le tableau d'interception donné sur cette même page pour déterminer le nombre de projectiles détruites.

DÉSACTIVATION

Personnel concerné	IA / Ingénierie
Composants requis	Réacteurs
Test	Aucun

Vous ordonnez à l'ingénierie de couper l'alimentation d'un ou plusieurs composants du vaisseau le plus prudemment possible, cela afin d'éviter que les dégâts imminents ne soient empirés par des réactions en chaîne et surcharges d'instruments.

Les composants désactivés risquent nettement moins de provoquer des *Incendies* ou d'être sévèrement endommagés à la suite de dommages critiques ou de dommages catastrophiques, facilitant considérablement les réparations d'urgence.

MOBILISATION

Personnel concerné	Tout l'équipage
Composants requis	Armurerie (optionnel)
Test	Aucun

Vous ordonnez à une partie de l'équipage de prendre les armes et de se préparer à repousser un abordage. De préférence, précisez combien de membres d'équipage vous mobilisez ainsi et à quelle(s) branches ils appartiennent.

TIR D'INTERCEPTION



Personnel concerné	IA / Officier de l'armement
Composants requis	Tourelle de proximité
Test	Aucun

Vous faites tirer vos tourelles de proximité sur des projectiles ou aéronefs en approche afin de les détruire avant qu'ils ne puissent vous causer de dégâts. Cette action est impossible si vos tourelles ont été utilisées en attaque durant ce même round.

Chacune de vos tourelles capables de tirer contre la/les cible(s) vous donne un nombre de **dés d'interception** qui dépend de sa taille (voir le tableau ci-dessous). Utilisez ensuite le tableau d'interception donné sur cette même page pour déterminer le nombre de cibles détruites.

TAILLE DES TOURELLES	S	M	L	XL
NOMBRE DE DES	1D6	2D6	3D6	4D6

VIRAGE D'URGENCE

Personnel concerné	IA / Officier de navigation
Composants requis	Propulseur d'urgence
Test	Aucun

Vous activez l'un de vos propulseurs d'urgence pour tourner au dernier moment avant de recevoir le tir et présenter une zone moins vulnérable ou moins vitale. Cet ordre ne peut pas être utilisé si vous avez déjà utilisé un propulseur d'urgence durant la phase de manœuvre.

Vous infligez un malus de -4 pour tous les jets d'attaques d'armes à tir direct (canons de bordée, CAM, pulsar, etc.), et vous pouvez également modifier d'un cran l'orientation de votre vaisseau selon le propulseur d'urgence utilisé (babord, tribord, ventral ou dorsal), mais ce virage violent peut causer des accidents ainsi que des blessures ou des morts parmi les membres d'équipage en situation dangereuse.

Tableau d'interception

CIBLE	VALEUR D'INTERCEPTION				NOMBRE D'INTERCEPTION POUR DETRUIRE LA CIBLE
	S	M	L	XL	
Missile	3+	4+	5+	6	1
Torpille	3+	4+	5+	6	1
Chasseur	3+	4+	5+	6	1 (*)
Bombardier	2+	3+	4+	5+	2 (*)
Navette	2+	3+	4+	4+	3 (*)
Astéroïde	2+	2+	2+	2+	variable

(*) Les appareils avec boucliers énergétiques demandent 1 interception supplémentaire réussie pour être détruits.

3. JETS D'ATTAQUE

Une fois que tous les vaisseaux ont accompli leur réaction défensive, chacun fait tirer ses armes simultanément. Vous effectuez **un seul test d'Artillerie (+)** pour toutes les armes d'un même type qui tirent sur une même cible, en comparant ensuite le résultat à sa valeur de **Défense de Coque**.

Ce test peut recevoir les modifications suivantes :



TAILLE D'ARMEMENT	MODIFICATIONS
Distance de la cible 1 cran supérieure OU inférieure à la portée effective de l'armement.	DESAVANTAGE
Distance de la cible 2 crans supérieure OU inférieure à la portée effective de l'armement.	Echec automatique
Cible à couvert (dans ou derrière un nuage astral, un champ de débris, etc.).	Malus déterminé par le MJ
Armement endommagé ou mal entretenu	DESAVANTAGE
Mauvais moral de l'officier d'armement et/ou des artilleurs.	DESAVANTAGE
Cible immobile ou à la dérive .	AVANTAGE
Cible Verrouillée .	

4. DEFINIR LES DOMMAGES

Il n'y a pas de calcul de point de dégâts dans les affrontements spatiaux : à la place, le Maître de Jeu doit déterminer le plus honnêtement possible les effets que peuvent avoir les attaques qui ont atteint leur cible. Il détermine la nature exacte des effets de chaque attaque en fonction du profil de l'arme utilisée et des circonstances. Si la puissance de feu est raisonnablement insuffisante par rapport à la Défense de Coque de la cible, celle-ci est simplement secouée sans recevoir de véritables dégâts. Dans toute autre situation, la cible peut subir au choix du MJ une **Brèche**, un **Incendie**, un **Dommage critique** ou un **Dommage catastrophique**. Les dommages critiques sont déterminés aléatoirement sur les cinq premiers tableaux donnés ci-après en prenant en compte quelle zone du vaisseau a été touchée, tandis que les dommages catastrophiques ne possèdent qu'un seul tableau car un seul d'entre eux suffit généralement à sonner la fin d'un combat.

BRÈCHE

Une Brèche est un trou dans la coque, donc une ouverture sur le vide de l'espace, ce qui provoque une fuite de l'air qui est aspiré plus ou moins violemment vers l'extérieur en emportant tout ce qui traîne. L'effet exact d'une brèche dépend avant tout de sa taille : un trou de la taille d'une balle de golf va se contenter de vider lentement la pièce de son atmosphère tandis qu'une ouverture de plusieurs mètres expulsera en quelques instants tout le contenu qui n'est pas solidement accroché. La plupart des sections d'un vaisseau possèdent des kit d'urgence permettant de colmater les brèches tant qu'elles ne dépassent pas une certaine taille. C'est cependant une opération délicate et même si elle est accomplie parfaitement, la coque à cet endroit sera beaucoup plus fragile jusqu'à avoir été correctement réparée.

INCENDIE

Souvent provoqué par une explosion, les *Incendies* sont très dangereux sur les vaisseaux qui sont des endroits clos où la fumée peut asphyxier l'équipage, endommager du matériel, faire monter la température et faciliter la propagation des flammes. On trouve donc des extincteurs un peu partout sur un vaisseau, mais selon la violence de l'incendie il peut être très risqué de l'affronter ainsi. La méthode la plus rapide est de vider l'air de la pièce concernée afin d'éteindre le feu mais cela n'est pas toujours possible.

DOMMAGES CRITIQUES (PROUE)

1	Equipage secoué : tous les tests accomplis par des éléments se trouvant dans la proue du vaisseau reçoivent un DÉSAVANTAGE jusqu'à la fin du prochain round.
2	Perte des intercoms : la passerelle de commandement ne peut plus communiquer avec les sections de la proue et ne peut donc plus leur envoyer d'ordres avant d'avoir réparé les dégâts ou mis en place un autre moyen de communication.
3	Perte d'alimentation : le réseau d'alimentation de la proue a subi de graves dommages et ne peut plus fonctionner, privant totalement cette zone d'énergie jusqu'à ce que les réparations nécessaires soient effectuées.
4	Passerelle de commandement secondaire détruite : vous ne pouvez plus donner d'ordre depuis cette passerelle et plusieurs officiers présents peuvent être blessés ou même tués.
5	Coque Endommagée : tant que ce dommage n'est pas réparé, si vous prenez un autre dommage critique ou catastrophe sur la proue, ajoutez +1 sur le résultat du jet de ce tableau.
6	Incendie : Un feu se déclare dans une section choisie par le MJ dans la zone touchée, ce qui la rend inutilisable tant que l'incendie n'est pas éteint et peut causer des pertes parmi l'équipage et le matériel présent. Cela peut également se répandre dans des sections voisines si la section touchée n'est pas isolée.
7	Perte des instruments : la valeur d'Instruments de votre vaisseau tombe à 0 jusqu'à ce qu'ils soient réparés.
8	Armement Endommagé : l'une des armes située sur la proue a subi des dommages significatifs (des lignes d'alimentation ont été coupées, des mécanismes de traverse grippés, un magasin de munitions ont explosé etc.), et ne peut donc plus tirer avant d'avoir été réparée.
9	Perforation : L'attaque passe à travers la proue en causant des dommages mineurs, mais atteint les sections internes du vaisseau. Faites un jet sur la table des dommages critiques pour la zone centrale.
10	Dommage catastrophique : faites un jet sur la table des dommages catastrophiques ci-après.



DOMMAGES CRITIQUES (FLANC)

1	Equipage secoué : tous les tests accomplis par des éléments se trouvant dans la zone touchée par ce dommage reçoivent un DÉSAVANTAGE jusqu'à la fin du prochain round.
2	Perte des intercoms : la passerelle de commandement ne peut plus communiquer avec les sections du flanc touché et ne peut donc plus leur envoyer d'ordres avant d'avoir réparé les dégâts ou mis en place un autre moyen de communication.
3	Perte d'alimentation : le réseau d'alimentation du flanc touché a subi de graves dommages et ne peut plus fonctionner, privant totalement cette zone d'énergie jusqu'à ce que les réparations nécessaires soient effectuées.
4	Propulseur d'urgence endommagé : si ce dégât concerne le flanc bâbord, vous ne pouvez plus effectuer de virage d'urgence vers la droite jusqu'à ce que le propulseur d'urgence soit réparé. Si cela concerne le flanc tribord, ce sont les virage d'urgence vers la gauche qui sont impossibles.
5	Coque Endommagée : tant que ce dommage n'est pas réparé, si vous prenez un autre dommage critique ou catastrophe sur ce flanc, ajoutez +1 sur le résultat du jet de ce tableau.
6	Incendie : Un feu se déclare dans une section choisie par le MJ dans la zone touchée, ce qui la rend inutilisable tant que l'incendie n'est pas éteint et peut causer des pertes parmi l'équipage et le matériel présent. Cela peut également se répandre dans des sections voisines si la section touchée n'est pas isolée.
7	Dysfonctionnement : à cause d'un incident d'alimentation ou d'un choc au mauvais endroit, l'un des composants situé sur le flanc touché se met à agir contrairement aux ordres voir aux règles de sécurité (un sas de sortie s'ouvre, un propulseur d'urgence s'active, une arme tire en continue, etc.) jusqu'à ce qu'il soit réparé.
8	Armement Endommagé : l'une des armes située sur le flanc touché a subi des dommages significatifs (des lignes d'alimentation ont été coupées, des mécanismes de traverse grippés, un magasin de munitions ont explosé etc.), et ne peut donc plus tirer avant d'avoir été réparée.
9	Perforation : L'attaque passe à travers le flanc touché en causant des dommages mineurs, mais atteint les sections internes du vaisseau. Faites un jet sur la table des dommages critiques pour la zone centrale.
10	Dommage catastrophique : faites un jet sur la table des dommages catastrophiques ci-après.



DOMMAGES CRITIQUES (POUPE)

1	Equipage secoué : tous les tests accomplis par des éléments se trouvant dans la zone centrale reçoivent un DÉSAVANTAGE jusqu'à la fin du prochain round.
2	Perte des intercoms : la passerelle de commandement ne peut plus communiquer avec les sections de la poupe et ne peut donc plus leur envoyer d'ordres avant d'avoir réparé les dégâts ou mis en place un autre moyen de communication.
3	Direction endommagée : vous ne pouvez plus effectuer de virages avec votre propulsion standard tant que ce dégât n'est pas réparé, mais vous pouvez toujours effectuer des virages d'urgence.
4	Incendie dans l'ingénierie : Un feu se déclare à proximité des réacteurs. L'ingénierie peut continuer de recevoir des ordres, mais tant que l'incendie n'est pas éteint il risque de causer des blessures ou des morts parmi le personnel qui s'y trouve ainsi que d'endommager les réacteurs.
5	Coque Endommagée : tant que ce dommage n'est pas réparé, si vous prenez un autre dommage critique ou catastrophe sur la poupe, ajoutez +1 sur le résultat du jet de ce tableau.
6	Surcharge : L'un des cœurs du réacteur passe au statut <i>Surcharge incontrôlée</i> (voir chapitre 7.3).
7	Propulsion endommagée : la valeur de Vitesse du vaisseau est réduite de moitié.
8	Perte d'alimentation générale : le réseau d'alimentation qui entoure le réacteur a subi de graves dommages et ne peut plus fonctionner, privant d'énergie tout le reste du vaisseau jusqu'à ce que les réparations nécessaires soient effectuées.
9	Perforation : L'attaque passe à travers la poupe en causant des dommages mineurs, mais atteint les sections internes du vaisseau. Faites un jet sur la table des dommages critiques pour la zone centrale.
10	Dommage catastrophique : faite un jet sur la table des dommages catastrophiques ci-après.



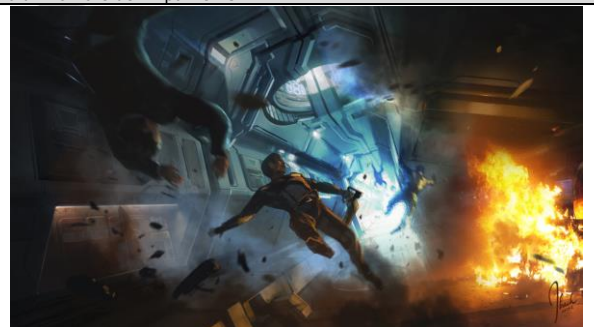
DOMMAGES CRITIQUES (ZONE DORSALE OU VENTRALE)

1	Equipage secoué : tous les tests accomplis par des éléments se trouvant dans la poupe du vaisseau reçoivent un DÉSAVANTAGE jusqu'à la fin du prochain round.
2	Perte des intercoms : la passerelle de commandement ne peut plus communiquer avec les sections de la zone touchée et ne peut donc plus leur envoyer d'ordres avant d'avoir réparé les dégâts ou mis en place un autre moyen de communication.
3	Perte d'alimentation : le réseau d'alimentation de la zone touchée a subi de graves dommages et ne peut plus fonctionner, privant totalement cette zone d'énergie jusqu'à ce que les réparations nécessaires soient effectuées.
4	Propulseur d'urgence endommagé : si ce dégât concerne la zone dorsale, vous ne pouvez plus effectuer de virage d'urgence vers le bas jusqu'à ce que le propulseur d'urgence soit réparé. Si cela concerne la zone ventrale, ce sont les virage d'urgence vers le haut qui sont impossibles.
5	Coque Endommagée : tant que ce dommage n'est pas réparé, si vous prenez un autre dommage critique ou catastrophe sur cette zone, ajoutez +1 sur le résultat du jet de ce tableau.
6	Incendie : Un feu se déclare dans une section choisie par le MJ dans la zone touchée, ce qui la rend inutilisable tant que l'incendie n'est pas éteint et peut causer des pertes parmi l'équipage et le matériel présent. Cela peut également se répandre dans des sections voisines si la section touchée n'est pas isolée.
7	Tourelle endommagée : 1D4 tourelles de proximité du vaisseau ne peuvent plus effectuer d'interceptions avant d'avoir été réparées. Chaque tourelle est réparée indépendamment.
8	Armement Endommagé : l'une des armes située sur la zone touchée a subi des dommages significatifs (des lignes d'alimentation ont été coupées, des mécanismes de traverse grippés, un magasin de munitions ont explosé etc.), et ne peut donc plus tirer avant d'avoir été réparée.
9	Perforation : L'attaque passe à travers la zone touchée en causant des dommages mineurs, mais atteint les sections internes du vaisseau. Faites un jet sur la table des dommages critiques pour la zone centrale.
10	Dommage catastrophique : faite un jet sur la table des dommages catastrophiques ci-après.



DOMMAGES CRITIQUES (ZONE CENTRALE)

1	Equipage secoué : tous les tests accomplis par des éléments se trouvant dans la zone centrale reçoivent un DÉSAVANTAGE jusqu'à la fin du prochain round.
2	Incendie sur la passerelle : Un feu se déclare sur la passerelle de commandement. Vous pouvez continuer de donner des ordres mais tant que l'incendie n'est pas éteint il risque de causer des blessures ou des morts parmi les officiers ainsi que d'endommager le matériel de contrôle.
3	Effondrement des cloisons : La structure interne du vaisseau a cédé en plusieurs endroits, détruisant des couloirs entiers et peut-être certaines sections et isolant ainsi partiellement ou totalement large partie du bâtiment. Le MJ choisie une zone autre que la zone centrale. Selon la Taille de votre vaisseau, cette zone devient inaccessible ou très difficile d'accès jusqu'à ce que les sections détruites aient été nettoyées, ce qui prendra sans doute beaucoup de temps et de moyens.
4	Quartiers de l'équipage touchés : Une partie significative de la zone de vie des membres d'équipage a été détruite par l'attaque, réduisant sa capacité d'hébergement. La valeur maximum d'équipage que peut supporter le vaisseau est réduite d'un nombre défini par le MJ.
5	Poste de contrôle endommagé : l'un des officiers de passerelle choisi au hasard par le MJ ne peut plus agir tant que sa console n'a pas été réparée.
6	Officier de passerelle perdu : par un choc violent, une électrocution, l'impact d'un projectile ou tout autre accident malencontreux, l'un des officiers de la passerelle est blessé ou tué.
7	IA hors service : le système d'interface permettant à une intelligence artificielle de contrôler les différents composants du vaisseau est détruit (mais pas l'IA elle-même). Si votre vaisseau ne possède pas d'IA, appliquez le résultat <i>Officier de passerelle perdu</i> .
8	Passerelle de commandement détruite : vous ne pouvez plus donner d'ordre depuis cette passerelle et plusieurs officiers présents peuvent être blessés ou même tués directement, selon la volonté du MJ.
9	Capitaine perdu : le capitaine est touché par un accident malchanceux et doit être remplacé par l'officier des opérations. Tous les tests reçoivent un malus de -2 et le moral est gravement diminué sur tout le vaisseau.
10	Dommage catastrophique : faite un jet sur la table des dommages catastrophiques ci-après.



DOMMAGES CATASTROPHIQUES



1	Brèche dans la coque : Une énorme déchirure apparaît en expulsant violemment tout l'air présent dans une section du vaisseau choisie par le MJ. Si aucun ordre Alerte Impact ! n'a été donné avant de subir ce dégât, la quasi-totalité du personnel présent dans cette section est expulsée dans l'espace. Dans le cas contraire, leur survie est très probable sans pour autant être garantie.	
2	Surensions majeures : le réseau électrique du vaisseau est parcouru par des flux d'énergie extrêmement violents qui endommagent gravement plusieurs équipements parmi les plus sensibles et provoquent 1D4 Incendies dans différentes sections.	
3	Brèche de confinement réacteur : Le champ électromagnétique servant à isoler la réaction de fusion nucléaire dysfonctionne plus ou moins sérieusement, laissant s'échapper par moment des gerbes de plasma extrêmement dangereuses. L'ingénierie subit un Incendie et plusieurs composants parmi les plus fragiles contre les IEM sont désactivés tant que le réacteur n'est pas de nouveau confiné.	
4	Réaction en chaîne : L'explosion de réserves de munitions ou d'énergie oblitère une large partie du vaisseau. Plusieurs composants de la zone touchée sont complètement détruits et les autres peuvent recevoir des Brèches ou des Incendies .	
5	Propulsion hors service : une ou plusieurs conduites reliant le réacteur aux propulseurs principaux du vaisseau sont endommagées et doivent être isolées sous peine de graves incidents. La valeur de Vitesse du vaisseau passe à 1 jusqu'à ce que les dégâts soient réparés (DD=14 étendu à 5 réussites).	
6	Fuite radioactive : Du gaz radioactif s'échappe de la tuyauterie ou des cuves de stockage du combustible du réacteur, ce qui provoque de dangereux rayonnements aux alentours, réduit les réserves d'alimentation et fait chuter la production d'énergie. Des combinaisons NBC sont nécessaires pour réparer la fuite et tant que ce statut est actif, les réserves de combustible s'épuisent rapidement.	
7	Attendez !... : Il ne se passe rien pour l'instant, mais ce n'est sans doute qu'un court répit avant que le véritable désastre n'arrive. Le MJ lance secrètement 1D4 et le résultat indique combien de rounds peuvent s'écouler avant un autre jet sur ce tableau lors de la phase de Dégâts du prochain round, même si aucune attaque ne vous a touchée.	
8	Explosion du cœur : L'un des cœurs du réacteur est si sévèrement endommagé qu'il explose en provoquant un incendie dans la section Ingénierie. Toute réparation est impossible.	
9	Surcharge critique du réacteur : Tous les cœurs d'alimentation du vaisseau passent en surcharge incontrôlée et la puissance du réacteur s'emballe au point de menacer la destruction complète du bâtiment et de tous ses occupants. L'équipage dispose d'1D6 rounds (ou dizaines de minutes en temps narratif) pour réparer le réacteur ou pour évacuer avant l'explosion cataclysmique. Celle-ci équivaut à une explosion de missile nucléaire dont le calibre est décidé par le MJ.	
10	Anomalie du moteur sub-spatial : la section abritant le moteur sub-spatial a été touchée, ce qui provoque un dysfonctionnement qui peut aussi bien être totalement bénin que fatal pour le vaisseau et tous ses occupants. Lancez 1D10 sur le tableau des incidents sub-spatiaux dans le tableau ci-dessous.	

TABLE DES INCIDENTS SUB-SPATIAUX (ESPACE REEL)

1	Blocage temporaire : le moteur sub-spatial refuse simplement de répondre à la moindre commande, mais continue de fonctionner de la même manière qu'au début de l'incident (inerte ou en transit). Cet état dure 1D6 tours en combat ou 2D10 heures en temps narratif.	
2	Portail aléatoire : le moteur crée spontanément un portail quelque part à proximité de votre vaisseau, selon des coordonnées aléatoires (choisies directement par le MJ ou déterminées par des lancers de dés à 1D3 cases de votre vaisseau dans une direction aléatoire). La présence de ce portail peut avoir de dangereuses conséquences pour tous les objets situés dans cette case.	
3	Impulsions IEM : le moteur dysfonctionne en provoquant une violente vague d'impulsions électromagnétiques qui parcourent le vaisseau et tous les autres bâtiments à proximité. Tous les systèmes non protégés dans un rayon de 2 cases autour de votre vaisseau sont immédiatement désactivés, excepté les réacteurs d'alimentation. Cet effet dure 1D3 tours en combat ou 1D6 heures en temps narratif, et il est nécessaire de lancer un ordre de Réparation d'Urgence (DD=12 étendu à 7 réussites) pour purger les circuits.	
4	Micro-transition : un portail se forme à proximité immédiate de votre vaisseau et l'aspire ainsi que tous les objets se trouvant dans un rayon de 5 kilomètres pour les faire réapparaître sur une position aléatoire dans le même système stellaire. Le moteur sub-spatial est ensuite inutilisable pendant 1D4 rounds (1D4 heures en temps narratif).	
5	Enclenchement involontaire : le moteur subspatial se met brusquement en route, vous forçant à transiter dans une direction aléatoire sans avoir fait de calculs préliminaires, ce qui rendra très compliqué de savoir où vous allez ressortir exactement.	
6	Radiations massives : une brèche dans le champ de confinement du moteur laisse s'échapper un flux massif de radiation de Hawking. Sur tout le vaisseau, la température se met à monter en flèche proportionnellement avec la proximité du moteur sub-spatial : dans la section ingénierie, certains matériaux se mettent à fondre et il est impossible de survivre sans combinaison thermo-isolante, tandis qu'à la proue du bâtiment l'effet peut être à peine ressenti.	
7	Stase : une bulle de sous-espace hyper-dense entoure subitement votre vaisseau et vous isole de l'espace réel, vous rendant invisible à tout observateur extérieur mais sans vous permettre de vous déplacer ni de communiquer hors de cette bulle. Cette situation se maintient jusqu'à ce que le moteur sous-espace soit réparé (DD=16 étendu à 7 réussites). Attention : le temps à l'intérieur de cette bulle peut s'écouler différemment de la normale.	
8	Désactivation : le moteur sub-spatial subit plusieurs sérieux dysfonctionnements internes et cesse totalement de fonctionner. Il ne peut plus être utilisé avant d'avoir reçu les réparations nécessaires, qui seront à la fois très longues et très difficiles, à tel point qu'il serait plus simple de le remplacer complètement... du moins si vous en avez les moyens.	
9	Déchirure mineure : une faille dans le sous-espace apparaît au beau milieu de la section ingénierie de votre vaisseau, détruisant toute la partie arrière du bâtiment.	
10	Déchirure majeure : une faille colossale dans le sous-espace se met à envelopper l'ensemble du vaisseau ainsi que les autres bâtiments qui ont eu le malheur de trop s'approcher. Tous les objets qui se trouvent dans un rayon de 2 cases autour de votre vaisseau sont entièrement détruits.	

6. PHASE DE RÉSOLUTION

Les vaisseaux qui ont reçu des dommages tout en survivant pour continuer le combat peuvent accomplir chacun une ou plusieurs des actions ci-dessous pour tenter de se remettre en état avant le début du prochain round. Si des dommages subsistent encore à la fin du round, vous pourrez tenter à nouveau de les réparer à la prochaine Phase de résolution.

CONFINEMENT

Personnel concerné	Occupants d'une section
Composants requis	Aucun
Test	Aucun

L'équipage ferme les portes blindées pour isoler une section afin de protéger le vaisseau d'un *Incendie*, d'une *Brèche* dans la coque ou d'un abordage ennemi en cours. Cette mesure permet d'empêcher ou de ralentir la propagation de la menace, mais pas de la faire disparaître...

DÉCOMPRESSION

Personnel concerné	IA / Occupants d'une section
Composants requis	Aucun
Test	Aucun

Ouvre le(s) sas de décompression d'une partie du vaisseau pour en chasser l'air intégralement. Permet, entre autres, d'éteindre un *Incendie* ou de combattre un abordage ennemi.

EXTINCTION DES FEUX

Personnel concerné	Occupants d'une section
Composants requis	Protection anti-incendie
Test	Compétence DD

Votre équipage tente de faire disparaître tous les *Incendies* présents à travers le vaisseau. Selon le nombre d'incendies et le temps qui s'est écoulé depuis leur apparition, des membres d'équipage peuvent être blessés ou tués en exécutant cet ordre.

MISE EN QUARANTAINE DU/DES COEURS



Personnel concerné	IA / ingénieur en chef
Composants requis	Réacteur
Test	Compétence DD

Vous placez un ou plusieurs cœurs du réacteur en quarantaine afin de mettre fin à un dysfonctionnement ou pour éviter une catastrophe.

RÉACTIVATION DES BOUCLIERS



Personnel concerné	IA / Officier de l'armement
Composants requis	Boucliers énergétiques
Test	Compétence DD

Si les boucliers énergétiques de votre vaisseau ont été désactivés à la suite de dégâts reçus, il faut effectuer un ensemble de réparations avant de pouvoir les remettre en marche. Une fois que vous avez réussi votre test, ils vous protégeront à partir du prochain round si aucun événement n'empêche leur activation.

RÉPARATIONS D'URGENCE



Personnel concerné	Branche Logistique ou Ingénierie
Composants requis	Aucun
Test	Compétence DD

Le personnel effectue des raccommodages suffisants pour faire disparaître temporairement les effets néfastes d'un dégât critique ou catastrophique dans la limite du possible, que ce soit en colmatant des brèches, en remplaçant des pièces endommagées ou en passant sur des systèmes de secours. Selon la taille de votre Branche Logistique, vous pouvez réparer plusieurs dégâts simultanément pendant un même tour en donnant cet ordre une seule fois.

PHASE DE MANOEUVRE

MJ : Les deux vaisseaux rebelles activent leur propulsion auxiliaire (ordre **En avant toute !**) pour faire passer leur vitesse à 7 et essayer de te distancer.

Cpt. Dalaa : Ok, je fais pareil, donc ma vitesse passe à 5.

MJ : D'accord. Ça t'évite d'avoir une différence de vitesse trop importante. Tu as seulement un malus de -2 sur ton test de Pilotage pour ce round. Les rebelles font [le MJ lance deux fois 1D20 +bonus de Pilotage de vaisseau spatial] 11 et 14.

Cpt. Dalaa : Et moi j'ai [lance 1D20+bonus de Pilotage de vaisseau spatial -2] 17 !

MJ : Tu gagnes donc cette phase de manœuvre. Le rebelle 1 se déplace d'une case sur la droite et tourne d'un cran à bâbord pour éviter que tu ais ses propulseurs en vue. Le rebelle 2 fait de même. A toi maintenant, que décides-tu de faire ?

Cpt. Dalaa : Je me rapproche du vaisseau 1 pour qu'il soit à Longue distance, comme ça je ne serai pas désavantagée pour lui tirer dessus avec mes CAM. Et je vais me tourner d'un cran à bâbord pour qu'il soit de nouveau dans mon arc de tir frontal.

PHASE DE PREPARATION

MJ : Quels ordres donnes-tu ce tour-ci ?

Cpt. Dalaa : Je lance juste un **Verrouillage** sur le vaisseau 2 pour pouvoir utiliser mes missiles lui. Les CAM devraient suffire pour détruire l'autre, vu qu'ils sont déjà chargés. Donc je fais un test de Com-Tech [lance 1D20+bonus de compétence], et ça donne 13.

MJ : C'est supérieur à sa valeur de Défense électronique, donc tu l'as bien verrouillé.

PHASE D'ATTAQUE

MJ : Les vaisseaux rebelles sont armés uniquement avec des tourelles de proximité, donc ils ne peuvent pas te tirer dessus. Tu es libre d'ouvrir le feu.

Cpt. Dalaa : OK, donc comme je l'avais annoncé, je vais faire feu avec mes deux CAM de proue sur le vaisseau 1 pendant que mes canons de bordée tribord et mes lanceurs de missile vont tirer sur le vaisseau 2. Mes canons de bordée bâbord ne voient personne, donc ils ne tirent pas.

MJ : Très bien. L'ennemi avait détecté les pics d'énergie au niveau de tes CAM, donc le vaisseau 1 utilise ses propulseurs d'urgence bâbord pour effectuer un **Virage d'urgence**, ce qui veut dire que tu auras un malus de -4 pour les lanceurs. Le vaisseau 2, lui, va utiliser ses tourelles de proximité pour effectuer un Tir d'interception contre tes missiles. C'est quel modèle de missile qui était chargé dans tes tourelles ?

Cpt. Dalaa : Des Archer, taille M.

MJ : D'accord, donc leur valeur d'interception est de 4+. Il a deux tourelles sur le dos et deux autres sur le ventre, donc quatre qui ont tes missiles dans leur arc de tir. Elles sont de taille M, donc j'ai 2 dès par tourelle, soit 8 au total. [Jette 8D6] J'ai cinq résultats de quatre ou plus, donc il y a 5 de tes missiles qui sont détruits et les onze autres touchent. Tu peux me faire tes tests d'Artillerie. On commence par quoi ?

Cpt. Dalaa : Je termine les tirs sur le vaisseau 2. J'ai 6 canons de bordée qui tirent, donc ça me donne un bonus de +2. [Jette 1D20 +bonus de compétence +2] Et je fais 12.

MJ : C'est à peine suffisant pour passer la Défense de Coque, mais ça passe. Maintenant fais-moi ton test pour tes CAM avec un malus de -4 à cause du virage d'urgence ennemi.

Cpt. Dalaa : [lance 1D20+bonus de compétence -4] Oh merde... 9.

MJ : Tes obus passent juste à côté de leur cible, désolé. Le vaisseau 1 reste donc intact, ce qui n'est pas le cas du vaisseau 2 qui a pris très cher à cause de ta volée de missiles. Il prend un dommage critique aléatoire, donc tu peux lancer 1D10 avec un bonus de +2 car c'était une attaque assez violente, et c'est aussi pour prendre en compte les tirs de tes canons de bordée qui ne causent aucun dégât sérieux par eux-mêmes mais qui participent.

Cpt. Dalaa : [lance 1D10+2 sur le tableau des dommages critique de flanc], et c'est un 6 : Incendie.

MJ : Bravo, tes missiles mettent le feu sur une partie du flanc bâbord ennemi. Cela va rendre toutes les armes de ce flanc inutilisables et peut-être se répandre dans les zones voisines.

PHASE DE RESOLUTION

MJ : Le vaisseau rebelle 1 n'effectue aucune action particulière pendant cette phase. Le numéro 2 en revanche essaye de stopper l'incendie en donnant l'ordre **Extinction des feux** [lance 1D20+bonus de Protocole]. Ils font 11, c'est un échec ! L'incendie tue une partie de l'équipage présent et se propage vers la zone centrale. Les dégâts risquent donc d'être très sérieux s'il n'est pas maîtrisé au tour prochain.

7.4. VAISSEAUX HUMAINS

Important : ce chapitre et le suivant contiennent uniquement les profils de vaisseaux qui peuvent raisonnablement être commandés par des personnages de joueur sans que cela n'ammène à leur donner une trop grande puissance de feu et/ou un trop grand nombre de PNJ alliés sous leurs ordres. Les profils de vaisseaux plus grands sont accessibles uniquement au Maître de Jeu dans le livre du MJ. Cela ne veut pas dire que l'accès à ces vaisseaux est totalement interdit, cependant nous recommandons de le limiter uniquement à des personnages de très haut niveau lorsqu'il est nécessaire de faire sérieusement monter le niveau de menace qu'ils affrontent. Même un simple croiseur de classe Halcyon est déjà un bâtiment si énorme qu'il est très complexe à gérer et risque vite de devenir le centre de la plupart des intrigues, souvent au détriment des joueurs autres que le capitaine.

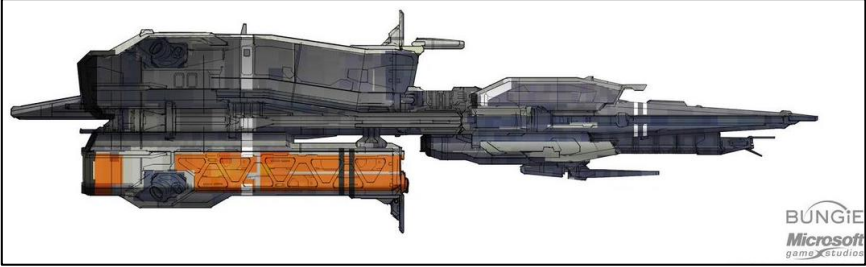
CATEGORIE	Modèle	Taille	Classe	Equipage	VITESSE		Règles spéciales	DEFENSES					Réacteur
					Espace réel	Sous-espace		Elec.	Coque	Instrum	Contre-mesures	Propulseurs d'urgence	
Corvettes	MAKO	Très petite (103m)	V.R.O.	Min : 1 Max : 10	16	50 AL /jour	Entrée atmosphérique, Personnel polyvalent, Tourelles polyvalentes	17	8	5	2	5 charges par zone	1 cœur
	HOPPER	Très petite (160m)	V.L.M.	Min : 7 Max : 50	14	45 AL /jour	Entrée atmosphérique, Personnel polyvalent, Tourelles polyvalentes	16	10	4	4		
	WINTER	Très petite (115m)	V.P.S.	Min : 1 Max : 20	17	75 AL /jour	Armement dissimulé Entrée atmosphérique Furtif Personnel polyvalent	18	7	7	3		
	GLADIUS	Petite (243m)	V.B.S.	Min : 10 Max : 30	15	40 AL /jour	Entrée atmosphérique Personnel polyvalent Tourelles polyvalentes	15	11	4	4		
Frégate	RAZOR	Petite (250m)	F.P.S.	Min : 10 Max : 50	13	35 AL /jour	Entrée atmosphérique Furtif Personnel polyvalent	16	10	5	3	4 charges par zone	2 cœurs
	DULLAHAN	Petite (340m)	F.E.O.	Min : 15 Max : 120	13	30 AL /jour	Armement dissimulé Entrée atmosphérique	13	11	4	2		
	STALWART	Moyenne (478m)	F.E.S.	Min : 15 Max : 250	12	30 AL /jour	Entrée atmosphérique Tourelles polyvalentes	13	12	4	2		
	CHARON	Moyenne (490m)	F.L.S.	Min : 30 Max : 700	11	30 AL /jour	Entrée atmosphérique Résistance aux incendies	12	13	3	2		
	PARIS	Moyenne (535m)	F.B.E.	Min : 25 Max : 250	10	30 AL /jour	Entrée atmosphérique Tourelles à gros calibre	12	14	3	2		
Destroyer	HALBERD	Moyenne (485m)	D.B.E.	Min : 15 Max : 300	7	25 AL /jour	Résistance aux brèches Tourelles à gros calibre	10	15	4	2	3 charges par zone	3 cœurs
	SAHARA	Petite (280m)	D.P.S.	Min : 12 Max : 150	8	35 AL /jour	Armement dissimulé Entrée atmosphérique Furtif Résistance aux incendies	14	12	6	3		
	SUSANOO	Moyenne (560m)	D.B.M.	Min : 50 Max : 400	9	20 AL /jour	Artilleurs à l'ancienne Armement dissimulé Résistance aux brèches Tourelles à gros calibre	9	16	3	4		

Modèle	ZONE					AUTRES COMPOSANTS SPECIAUX (*)
	PROUE	BABORD	TRIBORD	VENTRALE	DORSALE	
MAKO	Aucun	1 tourelles de proximité (S)	1 tourelles de proximité (S)	2 tourelles de proximité (S)	4 lanceurs de missiles (S)	Aucun
HOPPER	1 tourelles de proximité (S)	1 tourelles de proximité (S)	1 tourelles de proximité (S)	2 tourelles de proximité (S)	6 lanceurs de missiles (S)	Hangar à navette (4 places)
WINTER	Aucun	Aucun	Aucun	1 tourelles de proximité (S), 1 Pulsar laser (S)	1 tourelles de proximité (S)	Aucun
GLADIUS	1 CAM (S)	2 tourelles de proximité (S)	2 tourelles de proximité (S)	2 tourelles de proximité (S)	2 lanceurs de missiles (S)	Hangar à navette (4 places)
RAZOR	1 Pulsar laser (M)	1 tourelles de proximité (M)	1 tourelles de proximité (M)	2 tourelles de proximité (M)	4 lanceurs de missiles (M)	Hangar à navette (4 places)
DULLAHAN	1 CAM (M)	2 canons de bordée (M), 2 tourelles de proximité (M)	2 canons de bordée (M), 2 tourelles de proximité (M)	2 tourelles de proximité (M)	6 lanceurs de missiles (M)	Hangar à navette (10 places)
STALWART	1 CAM (M)	3 canons de bordée (M), 2 tourelles de proximité (M)	3 canons de bordée (M), 2 tourelles de proximité (M)	2 tourelles de proximité (M)	8 lanceurs de missiles (M)	Hangar à navette (15 places) Salle des nacelles de descente (25 places)
CHARON	1 CAM (M)	2 canons de bordée (M), 2 tourelles de proximité (M)	2 canons de bordée (M), 2 tourelles de proximité (M)	2 tourelles de proximité (M)	6 lanceurs de missiles (M)	Hangar à navette (30 places), Salle des nacelles de descente (50 places)
PARIS	1 CAM (L)	6 canons de bordée (M), 3 tourelles de proximité (M)	6 canons de bordée (M), 3 tourelles de proximité (M)	3 tourelles de proximité (M)	6 lanceurs de missiles (L)	Hangar à navette (20 places),
HALBERD	1 CAM (L)	4 canons de bordée (L), 2 tourelles de proximité (L)	4 canons de bordée (L), 2 tourelles de proximité (L)	2 tourelles de proximité (L)	16 lanceurs de missiles (M)	Hangar à navette (30 places), Salle des nacelles de descente (30 places)
SAHARA	Canon I.E.M. (L)	1 Pulsar laser (L), 4 tourelles de proximité (M)	1 Pulsar laser (L), 4 tourelles de proximité (M)	4 tourelles de proximité (M)	4 lanceurs de missiles (L)	Hangar à navette (8 places), Salle des nacelles de descente (15 places) Module de camouflage optique (à partir de 2543).
SUSANOO	Canon I.E.M. (M)	8 canons de bordée (M), 3 tourelles de proximité (M)	8 canons de bordée (M), 3 tourelles de proximité (M)	12 lanceurs de missiles (M)	8 canons de bordée (M), 3 tourelles de proximité (M)	Hangar à navette (50 places)

MAKO

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. Du fait de son obsolescence déjà au début de la guerre humano-covenant, son utilisation s'est étendue au domaine civil et on en trouve donc de nombreux exemplaires chez certaines entreprises privées mais aussi parmi les factions indépendantistes. Extrêmement rapides et maniables, leurs capacités de combat sont néanmoins très limitées et ils sont donc bornés à des missions de reconnaissance ou de transport d'escouades des forces spéciales dans le cadre d'interventions rapides.

Catégorie	Corvette classe Mako (V.R.O.)	
Taille	Très petite (103m)	
Equipage	1 min / 10 max	
VITESSE	Espace réel	Sous-espace
	16	50 AL / jour
DÉFENSE	Electronique	17
	Coque	8
	Instrum	5
	Contre-mesures	2
Règles spéciales	Entrée atmosphérique Personnel polyvalent Tourelles polyvalentes	



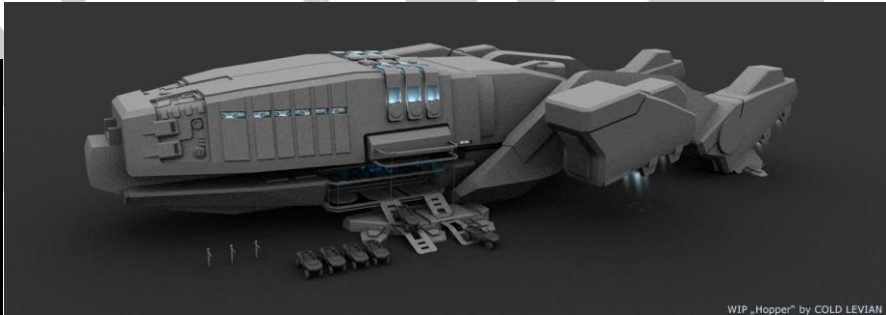
ZONE	ARMEMENT	AUTRES COMPOSANTS
PROUE	Aucun	Passerelle d'observation, senseurs actifs, senseurs passifs
BABORD	1 tourelles de proximité (S)	Propulseurs d'urgence babord (5 charges)
TRIBORD	1 tourelles de proximité (S)	Propulseurs d'urgence babord (5 charges)
VENTRAL	2 tourelles de proximité (S)	Soute, Propulseurs d'urgence ventraux (5 charges)
DORSAL	4 lanceurs de missiles (S)	Antenne de communication, Propulseurs d'urgence dorsaux (5 charges)
POUPE	Aucun	Ingénierie (réacteur à 1 cœur), Propulseurs principaux, Propulseurs auxiliaires
CENTRALE	Aucun	Passerelle de commandement, quartiers de l'équipage

HOPPER

Très commode dans le transport civil avec de multiples variantes selon le prix qu'on accepte d'y mettre, la corvette de transport Hopper a été militarisée en très grand nombre, aussi bien par des institutions privées que des hors-la-loi ou par l'UNSC elle-même afin de former des groupes de combat auxiliaires. Robuste, rapide et avec une large capacité de transport en soute, il peut être facilement converti pour se focaliser sur le transfert de personnel, de matériel ou le déploiement d'appareils de combat légers en agissant comme un porte-vaisseau de faible intensité.

Ils ont cependant tendance à attirer l'attention des pillards et autres opportunistes à la recherche de ressources peu défendues, et leurs capitaines doivent donc rester d'autant plus prudents lors de leurs missions s'ils ne sont pas escortés.

Catégorie	Corvette classe Hopper (V.L.M.)	
Taille	Très petite (160m)	
Equipage	7 min / 50 max	
VITESSE	Espace réel	Sous-espace
	14	45 AL / jour
DÉFENSE	Electronique	16
	Coque	10
	Instrum	4
	Contre-mesures	4
Règles spéciales	Entrée atmosphérique Personnel polyvalent Tourelles polyvalentes	



ZONE	ARMEMENT	AUTRES COMPOSANTS
PROUE	1 tourelles de proximité (S)	Passerelle d'observation, senseurs actifs, senseurs passifs
BABORD	1 tourelles de proximité (S)	Propulseurs d'urgence babord (5 charges)
TRIBORD	1 tourelles de proximité (S)	Propulseurs d'urgence babord (5 charges)
VENTRAL	2 tourelles de proximité (S)	Soute, Hangar à navette (4 places), Propulseurs d'urgence ventraux (5 charges)
DORSAL	6 lanceurs de missiles (S)	Antenne de communication, Propulseurs d'urgence dorsaux (5 charges)
POUPE	Aucun	Ingénierie (réacteur à 1 cœur), Propulseurs principaux, Propulseurs auxiliaires
CENTRALE	Aucun	Passerelle de commandement, quartiers de l'équipage

WINTER

Afin de pouvoir mener certaines opérations secrètes à très faibles effectifs en toute discrétion, l'ONI s'est dotée d'un modèle de vaisseau furtif ayant l'apparence d'un simple jet privé de moyenne catégorie. Sous se déguisement se dissimulent néanmoins les meilleurs technologies de navigation sub-spatiale et de surveillance électronique que l'on puisse installer sur un aussi petit appareil. Pouvant transporter une petite équipe d'intervention spéciale et leur matériel dans le meilleur confort possible, ce vaisseau ne possède aucune capacité offensive sérieuse, sa seule arme véritable étant un pulsar laser qu'il utilise essentiellement pour dégager d'éventuels obstacles sur sa route. Les rôdeurs de classe Winter possèdent généralement une dizaine d'identités différentes facilement interchangeables pour éviter toute suspicion et échapper aux surveillances. Il est cependant recommandé à leurs capitaines de toujours faire preuve de la plus grande prudence car l'Insurrection essaye constamment de les repérer et de les capturer.

Catégorie	Corvette furtive classe Eclipse (V.P.S.)	
Taille	Très petite (115m)	
Equipage	1 min / 20 max	
VITESSE	Espace réel	Sous-espace
	17	75 AL / jour
DÉFENSE	Electronique	18
	Coque	7
	Instrum	7
	Contre-mesures	3
Règles spéciales	Armement dissimulé Entrée atmosphérique Furtif Personnel polyvalent	

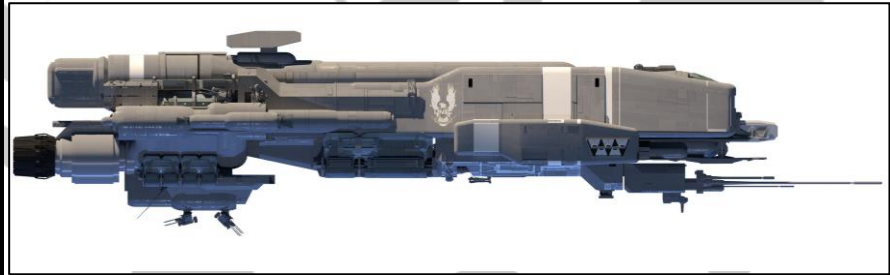


ZONE	ARMEMENT	AUTRES COMPOSANTS
PROUE	Aucun	Senseurs actifs, senseurs passifs
BABORD	Aucun	Propulseurs d'urgence babord (5 charges)
TRIBORD	Aucun	Propulseurs d'urgence babord (5 charges)
VENTRAL	1 tourelles de proximité (S), 1 Pulsar laser (S)	Soute, Propulseurs d'urgence ventraux (5 charges)
DORSAL	1 tourelles de proximité (S)	Antenne de communication, Propulseurs d'urgence dorsaux (5 charges)
POUPE	Aucun	Ingénierie (réacteur à 1 cœur), Propulseurs principaux, Propulseurs auxiliaires
CENTRALE	Aucun	Passerelle de commandement, Quartiers d'équipage, Armurerie, Infirmerie

GLADIUS

La corvette Gladius est le plus petit vaisseau militaire doté d'un canon à accélération magnétique, et a constitué pendant longtemps une très large partie des éléments de sécurité des colonies de la Terre pour le maintien de l'ordre contre l'Insurrection en remplissant des rôles de patrouille, de blocus et de poursuite. Dépassée par la puissance des vaisseaux covenants dès le début de la Grande Guerre, elle a été très peu déployée sur le front contre l'envahisseur extraterrestre sauf en cas d'extrême besoin et en étant toujours intégrées dans des formations de combat avec des bâtiments plus robustes. Pour compenser leur relative faiblesse, les corvettes Gladius sont équipés d'instruments de détection très avancés qui les aident considérablement dans leurs tâches de surveillance mais aussi pour optimiser l'efficacité de leur CAM en ciblant des composants critiques de leurs adversaires.

Catégorie	corvette classe Gladius V.B.S.	
Taille	Petite (243m)	
Equipage	Min 10 / Max 30	
VITESSE	Espace réel	Sous-espace
	15	40 AL / jour
DÉFENSE	Electronique	15
	Coque	11
	Instrum	4
	Contre-mesures	4
Règles spéciales	Entrée atmosphérique Personnel polyvalent Tourelles polyvalentes	



ZONE	ARMEMENT	AUTRES COMPOSANTS
PROUE	1 CAM (S)	Passerelle d'observation, senseurs actifs, senseurs passifs
BABORD	2 tourelles de proximité (S)	Propulseurs d'urgence babord (5 charges)
TRIBORD	2 tourelles de proximité (S)	Propulseurs d'urgence babord (5 charges)
VENTRAL	2 tourelles de proximité (S)	Soute, Hangar à navette (4 places), Propulseurs d'urgence babord (5 charges)
DORSAL	2 lanceurs de missiles (S)	Antenne de communication, Propulseurs d'urgence babord (5 charges)
POUPE	Aucun	Ingénierie (réacteur à 1 cœur), Propulseurs principaux, Propulseurs auxiliaires
CENTRALE	Aucun	Passerelle de commandement, quartiers de l'équipage, infirmerie

RAZOR

Conçu pour participer à des affrontements navals en utilisant des stratégies de harcèlement et de guerre électronique, la frégate de classe Razor est la classe la plus répandue parmi les vaisseaux furtifs de l'ONI (qui sont communément appelés des « rodeur »). Elle est utilisée aussi bien pour soutenir des opérations de grande ampleur que pour se rendre discrètement en territoire ennemi pour des missions spéciales.

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 pures de ce type de vaisseau restent extrêmement réduites, mais lorsqu'elles sont utilisées en anticipant les actions de l'adversaire un rôdeur Razor peut neutraliser même un destroyer covenant.

Catégorie	Frégate furtive classe Razor (F.P.S.)	
Taille	Petite (250m)	
Equipage	10 min / 50 max	
VITESSE	Espace réel	Sous-espace
	13	35 AL / jour
DÉFENSE	Electronique	16
	Coque	10
	Instrum	5
	Contre-mesures	3
Règles spéciales	Entrée atmosphérique Furtif Personnel polyvalent	



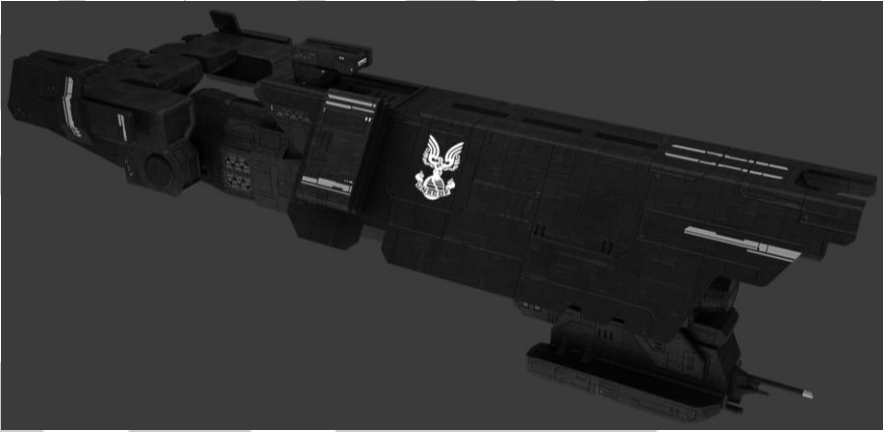
ZONE	ARMEMENT	AUTRES COMPOSANTS
PROUE	1 Pulsar laser (M)	Senseurs actifs, senseurs passifs
BABORD	1 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence babord (4 charges)
TRIBORD	1 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence babord (4 charges)
VENTRAL	2 tourelles de proximité (M)	Soute, Hangar à navette (4 places) Propulseurs d'urgence ventraux (4 charges)
DORSAL	4 lanceurs de missiles (M)	Antenne de communication, Propulseurs d'urgence dorsaux (4 charges)
POUPE	Aucun	Ingénierie (réacteur à 2 cœurs), Propulseurs principaux, Propulseurs auxiliaires
CENTRALE	Aucun	Passerelle de commandement, Quartiers d'équipage, Armurerie, Infirmerie

DULLAHAN

Ce type de vaisseau était autrefois connu sous l'appellation de frégate classe Berlin, du temps où il était encore utilisé par les forces de la CMA avant leur absorbtion par l'UNSC. Mais bon nombre d'entre eux passèrent sous le contrôle de l'Insurrection ou d'autres organisations hors-la-loi dans un grand pillage organisé à l'occasion de ce transfert, à la manière du pillage des ressources de l'armée rouge lors de la chute du bloc soviétique au XXème siècle. Face à ce phénomène, l'UNSC décida de banir totalement l'utilisation des frégates Berlin afin qu'elles soient automatiquement considérées comme des menaces et éliminées à vue, toutefois la plupart furent rapidement camouflées en vaisseaux civils et il n'est plus aussi facile de les identifier sans une inspection minutieuse.

Elles sont désormais appelées frégates Dullahan avec fierté par les factions rebelles qui les affectent aux missions de grande importance mais à faible risque pour ne pas perdre ces précieuses ressources qu'il est presque impossible de remplacer ces bâtiments. Au fil du temps, plusieurs de ces frégates ont été détruites lors de divers affrontements mais les exemplaires encore en activité sont dispersés à travers les factions majeures de l'Insurrection et commandées par des capitaines de confiance.

Catégorie	Frégate classe Dullahan (F.E.O.)	
Taille	Petite (340m)	
Equipage	Min 15 / Max 120	
VITESSE	Espace réel	Sous-espace
	13	30 AL / jour
DÉFENSE	Electronique	13
	Coque	11
	Instrum	4
	Contre-mesures	2
Règles spéciales	Armement dissimulé Entrée atmosphérique	

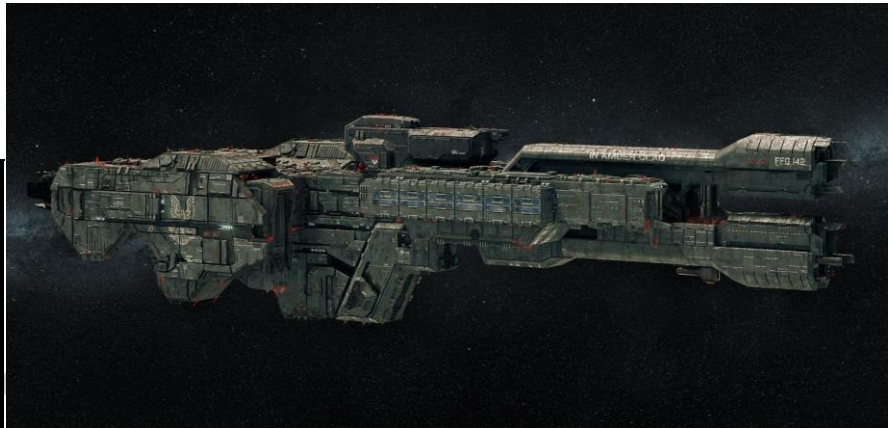


ZONE	ARMEMENT	AUTRES COMPOSANTS
PROUE	1 CAM (M)	Senseurs actifs, senseurs passifs
BABORD	2 canons de bordée (M), 2 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence babord (4 charges)
TRIBORD	2 canons de bordée (M), 2 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence babord (4 charges)
VENTRAL	2 tourelles de proximité (M)	Soute, Hangar à navette (10 places), Propulseurs d'urgence ventraux (4 charges)
DORSAL	6 lanceurs de missiles (M)	Passerelle d'observation, Antenne de communication, Propulseurs d'urgence dorsaux (4 charges)
POUPE	Aucun	Ingénierie (réacteur à 2 cœur), Propulseurs principaux, Propulseurs auxiliaires
CENTRALE	Aucun	Passerelle de commandement, Quartiers d'équipage, Armurerie, Infirmerie

STALWART

Les frégates Stalwart constituent la colonne vertébrale des forces de défense spatiales de l'UNSC en raison de leur grande polyvalence d'opération. Faciles à produire en masse, elles sont utilisées principalement comme escorteurs au sein de flottes de combat afin de protéger les vaisseaux plus gros mais peuvent également être employées pour des missions très variées tant offensives que défensives. Capables de déployer chacune plus d'une centaine de soldats et quelques dizaines de véhicules terrestres ou aériens, les classe Stalwart sont très appréciées par le corps des marines et autres forces d'élite de l'UNSC pour effectuer des interventions rapides sur des missions à haute priorité. Mais cet équilibre délicat entre transport, résistance et puissance de feu exige un capitaine expérimenté pour pouvoir en tirer parti efficacement sans mettre en péril la vie de son équipage.

Catégorie	Frégate classe Stalwart (F.E.S.)	
Taille	Petite (478m)	
Equipage	Min 15 / Max 250	
VITESSE	Espace réel	Sous-espace
	12	30 AL / jour
DÉFENSE	Electronique	13
	Coque	12
	Instrum	4
	Contre-mesures	2
Règles spéciales	Entrée atmosphérique Tourelles polyvalentes	



ZONE	ARMEMENT	AUTRES COMPOSANTS
PROUE	1 CAM (M)	Senseurs actifs, senseurs passifs
BABORD	3 canons de bordée (M), 2 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence babord (4 charges)
TRIBORD	3 canons de bordée (M), 2 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence tribord (4 charges)
VENTRAL	2 tourelles de proximité (M)	Soute, Hangar à navette (15 places), Propulseurs d'urgence ventraux (4 charges), salle des nacelles de descente (25 places)
DORSAL	8 lanceurs de missiles (M)	Passerelle d'observation, Antenne de communication, Propulseurs d'urgence dorsaux (4 charges)
POUPE	Aucun	Ingénierie (réacteur à 2 cœur), Propulseurs principaux, Propulseurs auxiliaires
CENTRALE	Aucun	Passerelle de commandement, Quartiers d'équipage, Armurerie, Infirmerie

CHARON

Dôtée d'un armement sensiblement plus faible que les modèles Stalwart, les frégates Charon se focalisent avant tout dans le transport en très grand nombre de troupes et de matériel pour accomplir des abordages de vaisseaux ou des débarquement planétaire. Elles ont été beaucoup utilisées par l'UNSC dans la lutte contre l'Insurrection car elles pouvaient inspecter rapidement un très grand nombre de bâtiments suspects, mais durant la guerre contre les covenants leur emploi nécessita la présence quasi systématique d'une escorte pour les protéger.

Remplacées peu à peu par les croiseurs et super-transporteurs beaucoup plus résistants et efficaces dans leur rôle de déploiement stratégique, les frégates Charons ont cessé d'être produites après 2525 et les modèles encore en service sont pour la plupart affectés à des régions loins de la ligne de front où ils assurent des rôles de défense contre les rebelles et pirates. Il arrive cependant qu'un capitaine courageux (ou dément) choisisse de prendre le commandement d'un tel bâtiment pour mener contre les covenants une mission qu'il estime ne pouvoir être réussie qu'avec un transporteur suffisamment rapide.

Catégorie	Frégate classe Charon (F.L.S.)	
Taille	Moyenne (490m)	
Equipage	Min 30 / Max 700	
VITESSE	Espace réel	Sous-espace
	11	30 AL / jour
DÉFENSE	Electronique	12
	Coque	13
	Instrum	3
	Contre-mesures	2
Règles spéciales	Entrée atmosphérique Résistance aux incendies	



ZONE	ARMEMENT	AUTRES COMPOSANTS
PROUE	1 CAM (M)	Senseurs actifs, senseurs passifs
BABORD	2 canons de bordée (M), 2 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence babord (4 charges)
TRIBORD	2 canons de bordée (M), 2 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence tribord (4 charges)
VENTRAL	2 tourelles de proximité (M)	Soute, Hangar à navette (30 places), Propulseurs d'urgence ventraux (4 charges), salle des nacelles de descente (50 places)
DORSAL	6 lanceurs de missiles (M)	Passerelle d'observation, Antenne de communication, Propulseurs d'urgence dorsaux (4 charges)
POUPE	Aucun	Ingénierie (réacteur à 2 cœur), Propulseurs principaux, Propulseurs auxiliaires
CENTRALE	Aucun	Passerelle de commandement, Quartiers d'équipage, Armurerie, Infirmerie

PARIS

Version lourde de la frégate Stalwart, le modèle Paris possède un armement nettement plus important presque aussi important qu'un destroyer, mais surtout un blindage supérieur sans perdre sa capacité d'effectuer des entrées atmosphériques, ce qui lui permet d'apporter un soutien aérien colossal. Ces frégates sont donc toujours présentes en grande quantité dans chaque flotte de l'UNSC et représentent une part non négligeable des CAM utilisés contre l'ennemi, mais elles peuvent également être déployées en groupes de chasse comptant trois à sept bâtiments de manière à traquer les patrouilles et les forces d'exploration qui s'aventurent sur la ligne de front. Leurs capacités offensives et défensives leur permettent de tenir tête en seul à seul contre la plupart des corvettes et frégates militaires de l'Alliance covenante, bien que ce soit souvent en souffrant de sérieux dommages.

Par contre, la place prise par l'armement fait que ni les quartiers de l'équipage ni le hangar à navette sur ce type de vaisseau ne sont suffisamment grands pour accueillir de large groupes de combat d'infanterie par rapport au modèle Charon. Les capitaines de frégates Paris sont donc souvent des officiers aux stratégies très agressifs qui savent comment faire usage d'une telle puissance de feu pour anéantir rapidement leurs adversaires.

Catégorie	Frégate classe Paris (F.B.E.)	
Taille	Moyenne (535m)	
Equipage	Min 25 / Max 250	
VITESSE	Espace réel	Sous-espace
	10	30 AL / jour
DÉFENSE	Electronique	12
	Coque	14
	Instrum	3
	Contre-mesures	2
Règles spéciales	Entrée atmosphérique Tourelles à gros calibre	



ZONE	ARMEMENT	AUTRES COMPOSANTS
PROUE	1 CAM (L)	Senseurs actifs, senseurs passifs
BABORD	6 canons de bordée (M), 3 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence babord (4 charges)
TRIBORD	6 canons de bordée (M), 3 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence babord (4 charges)
VENTRAL	3 tourelles de proximité (M)	Soute, Hangar à navette (20 places), Propulseurs d'urgence ventraux (4 charges)
DORSAL	6 lanceurs de missiles (L)	Passerelle d'observation, Antenne de communication, Propulseurs d'urgence dorsaux (4 charges)
POUPE	Aucun	Ingénierie (réacteur à 2 cœur), Propulseurs principaux, Propulseurs auxiliaires
CENTRALE	Aucun	Passerelle de commandement, Quartiers d'équipage, Armurerie, Infirmerie

HALBERD

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.

Catégorie	Destroyer classe Halberd (D.B.E.)	
Taille	Moyenne (485m)	
Equipage	Min 15 / Max 300	
VITESSE	Espace réel	Sous-espace
	7	25 AL / jour
DÉFENSE	Electronique	10
	Coque	15
	Instrum	4
	Contre-mesures	2
Règles spéciales	Résistance aux brèches Tourelles à gros calibre	



ZONE	ARMEMENT	AUTRES COMPOSANTS
PROUE	1 CAM (L)	Senseurs actifs, senseurs passifs
BABORD	4 canons de bordée (L), 2 tourelles de proximité (L)	Propulseurs d'urgence babord (3 charges)
TRIBORD	4 canons de bordée (L), 2 tourelles de proximité (L)	Propulseurs d'urgence babord (3 charges)
VENTRAL	2 tourelles de proximité (L)	Soute, Hangar à navette (30 places), Propulseurs d'urgence ventraux (3 charges), salle des nacelles de descente (30 places)
DORSAL	16 lanceurs de missiles (M)	Passerelle d'observation, Antenne de communication, Propulseurs d'urgence dorsaux (3 charges)
POUPE	Aucun	Ingénierie (réacteur à 3 cœurs), Propulseurs principaux, Propulseurs auxiliaires
CENTRALE	Aucun	Passerelle de commandement, Quartiers d'équipage, Armurerie, Infirmerie

SAHARA

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 et, malgré sa petite taille ainsi qu'un armement relativement faible, son niveau de menace le classe dans la catégorie des destroyers. Il est conçu pour mener des opérations d'abordage contre des vaisseaux de petite taille après les avoir neutralisé grâce à son puissant canon à I.E.M. ou par l'usage de mines spéciales placées stratégiquement. Moins manœuvrable 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 d'un réacteur suffisamment puissants et d'assez de place pour installer un système de camouflage optique, du moins dès que cette technologie covenant aura été suffisamment maîtrisée par les scientifiques de la section 3 de l'ONI. Ce même réacteur est utilisé pour alimenter les plus puissants pulsars lasers mis au point par l'humanité afin de découper les blindages ennemi et d'ouvrir un passage pour ses équipes d'assaut.

Catégorie	Destroyer furtif classe Sahara (D.P.S.)	
Taille	Petite (280m)	
Equipage	Min 12 / Max 150	
VITESSE	Espace réel	Sous-espace
	8	35 AL / jour
DÉFENSE	Electronique	14
	Coque	12
	Instrum	6
	Contre-mesures	3
Règles spéciales	Armement dissimulé Entrée atmosphérique Furtif Résistance aux incendies	



ZONE	ARMEMENT	AUTRES COMPOSANTS
PROUE	Canon I.E.M. (L)	Senseurs actifs, senseurs passifs
BABORD	1 Pulsar laser (L), 4 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence babord (3 charges)
TRIBORD	1 Pulsar laser (L), 4 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence babord (3 charges)
VENTRAL	4 tourelles de proximité (M)	Soute, Hangar à navette (8 places), Propulseurs d'urgence ventraux (3 charges), Salle des nacelles de descente (15 places)
DORSAL	4 lanceurs de missiles (L)	Passerelle d'observation, Antenne de communication, Propulseurs d'urgence dorsaux (3 charges)
POUPE	Aucun	Ingénierie (réacteur à 3 cœur), Propulseurs principaux, Propulseurs auxiliaires
CENTRALE	Aucun	Passerelle de commandement, Quartiers d'équipage, Armurerie, Infirmerie, Module de camouflage optique (à partir de 2543).

SUSANOO

Quelque part entre 2495 et 2500, le Front de Libération d'Eridanus mit la main sur une douzaine de transporteurs-cargos modèle Rodna qui devaient être démantelés en raison de leur obsolescence, avant de les modifier lourdement avec du matériel militaire détourné à la CMA. Ces bâtiments devinrent alors des vaisseaux de guerre terriblement dangereux listés par l'UNSC dans les menaces prioritaires à éliminer pour sécuriser le territoire. N'ayant pas accès aux technologies avancées de l'UNSC, ce que ces destroyers ne peuvent obtenir en qualité ils le compensent par la quantité avec rien de moins que 24 canons d'artillerie navale. Une seule salve bien calibrée peut mettre une frégate en ruines, cependant ces armes doivent être opérées manuellement et les capitaines de Susanoo prennent donc un grand soin de former les meilleurs artilleurs de l'Insurrection afin qu'ils fassent mouche le moment venu.

Catégorie	Destroyer classe Susanoo (D.B.M.)	
Taille	Moyenne (560m)	
Equipage	Min 50 / Max 400	
VITESSE	Espace réel	Sous-espace
	9	20 AL / jour
DÉFENSE	Electronique	9
	Coque	16
	Instrum	3
	Contre-mesures	4
Règles spéciales	Artilleurs à l'ancienne Armement dissimulé Résistance aux brèches Tourelles à gros calibre	



ZONE	ARMEMENT	AUTRES COMPOSANTS
PROUE	Canon I.E.M. (M)	Senseurs actifs, senseurs passifs
BABORD	8 canons de bordée (M), 3 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence babord (3 charges)
TRIBORD	8 canons de bordée (M), 3 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence babord (3 charges)
VENTRAL	12 lanceurs de missiles (M)	Soute, Hangar à navette (50 places), Propulseurs d'urgence ventraux (3 charges)
DORSAL	8 canons de bordée (M), 3 tourelles de proximité (M)	Passerelle d'observation, Antenne de communication, Propulseurs d'urgence dorsaux (3 charges)
POUPE	Aucun	Ingénierie (réacteur à 3 cœur), Propulseurs principaux, Propulseurs auxiliaires
CENTRALE	Aucun	Passerelle de commandement, Quartiers d'équipage, Armurerie, Infirmerie

7.5. VAISSEAUX COVENANTS

CATEGORIE	Modèle	Taille	Classe	Equipage	VITESSE		Règles spéciales (*)	DEFENSES					Réacteur
					Espace réel	Sous-espace		Elec.	Coque	Instrum	Contre-mesures	Propulseurs d'urgence	
Corvettes	PILGRIM	Petite (125m)	V.K.S.	Min : 1 Max : 20	17	200 AL /jour	Entrée atmosphérique Personnel polyvalent Technologie bridée Tourelles polyvalentes	15	9	5	4	4 charges par zone	1 cœur
	O'NEAYN	Petite (220m)	V.K.M.	Min : 1 Max : 60	18	120 AL /jour	Armement dissimulé Entrée atmosphérique Personnel polyvalent Technologie bridée	16	7	4	5		
	STORM CUTTER	Petite (225m)	V.R.S.	Min : 25 Max : 100	15	350 AL /jour	Boucliers énergétiques Entrée atmosphérique Micro-transitions Personnel polyvalent	13	Coque 10 Boucliers 5	6	2		
Frégate	SORROW	Petite (440m)	F.E.S.	Min : 50 Max : 220	12	300 AL /jour	Boucliers énergétiques Entrée atmosphérique Micro-transitions	12	Coque 13 Boucliers 7	4	2	3 charges par zone	2 cœurs
	FRACTURE	Petite (485m)	F.B.M.	Min : 75 Max : 300	10	100 AL /jour	Entrée atmosphérique Personnel polyvalent Résistance aux brèches Technologie bridée	9	14	2	3		
	PARHELIA	Petite (485m)	F.K.M.	Min : 75 Max : 300	11	180 AL /jour	Entrée atmosphérique Résistance aux incendies Technologie bridée	11	12	3	3		
	GENESIS	Petite (460m)	F.P.S.	Min : 25 Max : 250	12	275 AL /jour	Entrée atmosphérique Furtif Micro-transitions	15	Coque 12 Boucliers 7	5	2		
	JAG VOL	Moyenne (560m)	F.F.M.	Min : 100 Max : 600	13	80 AL /jour	Armement dissimulé Entrée atmosphérique Technologie bridée	10	11	3	4		
Destroyer	GALLEON	Moyenne (526m)	F.E.S.	Min : 50 Max : 220	12	90 AL /jour	Entrée atmosphérique Micro-transitions	10	15	3	1	2 charges par zone	3 cœurs
	KESTYN	Grande (530m)	D.B.E.	Min : 75 Max : 300	7	50 AL /jour	Coque renforcée Entrée atmosphérique Résistance aux brèches Technologie bridée Tourelles à gros calibre	7	Proue : 20 Autres : 16	2	2		
	PUNISHMENT	Moyenne (715m)	D.B.S.	Min : 100 Max : 300	9	150 AL /jour	Bouclier énergétique Entrée atmosphérique Micro-transitions Tourelles à gros calibre	9	Coque : 14 Boucliers : 10	4	1		
	TEMPEST	Moyenne (650m)	D.B.E.	Min : 100 Max : 250	10	65 AL /jour	Armement dissimulé Coque renforcée Entrée atmosphérique Tourelles polyvalentes	8	Proue : 15 Flanc : 15 Autres : 12	2	3		

(*) A l'exception de la corvette de classe Pilgrim, tous les vaisseaux covenants possèdent la règle spéciale Artilleurs à l'ancienne.

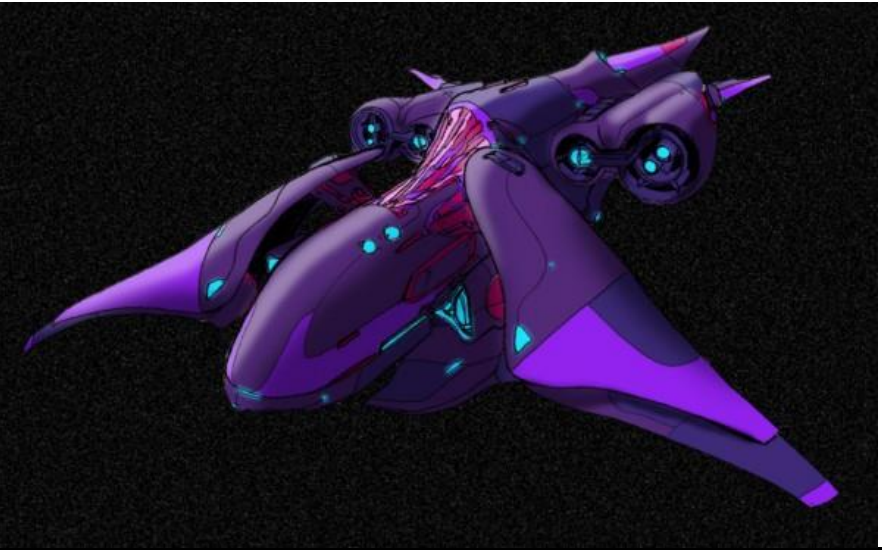
Modèle	ZONE					AUTRES COMPOSANTS SPECIAUX (*)
	PROUE	BABORD	TRIBORD	VENTRALE	DORSALE	
PILGRIM	1 Pulsars à plasma (S)	1 tourelle de proximité (S)	1 tourelle de proximité (S)	1 tourelle de proximité (S)	Aucun	Hangar à navette (4 places)
O'NEAYN	1 Pulsars à plasma (S)	2 canons de bordée (S), 1 tourelles de proximité (S)	2 canons de bordée (S), 1 tourelles de proximité (S)	1 tourelles de proximité (S)	2 lanceurs de torpilles à plasma (S)	Hangar à navette (2 places)
STORM CUTTER	2 pulsars à plasma (S)	1 pulsars à plasma (S), 1 tourelles de proximité (S)	1 pulsars à plasma (S), 1 tourelles de proximité (S)	2 tourelles de proximité (S)	4 lanceurs de torpilles à plasma (S)	Hangar à navette (4 places)
SORROW	1 Lance à plasma (M)	3 canons de bordée (M), 2 tourelles de proximité (M)	3 canons de bordée (M), 2 tourelles de proximité (M)	2 tourelles de proximité (M)	4 lanceurs de torpilles à plasma (M)	Hangar à navette (8 places)
FRACTURE	1 lance-débris (M)	3 canons de bordée (M), 2 tourelles de proximité (M)	3 canons de bordée (M), 2 tourelles de proximité (M)	2 tourelles de proximité (M)	4 lanceurs de torpilles à plasma (M)	Hangar à navette (6 places)
PARHELIA	2 pulsars à plasma (M)	4 tourelles de proximité (M)	4 tourelles de proximité (M)	2 tourelles de proximité (M)	2 tourelles de proximité (M)	Hangar à navette (12 places)
GENESIS	1 canon IEM (M)	4 canons de bordée (M), 2 tourelles de proximité (M)	4 canons de bordée (M), 2 tourelles de proximité (M)	2 tourelles de proximité (M)	6 lanceurs de torpilles à plasma (M)	Hangar à navette (20 places), Salle des nacelles de descente (50 places)
JAG VOL	2 canon à débris (M)	2 pulsars à plasma (M), 2 tourelles de proximité (M)	2 pulsars à plasma (M), 2 tourelles de proximité (M)	2 tourelles de proximité (M)	4 lanceurs de torpilles à plasma (M)	Hangar à navette (40 places)
GALLEON	1 Pulsar à plasma (L)	12 canons de bordée (L), 3 tourelles de proximité (M)	12 canons de bordée (L), 3 tourelles de proximité (M)	3 tourelles de proximité (M)	Aucun	Hangar à navette (10 places), Salle des nacelles de descente (10 places)
KESTYN	1 lance-débris (L)	6 canons de bordée (M), 3 tourelles de proximité (M)	6 canons de bordée (M), 3 tourelles de proximité (M)	3 tourelles de proximité (M)	12 lanceurs de missiles (M)	Hangar à navette (14 places), Salle des nacelles de descente (20 places)
PUNISHMENT	1 Lances à plasma (L), 2 pulsars à plasma (L)	5 canons de bordée (M), 3 tourelles de proximité (M)	5 canons de bordée (M), 3 tourelles de proximité (M)	3 tourelles de proximité (M)	10 lanceurs de torpilles à plasma (L)	Hangar à navette (20 places), Salle des nacelles de descente (15 places)
TEMPEST	1 canon IEM (L), 2 pulsars à plasma (L)	4 canons de bordée (M), 4 tourelles de proximité (M)	4 canons de bordée (M), 4 tourelles de proximité (M)	4 tourelles de proximité (M)	8 lanceurs de torpilles à plasma (L)	Hangar à navette (15 places)

PILGRIM

Conformément à la culture sangheili dans laquelle n'importe quel citoyen est autorisé à porter une arme, même les vaisseaux « civils » sont plus que correctement armés pour se défendre contre les pirates et autres menaces qui traînent à travers l'espace. Parmi les nombreux modèles fabriqués par les différents peuples covenants, les corvettes de classe Pilgrim sont les plus convoités en raison de leur qualité et de leur efficacité. Vendus principalement aux sangheilis, on peut trouver certains exemplaires de seconde main sous le commandement de capitaine issus d'autres peuples covenants et qui soit les ont payé le prix fort, soit les on mérité à la suite d'exploit militaire... soit les ont volés.

Bien qu'étant de la meilleur qualité disponible dans le domaine civile, la technologie des corvettes Pilgrim reste toujours nettement inférieure à celle de l'Alliance pour des raisons de contrôle militaire, et ils ont également interdiction de porter des boucliers énergétiques. Elles compensent cependant cette fragilité par une exceptionnelle manoeuvrabilité qui exige des pilotes de grand talent pour être correctement exploitée. Utilisés pour des rôles très divers allant du simple frêt marchand à la reconnaissance en passant par les missions diplomatiques ou le transport de message privé, ces vaisseaux sont extrêmement courants dans l'espace covenant.

Catégorie	Corvette classe Pilgrim (V.K.S.)	
Concepteur	Sangheilis	
Taille	Petite (125m)	
Equipeage	Min 1 / Max 20	
VITESSE	Espace réel	Sous-espace
	17	200 AL/jour
DÉFENSE	Electronique	15
	Coque	9
	Instrum	5
	Contre-mesures	4
Règles spéciales	Entrée atmosphérique Personnel polyvalent Technologie bridée Tourelles polyvalentes	



ZONE	ARMEMENT	AUTRES COMPOSANTS
PROUE	1 Pulsars à plasma (S)	Senseurs actifs, senseurs passifs
BABORD	1 tourelle de proximité (S)	Propulseurs d'urgence babord (4 charges)
TRIBORD	1 tourelle de proximité (S)	Propulseurs d'urgence tribord (4 charges)
VENTRAL	1 tourelle de proximité (S)	Soute, Hangar à navette (4 places), Propulseurs d'urgence ventraux (4 charges)
DORSAL	Aucun	Antenne de communication, Propulseurs d'urgence dorsaux (4 charges)
POUPE	Aucun	Ingénierie (réacteur à 1 cœur), Propulseurs principaux, Propulseurs auxiliaires
CENTRALE	Aucun	Passerelle de commandement, Quartiers d'équipage

O'NEAYN

En raison des méthodes assez anarchiques de construction navale chez les kig-yars, l'immense majorité de leurs vaisseaux ne sont pas standardisés et presque tous possèdent une apparence et des spécifications techniques uniques, ce qui constitue en soit un sérieux problème à tous ceux qui ont affaire avec eux. Mais il existe cependant un modèle de corvette dont la conception est rentrée dans l'histoire du peuple d'Eayn au point d'avoir été reproduit en très grand nombre pour honorer ou tenter d'imiter ses exploits : le O'Neayn, commandé par le capitaine pirate Jar'Koll'Maev, qui se vengea d'un clan de pirates rivaux en effectua un raid suicide dans lequel il détruisit pas moins d'une vingtaine de vaisseaux avant d'être finalement détruit, tout cela sous le regard de l'Alliance qui s'est refusé d'intervenir dans un conflit interne. La guilde des pirates offrit une énorme récompense à quiconque récupérerait des plans ou résultats de scans suffisamment précis pour permettre de le reconstruire, et à peine deux mois plus tard une équipe revint avec des enregistrements volés à l'Alliance.

Depuis, beaucoup de pirates ont assemblé leur propre corvette O'Neayn en respectant les plans aussi précisément que possible avec les moyens à leur disposition. Bien peu d'entre eux sont parvenus à accomplir des exploits à la hauteur de la légende du capitaine Jar'Koll'Maev, pourtant ce vaisseau reste une valeur sûre très respectés et fréquemment rencontré dans les milieux kig-yars.

Catégorie	Corvette classe O'Neayn (V.K.M.)	
Concepteur	Kig-yar	
Taille	Petite (220m)	
Equipeage	Min 1 / Max 60	
VITESSE	Espace réel	Sous-espace
	18	120 AL/jour
DÉFENSE	Electronique	16
	Coque	7
	Instrum	4
	Contre-mesures	5
Règles spéciales	Artilleurs à l'ancienne Armement dissimulé Entrée atmosphérique Personnel polyvalent Technologie bridée	



ZONE	ARMEMENT	AUTRES COMPOSANTS
PROUE	1 Pulsars à plasma (S)	Senseurs actifs, senseurs passifs
BABORD	2 canons de bordée (S), 1 tourelles de proximité (S)	Propulseurs d'urgence babord (4 charges)
TRIBORD	2 canons de bordée (S), 1 tourelles de proximité (S)	Propulseurs d'urgence tribord (4 charges)
VENTRAL	1 tourelles de proximité (S)	Soute, Hangar à navette (2 places) Propulseurs d'urgence ventraux (4 charges)
DORSAL	2 lanceurs de torpilles à plasma (S)	Antenne de communication, Propulseurs d'urgence dorsaux (4 charges)
POUPE	Aucun	Ingénierie (réacteur à 1 cœur), Propulseurs principaux, Propulseurs auxiliaires
CENTRALE	Aucun	Passerelle de commandement, Quartiers d'équipage

STORM CUTTER

Fabriquées par les chantiers navals de l'Alliance, les corvettes de classe Storm Cutter sont faites pour les missions de reconnaissance, de harcèlement et de vaisseau-courtier en cas de besoin. Traquant les cibles isolées et vulnérables, elle fait usage de sa grande vitesse pour se rapprocher à courte portée pour découper sa proie avec ses nombreux pulsars à plasma. Cette stratégie est d'autant plus efficace que ses instruments de détection avancés lui permettent d'identifier rapidement les points vulnérables de ses proies pour leur causer des frappes chirurgicales et les neutraliser avec un minimum d'effort. Ces instruments leur servent également à débusquer les ennemis en embuscade, à inspecter des champs de débris ou analyser les ressources disponibles sur une planète avant d'aller faire leur rapport au reste de la flotte.

Les capitaines de corvette de classe Storm Cutter ont l'habitude des missions longues aux confins des régions inexplorées, loin de tout soutien logistique, et doivent donc savoir faire preuve de prudence et d'adaptation pour faire face à n'importe quelle surprise.

Catégorie	Corvette classe Storm Cutter (V.R.S.)	
Concepteur	Alliance covenante	
Taille	Petite (225m)	
Equipage	Min 25 / Max 100	
VITESSE	Espace réel	Sous-espace
	15	350 AL/jour
DÉFENSE	Electronique	13
	Coque	10
	Instrum	6
	Contre-mesures	2
Règles spéciales	Artilleurs à l'ancienne Boucliers énergétiques (5) Entrée atmosphérique Micro-transitions Personnel polyvalent	



ZONE	ARMEMENT	AUTRES COMPOSANTS
PROUE	2 pulsars à plasma (S)	Senseurs actifs, senseurs passifs
BABORD	1 pulsars à plasma (S), 1 tourelles de proximité (S)	Propulseurs d'urgence babord (4 charges)
TRIBORD	1 pulsars à plasma (S), 1 tourelles de proximité (S)	Propulseurs d'urgence babord (4 charges)
VENTRAL	2 tourelles de proximité (S)	Soute, Hangar à navette (4 places) Propulseurs d'urgence ventraux (4 charges), rayon de stase
DORSAL	4 lanceurs de torpilles à plasma (S)	Antenne de communication, Propulseurs d'urgence dorsaux (4 charges)
POUPE	Aucun	Ingénierie (réacteur à 1 cœur), Propulseurs principaux, Propulseurs auxiliaires
CENTRALE	Aucun	Passerelle de commandement, Quartiers d'équipage, Armurerie, Infirmerie

SORROW

Utilisées principalement pour les opérations d'attaque-éclair et de réaction rapide, les frégates de classe Sorrow sont le principal instrument de l'Alliance pour combattre la menace constante des pirates, contrebandiers et autres hors-la-loi en intervenant le plus vite possible dès qu'ils sont repérés dans leur périmètre d'action. Leur armement conséquent est donc appuyé par des moteurs de grande puissance afin de ne pas laisser s'échapper leurs cibles.

Les capitaines de frégates Sorrow sont donc le plus souvent choisis pour leur esprit d'initiative et leur soif d'affrontements, à tel point qu'il existe une compétition plus ou moins publique entre bon nombre d'entre eux pour savoir qui possède le meilleur tableau de chasse.

Catégorie	Frégate classe Sorrow (F.E.S.)	
Concepteur	Alliance covenante	
Taille	Petite (440m)	
Equipage	Min 50 / Max 220	
VITESSE	Espace réel	Sous-espace
	12	300 AL/jour
DÉFENSE	Electronique	12
	Coque	13
	Instrum	4
	Contre-mesures	2
Règles spéciales	Artilleurs à l'ancienne Boucliers énergétiques (7) Entrée atmosphérique Micro-transitions	



ZONE	ARMEMENT	AUTRES COMPOSANTS
PROUE	1 Lance à plasma (M)	Senseurs actifs, senseurs passifs
BABORD	3 canons de bordée (M), 2 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence babord (3 charges)
TRIBORD	3 canons de bordée (M), 2 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence babord (3 charges)
VENTRAL	2 tourelles de proximité (M)	Soute, Hangar à navette (8 places) Propulseurs d'urgence ventraux (3 charges)
DORSAL	4 lanceurs de torpilles à plasma (M)	Antenne de communication, Propulseurs d'urgence dorsaux (3 charges)
POUPE	Aucun	Ingénierie (réacteur à 2 cœurs), Propulseurs principaux, Propulseurs auxiliaires
CENTRALE	Aucun	Passerelle de commandement, Quartiers d'équipage, Armurerie, Infirmerie

FRACTURE

Il s'agit là du modèle le plus courant de vaisseau d'origine jiralhanae, que l'on rencontre aussi bien dans l'Alliance ou d'autres factions militaires que chez les civils et les organisations privées. Par décret du Grand Conseil sur insistance des conseillers sangheillis, le peuple de Doisac avait interdiction d'utiliser certaines technologies comme des lances à plasma, des boucliers énergétiques ou même des ascenseurs gravitationnels sous prétexte de le « mettre à l'épreuve ». Bien que parfaitement conscients de cette hypocrisie, les jiralhanae acceptèrent de relever le défi et privilégièrent alors la robustesse et la fiabilité avec une coque très épaisse et des armements à munitions solides de leur propre fabrication.

Les capitaines de frégates *Fracture* la réputation d'être très audacieux et agressifs dans leurs approches. Beaucoup d'entre eux accrochent sur leur coque des morceaux récupérés sur les épaves des vaisseaux qu'ils ont détruits afin d'intimider leurs adversaires ainsi que pour s'en servir comme protection supplémentaire.

Catégorie	Frégate classe <i>Fracture</i> (F.B.M.)	
Concepteur	Jiralhanae	
Taille	Petite (374m)	
Equipe	Min 50 / Max 150	
VITESSE	Espace réel	Sous-espace
	10	100 AL/jour
DÉFENSE	Electronique	9
	Coque	14
	Instrum	2
	Contre-mesures	3
Règles spéciales	Artilleurs à l'ancienne Entrée atmosphérique Personnel polyvalent Résistance aux brèches Technologie bridée	



ZONE	ARMEMENT	AUTRES COMPOSANTS
PROUE	1 lance-débris (M)	Senseurs actifs, senseurs passifs
BABORD	3 canons de bordée (M), 2 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence babord (3 charges)
TRIBORD	3 canons de bordée (M), 2 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence babord (3 charges)
VENTRAL	2 tourelles de proximité (M)	Soute, Hangar à navette (6 places) Propulseurs d'urgence ventraux (3 charges), rayon de stase
DORSAL	4 lanceurs de torpilles à plasma (M)	Antenne de communication, Propulseurs d'urgence dorsaux (3 charges)
POUPE	Aucun	Ingénierie (réacteur à 2 cœurs), Propulseurs principaux, Propulseurs auxiliaires
CENTRALE	Aucun	Passerelle de commandement, Quartiers d'équipage, Armurerie

PARHELIA

On trouve la plupart de ces frégates à la tête des flottes de défenses de clans sangheillis ou de corporations privées sous contrat avec l'Alliance, mais également aussi sous le commandement de certains riches individus et opportunistes qui apprécient autant la qualité de ce type de vaisseau que l'important statut social qui y est associé. Car les classe *Parhelia* assurément sont ce qui se fait de mieux dans les chantiers navals civils en ce qui concerne la catégorie des frégates armées.

Les capacités défensives et la grande capacité de transport de la frégate *Parhelia* sont réputées à travers tout l'empire covenant, à tel point que les pirates prennent rarement le risque de les attaquer s'ils n'ont pas un avantage numérique suffisant pour les coincer. Perfectionnées par les maîtres de forges spatiales sangheillis depuis des millénaires, elles pourraient aisément rivaliser avec leurs homologues de l'Alliance rien qu'à la condition d'être équipées de boucliers énergétiques. Ce manque de protection est néanmoins compensé par un nombre supérieur de tourelles de défense mais surtout par leur silhouette qui est optimisée pour faciliter les manœuvres d'évasion contre les tirs d'armes à rayon ou même les torpilles.

Catégorie	Frégate classe <i>Parhelia</i> (F.K.M.)	
Concepteur	Sangheillis	
Taille	Petite (485m)	
Equipe	Min 75 / Max 300	
VITESSE	Espace réel	Sous-espace
	11	180 AL/jour
DÉFENSE	Electronique	11
	Coque	12
	Instrum	3
	Contre-mesures	3
Règles spéciales	Artilleurs à l'ancienne Entrée atmosphérique Résistance aux incendies Technologie bridée	



ZONE	ARMEMENT	AUTRES COMPOSANTS
PROUE	2 pulsars à plasma (M)	Senseurs actifs, senseurs passifs
BABORD	4 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence babord (3 charges)
TRIBORD	4 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence babord (3 charges)
VENTRAL	2 tourelles de proximité (M)	Soute, Hangar à navette (12 places), Propulseurs d'urgence ventraux (3 charges)
DORSAL	2 tourelles de proximité (M)	Antenne de communication, Propulseurs d'urgence dorsaux (3 charges)
POUPE	Aucun	Ingénierie (réacteur à 2 cœurs), Propulseurs principaux, Propulseurs auxiliaires
CENTRALE	Aucun	Passerelle de commandement, Quartiers d'équipage

GENESIS

Réservées quasi exclusivement aux membres des forces spéciales et de la Très Sainte Inquisition des prophètes, les frégates furtives de classe Genesis sont des ressources extrêmement rares et donc d'autant plus précieuse en raison de leur technologie de furtivité électronique qui leur permet de mener des opérations demandant la plus grande discrétion. Les capitaines nommés à la tête de ces bâtiments sont donc choisis pour leur prudence, leur calme et leur intelligence stratégique.

L'armement des corvettes Genesis est relativement faible comparé à celui d'autres frégates covenants, et son dispositif de furtivité rend impossible toute utilisation de bouclier énergétique. Car leur rôle principal est d'approcher au plus près leurs cibles avant de lancer des nacelles de descente orbitales ou des navettes d'abordage remplies de guerriers d'élite qui se chargeront d'atteindre les objectifs de mission.

Catégorie	Frégate furtive classe Genesis (F.P.S.)	
Concepteur	Alliance covenante	
Taille	Petite (460m)	
Equipage	Min 75 / Max 250	
VITESSE	Espace réel	Sous-espace
	12	275 AL/jour
DÉFENSE	Electronique	15
	Coque	12
	Instrum	5
	Contre-mesures	2
Règles spéciales	Artilleurs à l'ancienne Bouclier énergétique (7) Entrée atmosphérique Furtif Micro-transitions	



ZONE	ARMEMENT	AUTRES COMPOSANTS
PROUE	1 canon IEM (M)	Senseurs actifs, senseurs passifs
BABORD	4 canons de bordée (M), 2 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence babord (3 charges)
TRIBORD	4 canons de bordée (M), 2 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence tribord (3 charges)
VENTRAL	2 tourelles de proximité (M)	Soute, Hangar à navette (20 places), Propulseurs d'urgence ventraux (3 charges), Salle des nacelles de descente (50 places)
DORSAL	6 lanceurs de torpilles à plasma (M)	Antenne de communication, Propulseurs d'urgence dorsaux (3 charges)
POUPE	Aucun	Ingénierie (réacteur à 2 cœurs), Propulseurs principaux, Propulseurs auxiliaires
CENTRALE	Aucun	Passerelle de commandement, Quartiers d'équipage, Armurerie, Infirmerie

JAG VOL

Au départ, les frégates de classe Jag Vol sont en fait des vaisseaux-cargos lekgolos qui ont été modifiés pour devenir de solides bâtiments de guerre très populaires et répandus parmi les pirates et les hérétiques. Leurs vaste soute a été partiellement convertie en hangar à navettes pour leur permettre d'agir comme des portes-vaisseaux et mener ainsi des raids sur des cibles vulnérables avant de piller autant de ressources que possibles. Capables d'encaisser des tirs soutenus de batteries d'armes navales, il met l'adversaire devant un terrible dilemme : se concentrer sur le petit mastodonte lui-même ou sur la multitude d'appareils de combat qu'il aura déployé.

Bien qu'il n'existe aucun schéma standardisé expliquant précisément comment transformer un vaisseau-cargo lekgolo en frégate Jag Vol, les caractéristiques principales sont parfaitement connues parmi les spécialistes des milieux criminels covenants. Commander ce genre de bâtiment demande une grande capacité de coordination stratégique, mais souvent les capitaines de Jag Vol ont avant tout la fibre marchande pour vendre à bon prix tout ce qu'ils récupèrent.

Catégorie	Frégate classe Jag Vol (F.F.M.)	
Concepteur	Kig-yars	
Taille	Moyenne (560m)	
Equipage	Min 100 / Max 600	
VITESSE	Espace réel	Sous-espace
	13	80 AL/jour
DÉFENSE	Electronique	10
	Coque	11
	Instrum	3
	Contre-mesures	4
Règles spéciales	Artilleurs à l'ancienne Armement dissimulé Entrée atmosphérique Technologie bridée	



ZONE	ARMEMENT	AUTRES COMPOSANTS
PROUE	2 canon à débris (M)	Senseurs actifs, senseurs passifs
BABORD	2 pulsars à plasma (M), 2 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence babord (3 charges)
TRIBORD	2 pulsars à plasma (M), 2 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence tribord (3 charges)
VENTRAL	2 tourelles de proximité (M)	Soute, Hangar à navette (40 places), Propulseurs d'urgence ventraux (3 charges), Rayon de stase
DORSAL	4 lanceurs de torpilles à plasma (M)	Antenne de communication, Propulseurs d'urgence dorsaux (3 charges)
POUPE	Aucun	Ingénierie (réacteur à 2 cœurs), Propulseurs principaux, Propulseurs auxiliaires
CENTRALE	Aucun	Passerelle de commandement, Quartiers d'équipage, Armurerie, Infirmerie

GALLEON

Parmi les modèles de vaisseau de conception purement sangheili, le Galleon est une perfection de férocité compacte renfermant plusieurs merveilles de technologies développées par le peuple de Sanghelios du temps de son Age d'Or avant la rencontre avec les san'shyuums, grâce à l'étude de vestiges forerunners. Plusieurs de ces technologies n'ont jamais été égalées par celles de l'Alliance, et les maîtres des forges spatiales capables de les produire ont toujours réussi à protéger leurs secrets multi-millénaires. La silhouette élégante du Galeon dissimule de nombreux canons lourds, sa stratégie d'engagement étant principalement de profiter de sa grande vitesse et manoeuvrabilité (pour un vaisseau de sa catégorie) afin de se placer sur les flancs de l'ennemi afin de le pilonner par des salves de bordées meurtrières. Cela en fait un prédateur de l'espace craint par tous les pirates et hors-la-loi aux bâtiments souvent très nettement inférieurs, et les territoires qui sont connus pour être patrouillé par ne serait-ce qu'un seul Galleon sont donc soigneusement évités. Totalement absent des armées de l'Alliance, il est utilisé quasi exclusivement par des cercles souverains sangheilis, mais certains mercenaires et entrepreneurs privés très puissants sont également parvenus à en obtenir des exemplaires. Après le Grand Schisme, il est devenu l'un des fleurons de nombreuses factions sangheilis indépendantes.

Catégorie	Destroyer classe Galleon (F.E.S.)	
Concepteur	Sangheilis	
Taille	Moyenne (526m)	
Equipage	Min 50 / Max 220	
VITESSE	Espace réel	Sous-espace
	12	90 AL/jour
DÉFENSE	Electronique	12
	Coque	15
	Instrum	3
	Contre-mesures	1
Règles spéciales	Artilleurs à l'ancienne Entrée atmosphérique Micro-transitions	



ZONE	ARMEMENT	AUTRES COMPOSANTS
PROUE	1 Pulsar à plasma (L)	Senseurs actifs, senseurs passifs
BABORD	12 canons de bordée (L), 3 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence babord (2 charges)
TRIBORD	12 canons de bordée (L), 3 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence babord (2 charges)
VENTRAL	3 tourelles de proximité (M)	Soute, Hangar à navette (10 places) Propulseurs d'urgence ventraux (2 charges), Salle des nacelles de descente (10 places)
DORSAL	Aucun	Antenne de communication, Propulseurs d'urgence dorsaux (2 charges)
POUPE	Aucun	Ingénierie (réacteur à 3 cœur), Propulseurs principaux, Propulseurs auxiliaires
CENTRALE	Aucun	Passerelle de commandement, Quartiers d'équipage, Armurerie

KESTYN

Tout comme leurs petites sœurs de classe Fracture, les destroyers de classe Kestyn représentent toute la brutalité naturelle des jiralhanaes avec une énorme robustesse grâce au plus épais blindage de coque qui puisse être installé sur un bâtiment de cette catégorie, doublé d'un armement proprement terrifiant. Le blindage de coque est à la fois segmenté et détachable afin de pouvoir être facilement remplacé lorsqu'il a subi trop de dommages, mais il est également beaucoup plus épais au niveau de la proue afin de pouvoir éperonner ses adversaires à la moindre occasion. Des rapports parlent de destroyer Kestyn qui auraient survécu à un choc frontal contre des vaisseaux presque deux fois plus gros qu'eux, et ces vaisseaux sont donc redoutés à juste titre par la plupart des forces non-militaires covenantes. Une grande part des modèles en activité sont détenus par des meutes de mercenaire jiralhanaes sous contrat avec l'Alliance et donc autorisés à opérer comme force de sécurité secondaire sur un territoire limité, tandis que le reste effectue des raids meurtriers contre tout ce qui constitue une cible intéressante.

Catégorie	Destroyer classe Kestyn (D.B.E.)	
Concepteur	Jiralhanae	
Taille	Grande (530m)	
Equipage	Min 75 / Max 300	
VITESSE	Espace réel	Sous-espace
	7	50 AL/jour
DÉFENSE	Electronique	7
	Coque	16 (proue 20)
	Instrum	2
	Contre-mesures	2
Règles spéciales	Artilleurs à l'ancienne Coque renforcée (proue +4) Entrée atmosphérique Résistance aux brèches Technologie bridée Tourelles à gros calibre	



ZONE	ARMEMENT	AUTRES COMPOSANTS
PROUE	1 lance-débris (L)	Senseurs actifs, senseurs passifs
BABORD	6 canons de bordée (M), 3 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence babord (2 charges)
TRIBORD	6 canons de bordée (M), 3 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence babord (2 charges)
VENTRAL	3 tourelles de proximité (M)	Soute, Hangar à navette (14 places), Propulseurs d'urgence ventraux (2 charges), Rayon de stase, Salle des nacelles de descente (20 places)
DORSAL	12 lanceurs de missiles (M)	Antenne de communication, Propulseurs d'urgence dorsaux (2 charges)
POUPE	Aucun	Ingénierie (réacteur à 3 cœur), Propulseurs principaux, Propulseurs auxiliaires
CENTRALE	Aucun	Passerelle de commandement, Quartiers d'équipage, Armurerie

PUNISHMENT

Principale classe de destroyer déployée par l'Alliance durant la guerre contre les humains, le Punishment est une menace qu'aucun capitaine ne souhaite rencontrer sans un soutien conséquent. Un seul d'entre eux est capable de détruire un groupe de combat humain ou pirate d'une demi-douzaine de bâtiments de tonnage léger ou moyen sans subir de sérieux dommages. Certains capitaines de Punishment très audacieux n'hésitent pas à effectuer des micro-transitions sub-spatiales pour s'approcher au plus près de leurs ennemis, voir même surgir au beau milieu de la formation adverse, pour ensuite faire feu de toutes leurs armes en ne laissant que des épaves dans leur sillage. Pour les vaisseaux de faible tonnage, l'apparition d'un destroyer Punishment est donc souvent signe de défaite et de mort imminente à moins d'arriver à le fuir ou de disposer d'une puissance de feu suffisamment dissuasive. Pendant la croisade contre les humains, ces vaisseaux pouvaient opérer seuls assez librement en attaquant des cibles repérées par les missions d'exploration car ils rencontraient rarement une force d'opposition capable de les repousser.

Catégorie	Destroyer léger classe Sorrow (D.B.S.)	
Concepteur	Alliance covenante	
Taille	Moyenne (715m)	
Equipage	Min 100 / Max 300	
VITESSE	Espace réel	Sous-espace
	9	150 AL/jour
DÉFENSE	Electronique	9
	Coque	14
	Instrum	4
	Contre-mesures	1
Règles spéciales	Artilleurs à l'ancienne Bouclier énergétique (10) Entrée atmosphérique Micro-transitions Tourelles à gros calibre	

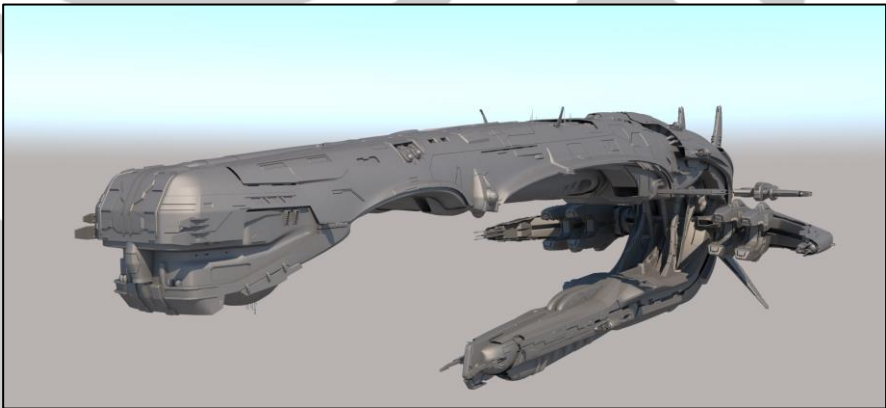


ZONE	ARMEMENT	AUTRES COMPOSANTS
PROUE	1 Lances à plasma (L), 2 pulsars à plasma (L)	Senseurs actifs, senseurs passifs
BABORD	5 canons de bordée (M), 3 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence babord (2 charges)
TRIBORD	5 canons de bordée (M), 3 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence babord (2 charges)
VENTRAL	3 tourelles de proximité (M)	Soute, Hangar à navette (20 places) Propulseurs d'urgence ventraux (2 charges), Salle des nacelles de descente (15 places)
DORSAL	10 lanceurs de torpilles à plasma (L)	Antenne de communication, Propulseurs d'urgence dorsaux (2 charges)
POUPE	Aucun	Ingénierie (réacteur à 3 cœurs), Propulseurs principaux, Propulseurs auxiliaires
CENTRALE	Aucun	Passerelle de commandement, Quartiers d'équipage, Armurerie, Infirmerie

TEMPEST

Né d'une collaboration fortuite entre plusieurs clans de pirates kig-yars avec des mercenaires jiralhanaes et des artisans lekglolos, le destroyer de classe Tempest est la terreur des vaisseaux marchands et des colonies isolées. Fabriqués sur d'obscurcs chantiers navals illégaux pour le compte de puissants chefs de guerre hérétiques ou hors-la-loi, ils sont capables d'encaisser d'importants dégâts pour se rapprocher de leur cible avant de les immobiliser pour un abordage, soit par l'utilisation de leur canon IEM soit en les pillonnant à courte portée. A noter que l'apparence extérieur d'un destroyer Tempest peut grandement changer d'un exemplaire à un autre afin de le faire passer pour un vaisseau civile et ainsi éviter que sa silhouette soit facilement identifiable par les forces de sécurité locales. Commander un tel bâtiment offre un grand prestige mais également de très gros risques, car il sera rapidement considéré comme une cible prioritaire par les autorités qui ne reculeront devant aucun sacrifice pour le neutraliser. Il vaut mieux avoir beaucoup de soutien parmi les milieux illégaux pour échapper aux patrouilles et services de renseignement.

Catégorie	Destroyer léger classe Tempest (D.B.E.)	
Concepteur	Kig-yars / lekglolos / jiralhanaes	
Taille	Moyenne (650m)	
Equipage	Min 100 / Max 250	
VITESSE	Espace réel	Sous-espace
	10	65 AL/jour
DÉFENSE	Electronique	8
	Coque	12 (+3 proue et flancs)
	Instrum	2
	Contre-mesures	3
Règles spéciales	Artilleurs à l'ancienne Armement dissimulé Coque renforcée (proue et flancs, +3) Entrée atmosphérique Tourelles polyvalentes	



ZONE	ARMEMENT	AUTRES COMPOSANTS
PROUE	1 canon IEM (L), 2 pulsars à plasma (L)	Senseurs actifs, senseurs passifs
BABORD	4 canons de bordée (M), 4 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence babord (2 charges)
TRIBORD	4 canons de bordée (M), 4 tourelles de proximité (M)	Propulseurs d'urgence babord (2 charges)
VENTRAL	4 tourelles de proximité (M)	Soute, Hangar à navette (15 places) Propulseurs d'urgence ventraux (2 charges), rayon de stase
DORSAL	8 lanceurs de torpilles à plasma (L)	Antenne de communication, Propulseurs d'urgence dorsaux (2 charges)
POUPE	Aucun	Ingénierie (réacteur à 3 cœurs), Propulseurs principaux, Propulseurs auxiliaires
CENTRALE	Aucun	Passerelle de commandement, Quartiers d'équipage, Armurerie, Infirmerie

7.6. AMÉLIORATIONS DE VAISSEAU

RÉCOMPENSES DE NIVEAU

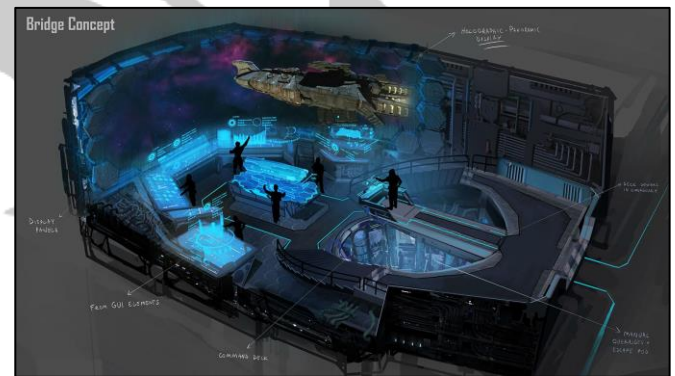
Chaque fois que votre capitaine monte de niveau, suivez le tableau ci-dessous pour connaître les améliorations d'équipages et/ou de vaisseau qu'il reçoit en plus des avantages décrits dans sa classe au chapitre 1.2. :

NIV.	RECOMPENSE	CARACTERISTIQUES		CATEGORIE DE VAISSEAU ACCESSIBLE
		Principales	Autres	
1	N/A	12	10	Corvette
2	Compétence +2 à 3 officiers	12	10	
3	1 Talent d'équipage	13	10	
4	Compétence +2 à 3 officiers	13	10	
5	1 amélioration de vaisseau	13	11	
6	Compétence +2 à 3 officiers	13	11	
7	1 Talent d'équipage	14	11	
8	Compétence +2 à 3 officiers	14	11	
9	1 amélioration de vaisseau	14	12	
10	Compétence +2 à 3 officiers	14	12	Frégate
11	1 Talent d'équipage	15	12	
12	Compétence +2 à 3 officiers	15	12	
13	1 amélioration de vaisseau	15	13	
14	Compétence +2 à 3 officiers	15	13	
15	1 Talent d'équipage	16	13	
16	Compétence +2 à 3 officiers	16	13	
17	1 amélioration de vaisseau	16	14	
18	Compétence +2 à 3 officiers	16	14	Destroyer
19	1 Talent d'équipage	17	14	
20	Compétence +2 à 3 officiers	17	14	

RÉCOMPENSES DE MISSION

L'amélioration de votre vaisseau et de son équipage ne sera bien évidemment pas uniquement dépendant de la montée en niveau de votre capitaine : certaines missions et événements proposés par votre Maître de Jeu peut vous donner des opportunités d'obtenir certains avantages particuliers qui ne sont pas forcément présents dans ce chapitre car les possibilités ne sont limitées que par votre imagination.

Il peut s'agir d'une technologie expérimentale récupérée sur un prototype de la Navy, ou un artefact forerunner ayant un effet plus ou moins inconnu, ou l'un de vos PNJ officiers qui accomplit un exploit particulier qui le fait progresser dans ses compétences. C'est néanmoins la responsabilité du MJ de s'assurer que ces récompenses ne soient ni trop fréquentes ni trop importantes (mais si c'est le cas, il pourra toujours trouver un moyen de vous les retirer plus tard...).



TALENTS D'ÉQUIPAGE

Note : certaines de ces améliorations sont reçues à travers des modifications non pas du personnel de bord mais du vaisseau lui-même. Elles sont néanmoins classées ici car leurs effets concernent avant tout les personnages.

CRYO-TUBE À RÉVEIL RAPIDE

Pour les vaisseaux humains équipés de baies cryogéniques, cette amélioration permet d'effectuer des procédures de décongélation plus rapides qui prennent 10 minutes au lieu de 15. Les procédures de réveil d'urgence ne peuvent pas descendre en-dessous de 5 minutes mais sont plus sûres et deviennent totalement sans danger pour les personnages spartans.



DISCIPLE

Les officiers forment tous un ou plusieurs membres de leurs équipes pour les remplacer aussi efficacement que possible si jamais il leur arrive un accident. Vous ne subissez plus de malus de -1 sur le profil des remplaçants d'officier en cas de perte.

PERSONNEL COMBATTANT

A quelques éventuelles exceptions qui sont à déterminer avec le MJ, tous les membres d'équipage ont reçu une formation avancée au combat et au maniement

des armes les plus courantes. Ils possèdent tous les compétences de maniement des Armes de poing, Armes standards et Armes de jet au niveau +2.

PERSONNEL POLYVALENT

Ce talent fonctionne comme la règle spéciale du même nom au chapitre 7.2.

RÉSISTANCE À...

Par un entraînement spécifique, des expériences enrichissantes ou des motivations suffisamment fortes, l'équipage est devenu moins sensible à un type de trouble moral (voir chapitre 7.2), qui doit être précisé sur le profil de l'équipage (par exemple Résistance à la dépression).

SANCTUAIRE DE RELIQUES

Ce talent n'est accessible que si une partie ou la totalité de votre équipage vénère les forerunners d'une manière ou d'une autre. Une partie du vaisseau est aménagé pour devenir un lieu de recueillement où sont entreposées diverses reliques forerunners mineures (sans intérêt particulier, inertes ou inutilisables) récupérées au cours de vos missions. Tant que ce sanctuaire reste inviolé, tout le personnel croyant de votre vaisseau possède un bonus sur tous ses tests de Volonté et de compétences associées. La valeur de ce bonus est déterminé par le MJ en fonction du nombre et de la qualité des reliques qui y sont entreposées.

TÉTONS NUTRITIFS BOOSTÉS

Nécessite un équipage partiellement ou totalement unggoy et une infirmerie. La substance contenue dans les machines sur lesquelles les unggoy s'alimentent est mélangée avec une drogue de combat de votre choix diluée pour avoir des effet très légers mais plus ou moins permanents tant que ces machines restent opérationnelles.

AMÉLIORATIONS DE VAISSEAU

ACQUISITION DE RÈGLE SPÉCIALE

Il est possible de dépenser une amélioration de vaisseau pour lui apporter les modifications nécessaires à l'obtention de certaines règles spéciales décrites au chapitre 7.2. Seules les règles spéciales listées ci-dessous peuvent être acquises de cette manière :

- Armement dissimulé,
- Résistance aux brèches ou aux incendies,
- Tourelles à gros calibres,
- Tourelles polyvalentes.

AMÉLIORATIONS DE CARACTÉRISTIQUES

Il existe plusieurs types d'améliorations de caractéristiques, chacune affectant l'une des valeurs du profil de votre vaisseau. Chacune de ces améliorations ne peut pas être prise plus de 2 fois.

Blindage renforcé	+1 à la Défense de Coque
Brouilleurs passifs	+1 à la Défense Electronique
Moteurs améliorés	+1 à la Vitesse
Contre-mesures compactes	+1 à la valeur maximale de contre-mesures
Senseurs avancés	+1 à la valeur d'Instrumentation

BATTERIES DE SECOURS

Chaque section du vaisseau reçoit un système d'alimentation d'urgence suffisamment robuste pour lui permettre de continuer à fonctionner normalement pendant un temps limité même après avoir perdu toute liaison avec le réacteur. Si vous recevez un résultat de dommage critique « Perte d'alimentation », il ne prend effet qu'après avoir effectué deux autres rounds de combat complets. Si vous êtes hors-combat, la durée des batteries est déterminée par le MJ.

COMBUSTIBLE LONGUE DURÉE

Le(s) cœur(s) du réacteur du vaisseau sont adaptés pour pouvoir être alimentés avec du combustible plus riche qui s'épuise beaucoup plus lentement. Après chaque rechargement d'un cœur, la première fois qu'un événement devrait normalement provoquer un état *Combustible faible*, cet effet est ignoré.

MUNITIONS SPÉCIALES

Vos canons de bordée reçoivent une réserve de munitions spéciales qui possèdent des effets spéciaux parmi ceux décrits ci-dessous et qui peuvent être utilisées un nombre de fois limité avant de devoir être ravitaillées à un spatiodock militaire allié. Par défaut vos canons sont chargées avec leurs munitions standards, et vous pouvez leur ordonner de passer sur les munitions spéciales au travers d'un ordre de *Réarmement* (voir chapitre 7.3).

- **Munitions disruptrices** : lorsque vous causez un dommage critique contre un vaisseau ennemi, vous pouvez décider de lui infliger le résultat « Perte d'alimentation » plutôt que je le décider aléatoirement.
- **Munitions incendiaires** : lorsque vous causez un dommage critique contre un vaisseau ennemi, vous pouvez décider de lui infliger un *incendie* plutôt que je décider le résultat aléatoirement.
- **Munitions intelligentes** : ces munitions possèdent un système de guidage limité qui leur permet de corriger légèrement leur trajectoire en vol. Si vous avez *Verrouillée* votre cible, vous disposez d'un bonus de +2 sur votre jet d'attaque.
- **Munitions ultra-perforantes** : lorsque vous causez un dommage critique contre un vaisseau ennemi, vous pouvez décider de lui infliger une *brèche* plutôt que je décider le résultat aléatoirement.
- **Munitions sismiques** : lorsque vous causez un dommage critique contre un vaisseau ennemi, vous pouvez décider de lui infliger le résultat « Equipage secoué » plutôt que je le décider aléatoirement.

	CORVETTE	FREGATE	DESTROYER
Nombre maximum de munitions spéciales différentes	1	2	3
Nombre d'utilisations par munitions spéciales	2	4	6

SUPERSTRUCTURE RENFORCÉE

Une fois par tour de combat, vous pouvez forcer un adversaire à relancer un résultat de dommage critique. Vous devez cependant accepter le second résultat.





L'UNIVERS DE HALO

INTRODUCTION

1. HISTOIRE
2. PEUPLES
3. TECHNOLOGIES
MAJEURES
4. FACTIONS
5. RELIGIONS
COVENANTES
6. LA SPHÈRE
HUMAINE
7. LA SPHÈRE
COVENANTE
8. L'EXPANSION DE
SIKAR

8.1. HISTOIRE

« Ceux qui ne connaissent pas l'histoire sont condamnés à la répéter... »
(Anonyme)

Halo : Héros & Hérétiques se déroule en 2555, deux ans après l'armistice signée au terme de la terrible guerre qui opposa l'humanité et les différents peuples covenants. Mais pour comprendre cette complexe situation, il faut connaître les grandes lignes des événements historiques qui l'ont précédé.

//////// SPOILER ALERT //////////

Les événements qui sont résumés ci-dessous contiennent des spoilers sur une large partie de la saga des jeux vidéo et de plusieurs livres de son univers étendu. Si vous n'y avez pas encore joué et que vous préférez les découvrir par vous-même... et bien qu'est-ce que vous attendez ? Dépêchez-vous de les finir ! Pour les autres qui ne comptent pas jouer aux jeux ou qui ont besoin d'un rappel, voici l'histoire de Halo telle que nous la connaissons, très brièvement résumée jusqu'au début des événements décrits dans l'introduction de ce livre.



LES GUERRES INTERPLANÉTAIRES HUMAINES (2150-2170)

Au début du 22^{ème} siècle, l'humanité a unifié toutes ses nations pour créer l'**UEG (United Earth Government)** et a terraformé la Lune, Mars ainsi que plusieurs des lunes Joviennes. Mais des tensions grandissantes autour des ressources énergétiques causent l'apparition de deux mouvements extrémistes : d'un côté les **Koslovics** qui désirent la formation d'un nouveau régime communiste et de l'autre les **Friedens** aux idéaux néo-fascistes. Ces deux mouvements s'affrontent pendant près de deux décennies sur les colonies de la Terre jusqu'à ce que l'UEG autorise le déploiement des marines de l'**UNSC (United Nation Space Command)** pour mettre un terme au conflit. Les guerres interplanétaires s'achèvent finalement le 7 juillet 2170 avec la signature du **Traité de Callisto** entre l'UEG, les Koslovics et les Friedens.

Deux décennies plus tard, les scientifiques **Tobias Shaw** et **Wallace Fujikawa** découvrent la dimension parallèle du Sous-espace permettant à des vaisseaux de voyager plusieurs fois à la vitesse de la lumière, ce qui débute une nouvelle époque de colonisation spatiale et met fin au problème des ressources. La première planète à être colonisée, située dans le système Epsilon Eridani à seulement 10,5 années-lumières de la Terre, est baptisée **Reach**.



L'EXPANSION DE L'ALLIANCE (DE -853 À 2525)

Loin de la Terre, à qui sait combien d'années-lumières de notre système solaire, les peuples des **san'shyumms** et des **sangheilis** s'affrontent depuis quatorze ans dans une violente guerre interstellaire pour le contrôle des nombreux vestiges laissés par les **forerunners**, un peuple extrêmement avancé qui avait autrefois conquis la galaxie avant de mystérieusement disparaître. Ils décident finalement de mettre de côté leurs différences et de s'unir autour de leur vénération commune des forerunners qu'ils considèrent comme des dieux, ou plus précisément comme des mortels ayant trouvé le moyen d'atteindre la transcendance divine grâce à un procédé appelé **le Grand Voyage**. Ce Grand Voyage peut être accompli grâce à des installations forerunners nommées les **Halos**, des anneaux-mondes de la taille de petites lunes et dont la surface intérieure possède une surface artificielle habitable.

Les san'shyumms et les sangheilis fondent alors l'**Alliance covenante**, un puissant empire interstellaire unis dans le but commun de trouver les Halos et de les utiliser pour accomplir le Grand Voyage. Les san'shyumms très érudits deviennent les prophètes qui guident leur croisade tandis que les féroces sangheilis taillés pour la guerre écrasent ou convertissent tous les peuples qu'ils rencontrent sur leur chemin, le tout dirigé depuis l'immense station spatiale de **Grande Bonté** qui constitue la capitale sainte de leur empire. En près de trois millénaire, ils conquièrent un vaste territoire spatial et imposent leur croyance à sept autres races qui deviennent leurs vassaux : les **lekgolos** (en -784), les **yanmees** (en 1112), les **kig-yars** (1342), les **unggoys** (2142) et les **jiralhanaes** (2492). A leurs yeux, ceux qui acceptent la divinité des forerunners et la salvation du Grand Voyage sont dignes de les servir tandis que les autres sont des hérétiques qui doivent être exterminés. Qui sait combien de civilisations ont été anéanties et oubliées pendant cette période ?

Mais la croisade de l'Alliance ne progresse pas facilement : en plus des ennemis extérieurs à écraser ou à convertir, des ennemis intérieurs apparaissent régulièrement et pour différentes raisons. Certains veulent retrouver leur liberté, d'autres contestent les écrits sacrés, d'autres encore désirent simplement renverser leurs dirigeants pour prendre le pouvoir. La nature ultra-militariste de l'Alliance, associée à une forme très particulière d'obscurantisme religieux, est un terrain propice à toutes formes d'affrontements internes qui ralentissent considérablement son expansion.



L'INSURRECTION (2494-2525)

Après avoir colonisé plusieurs centaines de planètes, lunes ou astéroïdes, développé plusieurs technologies avancées telles que les **Intelligences Artificielles** ou les **ascenseurs orbitaux**, l'humanité fait nouveau face à la guerre civile suite à une série de graves incidents causés par une montée des tensions entre les différentes autorités coloniales, ainsi que par le désir de liberté de nombreux mondes. Plusieurs mouvements séparatistes apparaissent et affrontent l'UNSC en employant des tactiques de guérilla avec le soutien d'une part toujours plus importante de la population. C'est une époque de terreur, où beaucoup de citoyens en viennent à craindre tout autant l'oppression des forces fédérales de la Terre que les attentats des rebelles les plus extrémistes.

Les services de renseignement de l'UNSC, l'**ONI (Office of Naval Intelligence)**, estiment que si rien n'est fait pour changer drastiquement la situation stratégique, l'insurrection deviendra complètement incontrôlable et les forces militaires se retrouveront dépassées. Dans le plus grand secret, le **programme SPARTAN-II** est lancé en 2517 sous le contrôle du docteur **Catherine Halsey** pour créer des super-soldats. Pour cela, la scientifique fait kidnapper 75 enfants entre six et sept ans sélectionnés pour leurs aptitudes exceptionnelles. Ils suivent un entraînement militaire intense pendant huit ans sur la colonie de **Reach** avant d'être biologiquement augmentés par plusieurs opérations chirurgicales très lourdes qui causent néanmoins la mort de la moitié d'entre eux. Plusieurs autres sont si gravement mutilés qu'ils deviennent inaptes au service ou sont mis en cryogénie dans l'attente que l'on invente une technologie capable de les soigner. Au final, seules 33 recrues deviennent des spartans.

En quelques mois, ces super-soldats accomplissent plusieurs missions à haut risque contre l'insurrection sans subir de perte et auraient certainement mis définitivement fin à la guerre civile si une autre menace beaucoup plus terrible n'était soudainement apparue.



LA GRANDE GUERRE (2525-2552)

En 2525, un vaisseau de reconnaissance de l'Alliance covenant découvre le lointain monde de **Harvest**, la colonie la plus éloignée de la Terre. Ses instruments de détection, construits à partir de technologies forerunners que les covenants ne comprennent que partiellement, indiquent que la planète est remplie de reliques forerunners. Son rapport est intercepté par un vice-ministre san'shyuum très ambitieux qui décide d'utiliser cette découverte à son avantage en envoyant une équipe de guerriers jiralhanaes négocier en secret avec les humains. Mais par la faute d'incompréhensions de part et d'autres, les négociations échouent catastrophiquement et les guerriers de l'Alliance commencent à massacrer toute la population de Harvest.

Entre-temps, le vice-ministre qui a commandité cette mission s'est allié avec deux autres san'shyuums aussi ambitieux que lui pour prendre le pouvoir en forçant la démission des trois **hiérarques**, les grands prophètes qui sont au sommet de l'autorité religieuse de l'Alliance. Mais dans leurs préparations, ils décident de consulter l'Oracle, une machine forerunner gardée au cœur de la capitale de l'Alliance, pour lui présenter le rapport des éclaireurs sur Harvest. Ils apprennent alors que le symbole qu'ils croyaient indiquer « Réclamation » signifie en fait « Reclamer » (dépositaire en français), les héritiers que les forerunners ont désignés avant leur disparition. Furieux, ils font taire l'oracle, deviennent les grands prophètes du **Regret**, de la **Vérité** et de la **Pitié**, puis ordonnent une campagne d'extermination contre les humains en déclarant ces derniers hérétiques.

Pour répondre à cette nouvelle menace, les spartans sont équipés avec des armures spéciales **MJOLNIR**s qui multiplient leurs capacités physiques mais qu'ils sont les seuls à pouvoir utiliser grâce à leurs augmentations biologiques. Dès leur premier déploiement, ils parviennent à aborder un vaisseau kig-yar pour le faire exploser de l'intérieur avec une charge nucléaire, mais perdent l'un des leurs dans la bataille, **SAMUEL-034**. Il sera le seul spartan mort au combat jusqu'en 2552.

Commence alors 27 ans d'une guerre pour la survie de l'humanité, dans laquelle des milliards d'hommes et de femmes périssent, la plupart lors de la vitrification de colonies entières par des bombardements à plasma depuis l'orbite. Pour faire face à cette menace, l'UEG vote les pleins pouvoirs à l'UNSC, instaurant un gouvernement militaire et la loi martiale jusqu'à la fin de la crise. Mais l'UNSC est cruellement désavantagé, les covenants étant non seulement plus nombreux mais également beaucoup plus avancés technologiquement. Au sol, les troupes humaines peuvent résister héroïquement et obtenir quelques victoires, surtout lorsque des spartans sont présents, mais dans l'espace il est presque impossible de gagner à moins d'aligner trois fois plus de vaisseaux que l'ennemi. Les armes à plasma des covenants peuvent couper les plus gros bâtiments humains comme du papier tout en encaissant d'impressionnantes quantités de dégâts grâce à leurs boucliers énergétiques. Les seules armes capables de percer ces boucliers efficacement sont les **CAM (Canons à Accélération Magnétiques)**, et l'UNSC se met alors à construire le plus grand nombre possible de frégates et autres petits vaisseaux équipés de ces armes.

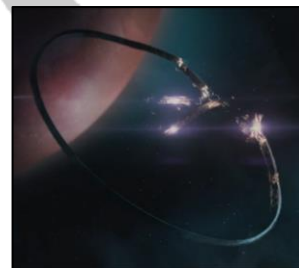
Pour ralentir la progression de l'Alliance, l'UNSC instaure le **Protocole Cole**, un ensemble de directives à appliquer en cas de contacts covenants, les plus importantes étant la purge de toutes les bases de données locales contenant des cartes stellaires et l'interdiction de sauter dans le sous-espace directement vers un monde humaine. Si un vaisseau humain veut fuir l'ennemi, il doit d'abord effectuer trois sauts vers des coordonnées aléatoires avant de rejoindre une colonie de la Terre. Cela force les covenants à explorer l'espace beaucoup plus largement, mais ne fait que retarder l'inéluctable. La section 2 de l'ONI, chargée du contrôle de l'information, travaille sans relâche pour que la population civile ne sache pas à quel point la situation était désespérée afin d'éviter la panique. La vie des citoyens reste donc globalement inchangée par le conflit à l'exception de l'intensification des contrats militaires en tous genres, à tel point qu'on peut croire que la guerre n'existe même pas.

Plusieurs projets secrets sont menés pour tenter de renverser le cours de la guerre, presque tous dirigés par des hauts officiers de l'ONI. En 2531, le colonel James Ackerson crée le programme **SPARTAN-III** qui formera trois compagnies de 300 super-soldats moins coûteux que les spartans-II mais également moins efficaces, qui périront presque tous lors de diverses opérations à très haut risque. En 2544 débute également la construction d'un super-transporteur nommé **l'UNSC Infinity**, le plus gros vaisseau militaire jamais construit par l'humanité, mais qui ne sera pas terminé avant la fin de la guerre.

LE SCHISME (2552)

En 2552, les covenants découvrent le monde de **Reach**, la colonie la plus proche de la Terre, et également la plus lourdement fortifiée. L'immense flotte de défense humaine engage alors une violente bataille contre la flotte covenant de **Particular Justice**, commandée par le sangheili **Thel 'Vadamee** et forte de trois cent bâtiments de guerre. Les spartans, eux, se trouvaient au départ à bord de l'**UNSC Pillar of Autumn**, un croiseur lourdement modifié qui devaient les emmener accomplir une mission spéciale visant à capturer un prophète san'shyuum. Ils tentent de protéger les générateurs alimentant les stations de défense orbitales mais sont presque tous tués ou disparaissent dans l'affrontement. En quelques heures, les défenses de Reach sont écrasées. Le **Pillar of Autumn** s'enfuit avec à son bord l'unique spartan survivant connu à ce moment : l'adjudant **JOHN-117**.

Le commandant du vaisseau, le capitaine **Jacob Keyes**, applique le protocole et demande à son IA de navigation, **Cortana**, de sauter dans le sous-espace vers des coordonnées aléatoires. C'est ainsi qu'ils découvrent (presque) par hasard l'un des Halos. La flotte covenant les a malheureusement suivi mais, craignant trop d'endommager l'installation forerunner, lance un abordage qui permet à de nombreux membres d'équipage de s'échapper, dont l'adjudant qui fait désormais équipe avec l'IA Cortana installée dans son armure MJOLNIR. Les survivants humains vont mené plusieurs opérations à la surface de Halo qui mèneront à la découverte de plusieurs terribles secrets : ils apprennent d'abord que Halo est une arme conçue par les forerunners pour vaincre le **Parasite**, une forme de vie qui corrompt toute matière organique pour en faire des soldats et capable même d'absorber les souvenirs de ses victimes pour devenir toujours plus intelligent. Ensuite ils découvrent que des organismes du Parasite étaient enfermés sur Halo, et que le capitaine Keyes les libère par erreur en croyant accéder à une cache d'armes. Puis, juste avant d'activer Halo, JOHN-117 apprend grâce à Cortana que cette gigantesque arme ne détruit pas le Parasite car les forerunners malgré leur toute-puissance technologique n'ont jamais trouvé de faiblesse chez cet ennemi. A la place, Halo détruit sa nourriture, c'est-à-dire toute forme de vie organique, dans un rayon de 25.000 années-lumières. N'ayant pas d'autre solution, John et Cortana font exploser les réacteurs à fusion du **Pillar of Autumn** qui s'était écrasé sur Halo, ce qui brise l'installation en plusieurs morceaux et tue tous ses occupants pendant qu'ils s'échappent avec un chasseur-bombardier encore intact dans les hangars.



Le commandant sangheili en charge de la flotte, **Thel 'Vadamee** est alors convoqué devant le **Grand Conseil** de l'Alliance pour rendre compte de son échec impardonnable. Il est forcé d'endosser l'armure de l'**Arbitre**, un combattant martyr destiné à mourir en tentant d'accomplir des missions suicides. Pendant ce temps, John est revenu sur Terre avec Cortana et a été promu major. Il apprend que plusieurs autres spartans ont survécu à l'attaque de Reach, mais avant de pouvoir les rejoindre une autre flotte covenant attaque la Terre, perçant les défenses orbitales pour attaquer la ville de **New Mombasa** au Kenya. Cette flotte est menée en personne par le grand prophète du Regret, et lorsque son vaisseau-amiral s'enfuit finalement dans le sous-espace il est poursuivi par l'**UNSC In Amber Clad**, une frégate commandée par la capitaine **Miranda Keyes**, la fille de Jacob Keyes, avec le major John-117 et Cortana à son bord. Ils découvrent que Regret suivait une piste de reliques forerunners menant à un autre Halo, et que c'est par pur hasard que cette piste l'avait mené sur Terre. Dans sa folie de vouloir utiliser l'installation, inconscient de son véritable rôle, Regret charge l'Arbitre de récupérer l'**Index**, une relique forerunner indispensable pour activer Halo, mais ce faisait il libère les organismes du Parasite qui étaient enfermés là. John parvient à tuer le grand prophète juste avant que la flotte de Grande Bonté n'intervienne et qu'il ne tombe inconscient au fond d'un lac pour échapper à un bombardement, tandis que l'Arbitre est trahi par le leader des jiralhanaes, **Tartarus**, qui le jette dans un puit sans fond. La mort du grand prophète impose un changement de la garde d'honneur de l'Alliance, qui passe des sangheilis aux jiralhanaes, ce qui est vu comme une immense insulte par les anciens détenteurs de cette prestigieuse fonction. Les sangheilis et les jiralhanaes commencent alors à s'affronter sur tout le territoire de l'Alliance, déclenchant un Schisme qui affaiblit considérablement l'empire.

Mais entretemps, John et l'Arbitre sont « sauvés » par le **Fossoyeur**, une super-entité du Parasite qui cherche à empêcher Halo d'être activé. Il les envoie chacun vers l'un des endroits où pourrait se trouver l'Index en utilisant la grille de téléportation de l'installation : John se retrouve au cœur de Grande Bonté tandis que l'Arbitre est envoyé près de la salle de contrôle de Halo. L'Arbitre tue Tartarus et empêche l'activation de l'arme forerunner avec l'aide de Miranda Keyes, mais pendant ce temps le Parasite d'envahir Grande Bonté et le grand prophète de la Pitié est tué dans la bataille. Le dernier Grand Prophète, Vérité, s'enfuit en réactivant l'**Anodyne Spirit**, un énorme vaisseau forerunner qui alimentait presque intégralement Grande Bonté, et John s'introduit à bord mais en étant obligé d'abandonner Cortana derrière lui. Le reste de la flotte covenant se rend alors sur Terre pour accomplir une ultime tentative d'accomplir le Grand Voyage : utiliser un portail enfoui sous la ville de **Voi**, toujours au Kenya, afin d'atteindre l'**Arche**, une installation forerunner contrôlant tous les Halos et placée en-dehors de notre galaxie. John, l'Arbitre, Miranda Keyes et de nombreux alliés humains et sangheilis poursuivent le grand prophète de la Vérité sur l'Arche, mais encore une fois le Parasite tente d'empêcher sa disparition en faisant s'écraser Grande Bonté sur l'Arche. Le Fossoyeur s'allie à eux jusqu'à ce que l'Arbitre exécute Vérité pendant que Miranda est elle aussi tuée dans la bataille, puis les héros doivent chercher un moyen de vaincre le Parasite. Ils découvrent alors que l'Arche est également un centre de fabrication de Halo, et qu'une nouvelle installation est en construction pour remplacer celle que John a détruite. Pour pouvoir l'activer, ils s'introduisent dans les ruines de Grande Bonté et y récupèrent Cortana, qui possède toujours l'Index du premier Halo détruit. Les effets de l'activation du Halo incomplet sont incertains, mais la menace du Parasite a disparu tandis que l'Arbitre et John embarquent sur la frégate **UNSC Forward Unto Dawn** pour sauter dans le sous-espace.

Malheureusement, à cause des effets instables de l'activation du Halo, le vaisseau est coupé en deux pendant le saut. John et Cortana se retrouvent seuls dans la moitié arrière, dérivants dans l'espace sans même pouvoir savoir où ils se trouvent. Après avoir envoyé un message de détresse, John se met en cryogénie et demande à Cortana de le réveiller dès qu'elle aura besoin de lui.

8.2. PEUPLES

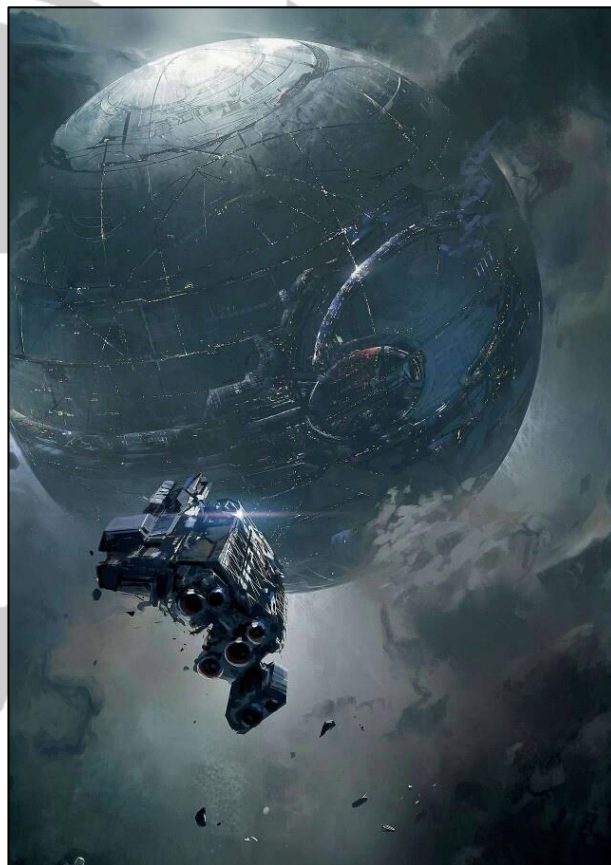
« Ne soyez pas naïfs : la cohabitation d'autant de races différentes ne peut se faire de façon entièrement pacifique. Il existe de nombreuses tensions dangereuses et de nombreux protocoles à respecter pour éviter de les faire éclater. Apprenez-les vite, sinon vous risquez de finir découpé par l'épée d'un sangheili ou écrasé sous le bouclier d'un lekgoro. »
(Yayab, diacre unggoy de Grande Bonté)

Pendant longtemps notre galaxie fut très peu hospitalière : très peu de planètes possédaient les conditions nécessaires pour l'apparition de la vie sous des formes plus évoluées que de simples bactéries et le sous-espace était si chaotique qu'il en était presque innavigable. Mais par l'action des puissants forerunners, d'innombrables mondes ont été parfaitement terraformés et des routes stables dans le sous-espace ont été tracées, facilitant l'essor de nouvelles civilisations avancées. Dans la petite région du Bras d'Orion où est apparue l'humanité, une dizaine d'autres peuples ont émergés avec leurs propres cultures et intentions. Pour survivre aux événements qui ne manqueraient pas de bouleverser la galaxie toute entière, il est vital d'apprendre à les connaître, que ce soit pour négocier avec eux ou pour mieux les vaincre.

FORERUNNERS

Désignations covenantes : forerunners / dieux
Désignations humaines : forerunners / grands bâtisseurs
Désignation d'espèce (latin) : Primoris prognatus (« premiers nés »)
Planète d'origine : Ghibalb (détruite), puis Maethrillian (abandonnée)
Taille moyenne : entre 1,50 et 6,50 m (estimations selon les formes adoptées)
Poids moyen : entre 80 et 400 kg (estimations selon les formes adoptées)
Niveau technologique : fondateurs de mondes
Structure sociale : inconnue
Régime politique : empire galactique

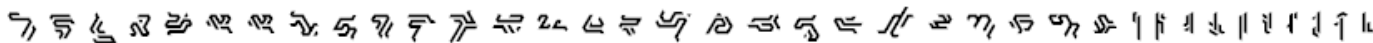
L'histoire des forerunners fut longtemps entourée de mystères, les rares informations collectées par les autorités de l'UNSC ou de l'Alliance covenante étant jalousement gardées secrètes pour des raisons plus ou moins justifiées de sécurité. Même en 2555, la plupart des humains n'ont jamais entendu parlé des forerunners ou seulement à l'état de rumeurs. Les covenants, quant à eux, connaissaient évidemment tous ce peuple disparu car ils les vénéraient comme des dieux, mais que ce soit par aveuglement religieux, par de mauvaises traduction des textes retrouvés ou par des mensonges délibérés des prophètes pour garder le contrôle, leurs connaissances des forerunners sont restées extrêmement éloignées de la réalité. C'est pourquoi nous allons volontairement passer sous silence la plupart des informations aujourd'hui connues à leur sujet et de les décrire davantage à la manière d'un récit mythologique plutôt que d'un cours d'histoire. L'objectif est que vous n'en sachiez pas trop, ou qu'au moins vous ayez une idée de à quel point votre personnage ne doit pas en savoir trop. Tout ce qui est écrit ici est à considérer avec prudence : peut-être que rien de tout cela n'est vrai...



LANGAGES ET ÉCRITURES

Pour mieux comprendre pourquoi il est aussi difficile d'avoir la moindre certitude à propos des forerunners, il faut tenter d'analyser les textes qu'ils ont laissés derrière eux, que ce soit sous forme d'enregistrements numériques ou de gravures généralement faites sur les murs des nombreuses et incroyables installations qu'ils ont disséminées à travers toute la galaxie.

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. Tous les textes qui ont survécu aux cent mille ans qui séparent notre époque de celle des forerunner sont écrits en Digon, car il s'agit en majorité de textes de loi, d'archives historiques ou d'autres ouvrages de grande importance, et ce sont les seuls à avoir été retrouvés intacts. L'écriture du Digon se faisait au moyen des lettres ci-dessous :



Il existait cependant une troisième forme d'écriture qui n'était pas un langage à proprement parlé mais plutôt en ensemble de **glyphes**, des idéogrammes portant chacun un ou plusieurs concepts concrets (planète, arbre, arme, vide, etc.) ou abstraits (puissance, désespoir, affection, supériorité, etc.). Chaque glyphe possède une signification unique lorsqu'il est présenté seul, mais peut ensuite être combiné avec un ou plusieurs autres, chaque association aboutissant à une signification totalement différente. Cela forme un nombre de combinaisons quasi illimité et si profondément lié au mode de pensée forerunner, un mode de pensée que même les san'shyuums n'ont pas eu l'audace de prétendre pouvoir comprendre parfaitement. Et si la traduction d'un seul glyphe se trouve avoir été erronée, cela remet en question le sens de toutes les traductions dans lesquelles il apparaît seul ou en association avec d'autres symboles, et les erreurs de traduction peuvent être très faciles lorsque l'on ne connaît pas la logique derrière ce langage. Jusqu'à présent, aucun des peuples actuels de l'univers de Halo n'a découvert d'équivalent forerunner à la pierre de Rosette qui servait à déchiffrer les hiéroglyphes égyptiens, ce qui fait que toutes les traductions restent incertaines et toutes les informations qui suivent sont sujettes à cette incertitude.

Voici ci-dessous quelques exemples de glyphes forerunners :

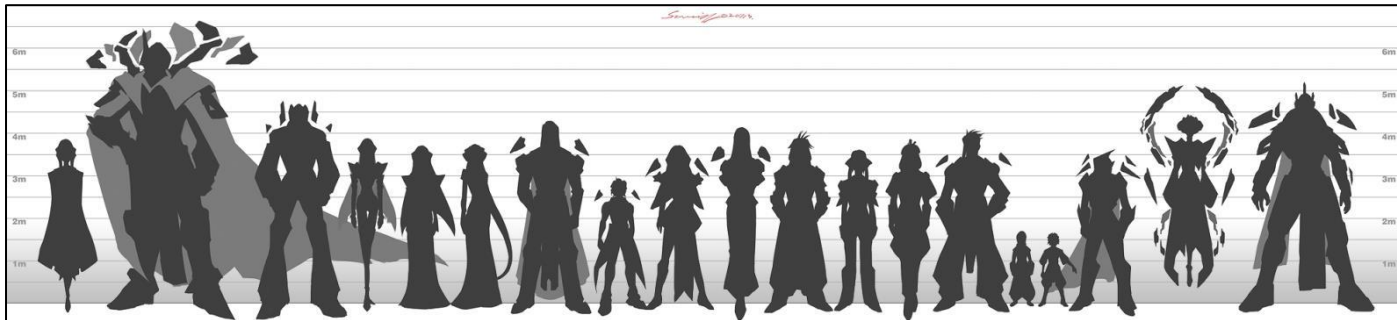


Certains individus extrêmement importants de la société forerunner disposaient de leur propre glyphe pour être identifié, comme par exemple la **Librarienne**, le **Didact** ou le **Maître-Bâtisseur**. Les sept individus les plus fréquemment cités dans les textes forerunners retrouvés par les sangheilis avant leur rencontre avec les san'shyuums ont été considérés comme des divinités majeures et forment donc le **Panthéon divin** placé au centre de leur culture religieuse.

PHYSIOLOGIES ET APTITUDES

Dès cette première partie, nous nous heurtons à un problème majeur dans l'analyse des forerunners, un problème que l'on retrouve dans de nombreux autres domaines à leur sujet : personne n'est absolument certain de à quoi ils ressemblaient. De nombreux textes, gravures et enregistrements holographiques se contredisent : certains parlent d'individus pas plus hauts qu'un grand chien alors que d'autres disent qu'ils pouvaient atteindre la taille d'un bâtiment de deux étages. Les traits de leurs visages, la taille de leurs membres, la forme de leurs yeux et jusqu'au nombre de leurs doigts varie d'une description à l'autre, si bien que les prophètes san'shyuums ont émis l'hypothèse que les forerunners étaient eux aussi une coalition de multiples peuples ayant unis leurs forces dans un but commun.

On leur prête également des capacités extraordinaires qui sont probablement davantage le fait de leur puissante technologie que de leur patrimoine génétique, comme par exemple une régénération des tissus, la télépathie, une peau aussi résistante qu'un blindage de char, la capacité de voir dans le noir comme en plein jour ou carrément le fait de pouvoir survivre dans le vide spatial. Aucun forerunner n'est décrit comme possédant toutes ces facultés à la fois, ce qui renforce l'image d'une vaste diversité d'espèces. Certains aspects ont pu être observés suffisamment souvent et avec assez de similitudes pour être considérés comme faisant partie de la même « caste », leur seule désignation connue dans les textes forerunners étant leur rôle au sein de la société : les **juges**, les **philosophes**, les **bâtisseurs**, les **collecteurs**, les **biologistes**, les **serviteurs-guerriers** et les **ingénieurs**.



L'espérance de vie des forerunners est une autre question difficile à traiter. Les rares textes pouvant donner des indices sur ce sujet sont particulièrement difficiles à traduire car extrêmement longs et complexes, entraînant de lourdes incertitudes sur le sens des phrases, les implications cachées et choses trop évidentes aux yeux d'un forerunner pour avoir été expliquées en détail. Il existe cependant un certain nombre de personnages extrêmement importants de l'histoire forerunners qui sont mentionnés dans suffisamment de récits historiques pour donner une idée de leur longévité, qui semblerait pouvoir s'étendre sur des milliers voir dizaines de milliers d'années. Peut-être était-ce là encore du fait de leur technologie, auquel cas peut-être que des individus moins importants ne vivaient pas aussi longtemps, mais dans ce cas les informations sont largement insuffisantes pour avancer le moindre chiffre.

CULTURE

Étrangement, la majorité des textes retrouvés dans les vestiges forerunners semblent relever davantage de réflexions philosophiques que de concepts scientifiques ou d'archives historiques, et cela ne peut pas être expliqué uniquement par un fanatisme religieux qui aurait déformé les traductions. Les forerunners présentent une pensée incroyablement profonde, capable de voir incroyablement loin dans le temps, l'espace et les choses pour en tirer des leçons d'une richesse à peine compréhensible par des peuples trop jeunes tels que les humains ou les covenants. De toute évidence, les forerunners n'étaient pas exempts de croyances pour réfléchir sur les rares sujets que leurs vastes connaissances scientifiques n'avaient pas encore expliquées. Ainsi, ces réflexions nous sont aussi peu compréhensibles que ne le serait un cours magistral sur la physique nucléaire pour un homme des cavernes, et si nous pouvons en comprendre quelque chose cela se limite à la surface.

La Physique neurale : ce premier principe est peut-être le plus fondamentale de la pensée forerunner et pourtant le plus difficile à comprendre car même eux n'étaient pas parvenus à le maîtriser parfaitement. Par conséquent, il mélange à la fois des concepts scientifiques et philosophiques, et les connaissances humaines ou covenantes sont très largement insuffisantes pour parvenir à distinguer un domaine de l'autre à un tel niveau de complexité. Selon les quelques textes connus qui mentionnent ce sujet, l'univers tout entier l'univers ne serait qu'un seul et unique être vivant, ce qui inclurait 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 d'une immense partie de la culture forerunners, et pour plus de simplicité nous appellerons cette forme de vie universelle le **Cosmos**.

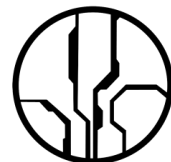
Le fonctionnement profond du Cosmos est régi par des lois qui ne peuvent être que partiellement comprises par les êtres vivants normaux car elles sont très largement au-delà de leur niveau de compréhension logique, mais s'il est vrai que les forerunners ont atteint le statut de divinité à travers le Grand Voyage peut-être ont-ils acquis par là-même la maîtrise parfaite de cette science. Les quelques brides qui nous sont abordables permettent d'utiliser une énergie aux caractéristiques remarquables, à condition de parvenir à développer les technologies adaptées qui sont malheureusement d'une complexité immense. Le Sous-espace est l'un des réceptacles où l'on peut le plus facilement observer des manifestations de cette énergie, car on retrouve des propriétés physiques propres au sous-espace dans grand nombre de technologies basées sur la physique neurale. Qui sait ce qu'il est possible d'accomplir d'autre avec une telle énergie ?

Le temps vivant et les synchrones : Quelques rares textes forerunners parlent d'un concept étrange nommé le **Temps vivant** disant que le Cosmos, comme tout être vivant, serait continuellement enrichie par l'expérience collective des espèces vivantes au travers desquelles s'opère le changement. Par conséquent chacun participe à cet enrichissement à travers ses propres actions, bonnes ou mauvaises, mais ce n'est pas forcément du fait de sa propre volonté. Il apparaît que pour les forerunner le temps ne serait pas un unique flux temporaire dans lequel nous serions tous entraînés, mais plutôt une infinité de flux distincts nommés les **lignes-mondes** et dont le fonctionnement est à mi-chemin entre celui de destin et de karma. Chaque ligne-monde serait 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 serait théoriquement impossible de les prédire et donc de les éviter, encore moins de les ignorer une fois qu'ils ont été ressentis, mais toutes les rencontres entre des personnages majeurs de l'histoire forerunners sont considérés comme des synchrones authentiques.

Le Cycle de Réclamation : Les forerunners n'étaient la première civilisation à avoir conquis la galaxie et ils le savaient. Les traductions sont incertaines à ce sujet car il existe plusieurs contradictions : certains disent qu'ils auraient hérité des vestiges d'une civilisation encore plus ancienne nommée les **Précurseurs**, tandis que d'autres disent qu'ils auraient conquis ces mêmes vestiges par la force. Mais quelle que soit la méthode qui ait été réellement utilisée, elle fut désignée sous le nom de **Réclamation**, et plusieurs philosophes forerunners ont anticipé qu'un jour leur peuple devrait lui aussi laisser la place à un nouveau peuple émergeant. Il existerait ainsi un phénomène de répétition évolutive nommé 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 : Bien avant de quitter notre galaxie et d'accomplir la transcendance du physique, du moins selon la croyance générale covenante, les forerunners parlaient déjà d'un **Grand Voyage** pour évoquer l'idée de leur départ. Ce concept 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 émergeante pour que le cycle continue. Les grands penseurs forerunners 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. Mais qui les forerunners ont-ils considérés dignes de les remplacer lorsqu'ils ont eux-mêmes accompli le Grand Voyage ?

Le Manteau de Responsabilité : Aussi appelé plus simplement le **Manteau**, il en est fait mention dans d'innombrables textes forerunners et généralement représenté par le symbole ci-contre. Cependant, les descriptions se contredisent tant que personne ne peut être réellement certain de sa nature exacte. Impossible de savoir s'il s'agit d'une chose réelle ou abstraite : parfois c'est un véritable manteau que doivent porter les seigneurs de la galaxie, parfois il s'agit d'un ensemble de lois, parfois même cela désigne la galaxie toute entière ou le Cosmos de la physique neurale. Cela a clairement quelque chose à voir avec le contrôle, le pouvoir, et c'est pourquoi la question intéresse grandement tous ceux qui en ont connaissance parmi les humains et covenants. Reste à savoir comment l'acquiescer...



SAN'SHYUUMS

Désignation covenante : san'shyuums
Désignation humaine : prophètes
Désignation d'espèce (latin) : Perfidia vermis (« ver de la trahison »)
Planète d'origine : Janjur Qom (détruit)
Taille moyenne : 2,2 mètres
Poids moyen : 91kg
Niveau technologique initial : interstellaire
Structure sociale : théocratique
Régime politique : hégémonie religieuse

Les san'shyuums sont l'une des deux races dirigeantes de l'Alliance et détiennent aujourd'hui le pouvoir politique, religieux et administratif de cette faction. Ce sont les leaders spirituels de toutes les autres races covenantes qui les respectent pour leur sagesse et leurs immenses connaissances concernant les dieux forerunners.

La présence sur leur planète natale d'un vaisseau-clé forerunner a amenés une partie de leur peuple à penser qu'ils avaient été choisis comme dignes héritiers et qu'ils devaient à leur tour accomplir le Grand Voyage. A la suite d'une violente guerre civile, seul un millier des leurs ont pris le contrôle du vaisseau et sont partis en exil à la recherche des Halos, les anneaux sacrés. Chaque nouvelle technologie forerunner découverte est une relique sacrée à leurs yeux, un artefact d'une immense valeur religieuse qui doit être protégé et étudié avec le plus grand soin. Malheureusement, depuis plusieurs millénaires les san'shyuums exilés mènent un dur combat contre leur propre extinction en raison d'un grave problème de fertilité et de dégradation génétique, ce qui les a obligés à établir une politique nataliste extrêmement stricte envers les membres de leur propre race pour assurer la continuité de leur règne.

Note : *Bien peu de choses sont connues sur l'ancien passé san'shyuum car il subsiste très peu d'écrits ou d'enregistrements datant de cette époque. Les quelques rares données encore existantes sont conservées dans les archives privées des san'shyuums et le seul fait d'en donner l'accès à des membres d'autres races de l'Alliance constitue un crime grave. Cela est à prendre en compte très sérieusement.*



PHYSIOLOGIES ET APTITUDES

Cela fait bien longtemps que les san'shyuums ne sont plus ce qu'ils étaient autrefois sur Janjur Qom. A cette époque ils étaient vigoureux, agiles et extrêmement résistants aux maladies grâce à de multiples organes immunitaires. Leur art de combat, basées sur des techniques ancestrales désormais perdues, leur permettait de se mesurer même face aux redoutables guerriers sangheilis malgré la flagrante différence de force physique. Mais aujourd'hui, ils ne sont plus que l'ombre de leurs ancêtres, car le faible nombre d'individus ayant pu quitter Janjur Qom à bord du vaisseau-clé forerunner a considérablement réduit leur diversité génétique, provoquant une consanguinité aux effets catastrophiques sur les futures générations.

Les san'shyuums actuels présentent tous une forte probabilité de développer des maladies dégénératives, principalement musculaires ou au niveau des organes secondaires, ce qui les oblige à être suivis médicalement avec une régularité et une précaution sans égale dans toute l'Alliance covenante. Les nouveaux-nés subissent systématiquement un test génétique afin de détecter au plus vite les signes de faiblesse pour que l'on puisse adapter leur suivi médical, mais surtout pour s'assurer qu'il ne présente pas de nouvelle maladie. Si c'est le cas, le nouveau-né en question aura l'interdiction absolue de se reproduire afin qu'il ne puisse pas transmettre son patrimoine appauvri, tout manquement étant généralement punie par la mort. Il arrive cependant qu'un san'shyuum s'entende avec l'un de ses amis pour que celui-ci se déclare être le père d'enfants qu'il a eu contre cette interdiction, ce qui fut le cas par exemple pour le grand prophète de la Retenue qui dû abandonner son poste à l'actuel grand prophète de la Vérité afin que celui-ci ne révèle pas ce secret.

Mais alors que les aptitudes physiques des san'shyuums se sont grandement dégradées au fil du temps, leurs capacités mentales n'ont cessé de croître en raison d'un profond changement dans leurs critères de sélection de leurs conjoints. En effet, surtout depuis la fondation de l'Alliance et le cantonnement de leur peuple aux strictes affaires politiques et religieuses, ce sont avant tout les individus les plus intelligents, les plus sournois et les plus perpicaces qui peuvent espérer progresser dans la hiérarchie. De nombreux personnages au patrimoine génétique vigoureux se sont donc retrouvés sans compagnes pour des raisons purement sociales et n'ont eu aucune descendance.

CULTURE

En raison de leur faiblesse corporelle, les san'shyuums ont des activités essentiellement intellectuelles, ce qui ne fait qu'accélérer encore la vitesse de leur dégénérescence physique. Ils apportent une très grande importance à l'art sous forme de littérature et d'architecture car ce sont les deux principales formes de vestige laissées par les forerunners. Ils passent donc beaucoup de temps à perfectionner leur écriture dans de nombreux domaines, ce qui explique que même les rapports scientifiques et comptes-rendus de réunions san'shyuums présentent un langage si riche. L'usage de tel ou tel mot porte une grande signification qui échappe presque totalement aux individus des autres peuples covenants, un avantage que les san'shyuums utilisent pour manipuler ou pour coder des informations.

LES NOMS SAN'SHYUUMS

Un san'shyuum adulte possède toujours deux noms : son **nom personnel** et son **nom protocolaire**. Le premier n'est utilisé qu'en privé entre san'shyuums et très rarement dans des conversations avec d'autres races, même les sangheilis, tandis que le second sert dans tous les échanges publics.

Son nom personnel lui est donné à la naissance par ses parents. Comme pour la plupart des humains, ce nom est décomposé en deux parties avec un prénom et un nom de famille (ou de lignée). Les syllabes qui composent ces deux parties peuvent être simples ou complexes, et leur nombre varie aussi grandement d'un individu à l'autre car ces noms ne sont en aucun cas codifiés comme ceux des sangheilis ou des kig-yars. Voici quelques exemples de noms personnels san'shyuums : **R'Nho Custo**, **Mken 'Scre'ah'ben** et **Ord Casto**.

Son nom protocolaire, par contre, est directement lié au poste que l'individu occupe dans la hiérarchie, ce qui fait qu'il change systématiquement à chaque permutation de poste. Ce nom est toujours construit de la même façon : d'abord on précise son poste actuel, et ensuite on l'associe à une émotion ou à un concept auquel l'individu attache une grande importance et qui le caractérise donc dans ses relations avec les autres. Chaque san'shyuum choisi lui-même l'émotion ou le concept qui l'illustre, celle-ci pouvant être positive ou négative selon ce qu'il souhaite montrer de sa personnalité. Malheureusement certains en profitent pour tromper leurs semblables en se parant d'un mot qui va à l'encontre de leurs convictions, et ainsi dissimuler leurs véritables intentions. On peut donner comme exemple de noms protocolaire **le Légat de la Transparence**, **le Ministre de la Droiture** ou **le Grand Prophète de la Vérité**.

SITUATION DES SAN'SHYUUMS EN 2555

Suite au Grand Schisme, les san'shyuums sont extrêmement mal vus par la majorité des factions qui ont émergé durant la fracturation de l'Alliance à cause des mensonges des trois derniers grands prophètes. Car ces mensonges ont été soutenus par toute l'administration san'shyuum à travers le territoire covenante, en utilisant parfois des méthodes autoritaires et obscurantistes qui ont causés de grandes souffrances.

L'immense majorité des survivants san'shyuums ont échappé à une purge vengeresse grâce à l'opération LEGACY menée juste après la bataille de l'Arche par le légat Dhas Bhasvod pour les emmener en sécurité sur une flotte de guerre nomade, avant de se regrouper sur le monde de **Zhoist** pour créer **l'Alliance Réformée**. Celle-ci est actuellement dirigée par les trois grands prophètes **Fortune**, **Clarté** et **Tempérance** qui mènent une politique de reconstruction pour tenter de récupérer le contrôle de l'ancien empire covenant.

Il existe cependant quelques très rares exception de san'shyuums qui étaient sympathisants des opposants de l'Alliance depuis assez longtemps, officiellement ou non, et qui ont donc reçu une amnistie avant de prendre des fonctions administratives dans les nouveaux centres de pouvoir. On peut compter parmi eux par exemple le **Grand Orateur Sossak Kar 'Usoi**, autrefois conseiller de l'Alliance qui fait aujourd'hui parti du Grand Conclave de la Confluence de Chikri-Merkaa.

SANGHEILIS

Désignation covenante : sangheilis
Désignation humaine : élites
Désignation d'espèce (latin) : Macto cognatus (« j'honore le sang de mon père »)
Planète d'origine : Sanghelios
Etoile/ Position : Urs, Fied et Joori (système à trois étoiles) / IV
Satellites : Qikost, Suban
Gravité : 1,375 G
Atmosphère : 0,9 atm (N2, O2, Ar)
Température en surface : -5°C à 96°C
Taille moyenne : 2,2 mètres
Poids moyen : 144kg
Niveau technologique initial : interstellaire
Structure sociale : Seigneurie/ Militante/ Patriarcal
Régime politique : hégémonie religieuse

Formant une civilisation axée quasi uniquement sur la guerre, les sangheilis sont néanmoins des individus extrêmement intelligents et cultivés qui détiennent aujourd'hui le pouvoir absolu sur les armées de l'Alliance covenante. Bien qu'ayant maîtrisé le voyage dans le sous-espace sans avoir eu besoin d'étudier les reliques forerunners de leur monde natal, ils suivent un code d'honneur profondément ancré dans leur culture depuis des millénaires et qui pourrait sembler primitif ou inutilement superstitieux pour d'autres peuples mais qui leur a assuré la stabilité sociale. Cela explique en partie pourquoi ils méprisent si facilement ceux qui ne partagent pas le même respect pour les individus suivant la voie du guerrier.

PHYSIOLOGIES ET APTITUDES

En plus d'avoir une masse musculaire naturellement plus importante que celle des humains, les sangheilis bénéficient d'un maillage plus efficace de leurs fibres musculaires qui augmente encore la force de leur corps. Autre particularité musculaire : ils possèdent un double jeu de pectoraux. Leur peau écailleuse est beaucoup plus résistante que la peau humaine, dans des tons gris clair jusqu'à charbonné avec quelques nuances tirant vers le bleuté ou le mauve selon les origines et le sexe. Les écailles composées en kératines sont grossièrement en forme de losange, d'épaisseur plus ou moins variable selon les individus et peuvent servir de marqueurs d'identité pour différencier deux personnes. En revanche, les sangheilis sont des animaux à sang froid et sont donc dépendants de la température extérieure pour leur activité corporelle, à la manière des lézards humains. Sur Sanghelios, cela ne pose pas beaucoup de problèmes car le climat chaud leur permet assez facilement de conserver une activité importante. Cependant sur des planètes plus froides, ils seraient normalement grandement affaiblis et leur métabolisme ralentie drastiquement. Pour y remédier, les sangheilis ont développé des systèmes de chauffage et de climatisation très pointus. Ainsi, ils portent quasiment en permanence une fine combinaison sous leur armure qui régule avec une grande précision et une grande efficacité leur température corporelle. Pour les environnements les plus extrêmes, cette combinaison est assistée par l'énergie de l'armure elle-même ainsi que par le bouclier énergétique intégré.

Le crâne des sangheilis est typique des diapsides. Il est allongé, et les sangheilis ne présentent pas de front. Ils possèdent quatre mandibules articulées bien séparées sur lesquelles sont réparties quarante-six dents affûtées, leur régime alimentaire étant omnivore mais très déséquilibré vers la viande. Ces mandibules autorisent tout de même les sangheilis à avoir un langage articulé qui est très riche et structuré. En tant que prédateurs, ils ont une très bonne olfaction, une ouïe plutôt fine et une vue perçante. Leurs yeux sont généralement bleus, noirs ou marrons même s'il y a quelques exceptions. De plus, en combat, ils portent des lentilles qui fournissent des informations tactiques sur le champ de bataille, ce qui masque ou fonce leur couleur d'yeux naturelle. Ils ont des pupilles latérales, exactement à la manière des reptiles, ce qui leur donne une forme en amande.



Comme le montre l'image ci-contre d'une main droite de sangheili leur espèce est tétradactyle (quatre doigts par main) avec deux pouces opposés. Les doigts sont nommés dans l'ordre Urs (1), Fied (2) Joori (3) et Neeva (4), les trois premiers noms désignant à la fois les nombres un à trois mais également les soleils de Sanghelios dans leur ordre d'importance, tandis que Neeva veut dire « quatre » et « nous » en langue sangheili. Cette disposition des doigts leur permet d'avoir une préhension à la fois extrêmement fine et puissante, mais d'un autre côté ils ont des difficultés pour frapper avec les poings ou pratiquer l'escalade ou la natation. En outre, les sangheilis sont digitigrades, de la même manière que les chats ou les chiens, ce qui veut dire que leur jambe est composée de deux articulations : le genou en haut, et la cheville en bas. Leurs « pieds » sont l'équivalent des orteils chez les humains. En conséquence, ils peuvent courir très rapidement, sauter haut et se déplacer dans le silence le plus total, ces deux articulations leur conférant une plus grande agilité et une plus grande puissance. Cependant cela rend très difficile le fait de monter des échelles ou même de simples escaliers un peu abrupts.

Les sangheilis possèdent environ deux fois plus de sang que les humains, soit 12 litres. Cette quantité de sang plus importante est mise en mouvement par non pas un, mais deux cœurs situés de chaque côté du thorax. Ces cœurs sont d'importance égale et, même si la défaillance d'un des deux entraîne des handicaps graves pouvant aller jusqu'à la perte de connaissance, elle n'entraîne pas obligatoirement la mort et peut laisser le temps de soigner le sangheili. Il y a ainsi un doublement de l'appareil circulatoire central, deux aortes, quatre veines caves, etc... Au final cependant, ces deux circulations se rejoignent très rapidement et sont intimement liées, ce qui revient à peu près au même qu'une circulation à un cœur. Les deux cœurs sont maintenus synchrones en permanence par un système de régulation nerveuse puissant au niveau du bulbe rachidien. Ils battent l'un après l'autre, ce qui assure une pression artérielle quasi constante.

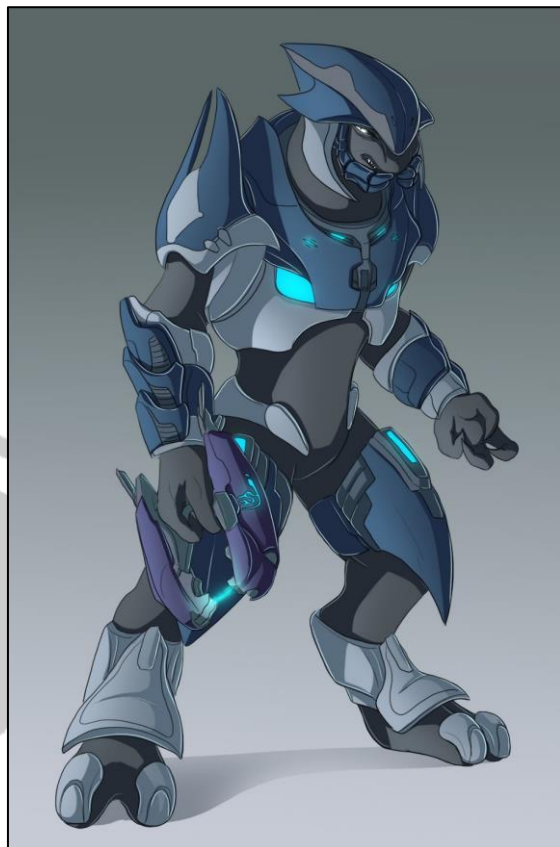
Il existe assez peu de différences morphologiques extérieures entre les sexes masculins et féminins, contrairement aux humains et aux espèces du domaine des mammifères en général qui se différencient par divers indicateurs pour la plupart très voyant. Chez les sangheilis, les femelles sont en moyenne un peu plus petites de taille que les mâles mais peuvent devenir aussi fortes et dangereuses qu'eux si on les laisse devenir des combattantes. En revanche, elles se reconnaissent par des fossettes à l'arrière du crâne, le fait qu'elles ne développent pas d'excroissance osseuse sur le front avec l'âge, et par l'absence de deux dents sur chaque mandibule. En effet, les sangheilis naissent tous avec dix dents sur chaque mandibule, puis vers quatorze ans deux nouvelles dents nettement plus larges poussent au fond de chaque rangée mais uniquement chez les mâles. Elles sont appelées les « dents de guerriers » car leur apparition indiquait que l'individu était en âge de se battre, et perdre l'une d'entre elle constituait un déshonneur presque aussi grand que de se retrouver désarmé face à l'ennemi. Mais en dehors des sangheilis eux-mêmes seuls les étrangers très expérimentés savent reconnaître ces signes. Les femelles sont également plus souvent sujettes à avoir une teinte d'écaille colorée tandis que celle des mâles et généralement terne, néanmoins cet indicateur est loin d'être totalement fiable.

CULTURE

La culture des sangheilis étant d'une très grande importance pour la création d'un personnage de ce peuple, nous avons mis ces informations dans le chapitre 2.3 sur les origines de personnage afin d'y associer des règles spéciales.

SITUATION DES SANGHEILIS EN 2555

De par leur rôle de premier plan dans la gestion de l'Alliance et de ses armées, les sangheilis ont conservé l'immense majorité des ressources de l'empire quel que soit le camp qu'ils aient choisi de suivre à la suite du Grand Schisme. Mais leurs nombreuses divisions idéologiques ont provoqué des conflits et tensions de toutes sortes à travers le territoire. Les frontières des différents royaumes, mini-empires et autres factions diverses en gestation sont donc encore très floues et changent rapidement au rythme des affrontements malgré les efforts du Concordat pour pacifier la situation parmi ses alliés. Sanghelios elle-même est plongée dans une terrible guerre civile où il est interdit aux clans extérieurs d'intervenir par respect pour les traditions du Code des Bannières, toutefois les soupçons d'ingérences diverses sont nombreuses et chacun se prépare au pire.



LEKGOLOS

Désignation covenante : lekgolo
Désignation humaine : chasseur
Désignation d'espèce (latin) : Ophis congregatio (« union de serpents »)
Planète d'origine : satellites de Té
Etoile/ Position : Svir / V
Satellites : Rantu, Uhtua et 23 autres satellites naturels plus petits
Gravité : 4 G
Atmosphère : 1,2 atm (N2, He, CH4)
Température en surface : -20°C à 95°C
Taille moyenne : 1,4 mètres (3,65 en armure)
Poids moyen : 22,6kg (4 762kg en armure)
Niveau technologique initial : Spationautique
Structure sociale : Egalitarienne
Régime politique : Socialisme inféodé

Formant sans aucun doute le peuple le plus étrange de toutes les races covenantes, les lekgolos font partie des formes de vie créées par les forerunners dans le cadre du programme GENESIS et qui a néanmoins réussi à se hisser au niveau des autres civilisations plus anciennes. On ignore si les forerunners avaient prévu ou même seulement envisagé la possibilité que cette forme de vie évolue ainsi, d'autant que les lunes de la géante gazeuse Té n'ont nullement fait l'objet d'une terraformation. Toutefois, ces astres abritaient de nombreuses installations d'Ecumène, ce qui laisserait penser qu'ils occupaient autrefois une position stratégique avant l'accomplissement du Grand Voyage.

La civilisation lekgolo fait partie des plus impénétrables qui soient pour les peuples étrangers, et cela pour des raisons à la fois diplomatiques, culturelles et physiologique. C'est donc un peuple entouré de nombreux mystères qui, même s'il a été soumis militairement par les sangheillis voici maintenant plusieurs siècles, est toujours resté une puissance plus ou moins indépendante qu'il serait très dangereux de négliger.



THERMES LEKGOLOS

Bien que, dans le but de pouvoir communiquer avec les autres races de l'Alliance, les lekgolos ont dû apprendre le Diservos, le langage commun créé par les sangheillis et les san'shyuums, certains mots du langage lekgolo ont dû être ajoutés à cette langue pour représenter certains aspects de cette race si particulière. Les lekgolos étant asexués et ne connaissant donc pas la notion de masculin et de féminin avant de rencontrer l'Alliance, tous ces termes furent donc considérés par défaut comme des noms masculins :

- **Nel'gala :** ce terme désigne l'entité vermiforme qui constitue la base du corps des lekgolos.
- **Shas'ma :** désigne la colonie-mère dont descend un lekgolo. Par extension, ce terme peut également désigner tous les ancêtres d'un individu.
- **Tol'va :** ce terme est utilisé pour désigner un lekgolo étant la colonie-jumelle (ou binôme) d'un autre lekgolo. Un binôme se forme à partir d'un certain stade de

l'évolution de l'individu et les deux êtres ainsi formés partagent le même code génétique ainsi qu'un puissant lien télépathique. Chacun des deux lekgolos est alors le tol'va de l'autre.

- **Tol'ko :** le titre tol'ko est empli de noirceur et de tristesse, car il désigne un lekgolo dont le tol'va est mort. Un lekgolo peut parfaitement survivre à la perte de son tol'va, mais la disparition de cette colonie-jumelle, quelle qu'en soit la manière, est toujours extrêmement douloureuse pour l'individu de par le puissant lien télépathique qu'il partage avec elle. Les tol'kos sont donc généralement des individus sinistres et froids qui dissimulent une rage intérieure insatiable, et bon nombre d'entre eux prennent alors la forme du chasseur pour satisfaire leurs soif de massacres sur les champs de bataille de l'Alliance. L'acte de création d'un tol'va ne pouvant être accompli qu'une seule fois dans la vie d'un lekgolo, il est impossible de guérir de cette blessure.

- **Shas'to :** désigne la colonie-fille engendrée par un lekgolo une fois que celui-ci a atteint le stade d'évolution lui permettant de concevoir une descendance en s'appariant avec un autre lekgolo possédant également cette aptitude. Par extension, ce terme peut également désigner toute la descendance d'un individu.

- **Luva'res :** désigne le lekgolo avec lequel un autre lekgolo s'est accouplé pour concevoir une descendance.

PHYSIOLOGIE ET APTITUDES

L'apparence revêtue par cette race sur le champ de bataille est loin de représenter leur véritable nature. Bien qu'ils portent une armure bipède, il ne s'agit nullement d'une espèce bipède. La forme qui est « vêtue » de cette armure est en fait composée de plusieurs douzaines de vers mesurant chacun environ un mètre cinquante de long et quelques centimètres de large. Ces vers, nommés nel'gala dans le langage de cette étrange race, forment une seule colonie et partagent une sorte de conscience collective qui leur permet de coordonner parfaitement leurs actions et d'agir comme un seul corps. Chacun de ces vers possède bien son propre système nerveux, mais son enveloppe externe dispose de micro-ports chimiques qui lui permettent de transmettre ses messages nerveux à un autre individu de la colonie à la manière des synapses. C'est ainsi que, lorsque le nombre de nel'gala agglutinés ensembles augmente, leurs capacités de réflexion grandit de manière exponentielle.

La force physique de la colonie suit le même phénomène par la création d'un réseau d'analogues de muscles et d'articulations ingénieusement assemblés. La force naturelle d'un unique nel'gala étant déjà très importante par rapport à sa taille du fait de la très grande gravité de leur planète natale, il n'est pas étonnant que l'union de plusieurs dizaines d'individus donne naissance à une entité capable de prouesses physiques difficilement égalables par les autres peuples évolués de la galaxie. Le terme utilisé pour désigner une colonie de nel'gala était autrefois lek'golo, mais les contacts avec l'Alliance changèrent quelque peu ce mot pour le simplifier en lekgolo.

Les formidables capacités mentales d'une colonie de nel'galas lui permet généralement de maîtriser les ondes cérébrales afin de développer un don unique de télépathie qu'ils utilisent pour communiquer entre eux et avec les autres races dont ils ont appris la langue. Certains lekgolos parmi les plus puissants de leur espèce possèdent d'ailleurs une si grande maîtrise des ondes cérébrales qu'ils sont capables de créer des hallucinations dans l'esprit d'une personne, voir même de manipuler les pensées des êtres faibles afin de commander indirectement leurs actions, leur faisant croire qu'ils agissent de leur propre volonté. Sous-estimer les capacités cognitives et télépathiques des lekgolos est une grave erreur qui peut coûter extrêmement cher.

CYCLE DE VIE

Il existe en tout six stades d'évolution par lesquels passe chaque lekgolo au cours de son existence (s'il vit suffisamment longtemps pour cela, bien entendu), ces stades étant la conséquence de l'évolution de la colonie de nel'galas qui le forment. Chaque stade d'évolution est caractérisé par le développement d'une aptitude particulière chez l'individu, mais ces aptitudes n'apparaissent pas à un âge précis et dépendent beaucoup de son code génétique et de ses expériences. Un lekgolo peut parfaitement être très précoce pour passer à un certain stade, puis y être bloqué toute sa vie sans aucune raison apparente.

Chaque stade d'évolution possède un nom spécifique utilisé pour permettre à un lekgolo d'indiquer son niveau d'aptitude lorsqu'il se présente. Voici ci-dessous la description des différents stades d'évolution des lekgolos :

1. Nega Cel (fœtus) : le Nega Cel est le premier stade d'évolution d'un lekgolo et définit donc le début d'une nouvelle vie. Un lekgolo est conçu par fusion de gamètes échangés entre deux individus suffisamment évolués (stade Meta Vel), pour former une cellule-œuf qui va se multiplier à l'intérieur de son Shas'ma jusqu'à former un premier nel'gala qui sera génétiquement unique. Une fois ce premier vers formé, il se sépare de son Shas'ma pour tenter de se créer un individu lekgolo à part entière et garde donc le titre de Nega Cel tant qu'il ne parvient pas à se diviser par scissiparité. Ce phénomène très connu des scientifiques est un mode de multiplication asexué qui se réalise simplement par division de l'organisme en deux parties égales possédant chacune une moitié de la biomasse et du matériel génétique initial. La seule différence chez les lekgolos est que le code génétique reste identique, chaque nel'gala issu de la division possédant un brin de la double chaîne d'ADN. De ce point de vue, cette division se rapproche plus de la division cellulaire que l'on observe chez les individus multicellulaires eucaryotes. On peut donc comparer le statut de nega cel des lekgolos avec celui de fœtus chez les mammifères, avec pour seule différence que ce statut se prolonge encore quelques temps après la « naissance ». Tant que l'individu est à ce stade, il ne possède pas de nom car rien n'indique que son profil génétique lui permettra de former un lekgolo complet.

2. Noga Cel (jeune) : ce statut est accordé dès qu'un nega cel parvient à se diviser pour la première fois avec succès. Lorsqu'il atteint ce stade, chaque individu reçoit son nom de lignage qui lui permet de connaître ses ancêtres ainsi que l'héritage génétique dont il a bénéficié. En devenant noga cel, un lekgolo choisit également un nom personnel qu'il ne changera jamais tout au long de son existence. Au fur et à mesure que le nombre de nel'galas qui le composent augmente, un lekgolo voit ses capacités physiques et mentales croître de manière exponentielle et développe également le don de télépathie qui caractérise cette race. Cette dernière compétence leur permet d'apprendre à une vitesse phénoménale par rapport aux autres races intelligentes de la galaxie et de mieux coordonner leurs actions pour le bien de la société.

3. Toga Cel (adulte) : ce titre représente le premier stade de la vie adulte d'un lekgolo, qui commence lorsque sa croissance est terminée, c'est-à-dire que son nombre de nel'galas est suffisant pour remplir pleinement n'importe quel tâche dans la société. Mais l'accroissement de la colonie de vers qui le forme ne s'arrête pas pour autant et l'individu commence donc à développer une « surpopulation » de nel'galas qui pourront servir à créer un tol'va lorsque le seuil critique aura été atteint.

4. Toga Vel (binôme) : ce titre est porté dès la formation d'un tol'va, une colonie-jumelle conçue à partir de la surpopulation de nel'galas accumulés après la fin de la croissance. Pour cela, un lekgolo doit se diviser en deux corps possédant le même nombre de nel'galas mais partageant cependant le même code génétique ainsi qu'une conscience commune. Beaucoup parmi les autres races font l'erreur de penser qu'il s'agit d'un individu indépendant, étant donné qu'il porte un nom bien à lui, mais en vérité on pourrait plutôt dire qu'un lekgolo et son tol'va sont comme deux corps partageant le même esprit du fait de leur lien mental plus qu'intime. Ce lien est près de mille fois plus puissant que celui qu'ils possèdent avec les autres membres de leur race, ce qui fait qu'ils partagent absolument toute pensée ou sensation qu'ils sont amenés à ressentir, même les pires. Néanmoins, un tol'va est considéré comme un lekgolo à part entière par ses semblables et possède donc les mêmes considérations sur tous les plans, ce qui est clairement représenté par le fait qu'il porte un nom personnel différent de celui de son propre tol'va. En plus de cela, pour symboliser leur relation, les deux lekgolos d'un même binôme portent un troisième nom qui est leur nom de lien, et qu'ils portent entre leur nom de lignage et leur nom personnel. Pendant un certain temps, les deux lekgolos d'un binôme sont un peu plus faible que les autres adultes de leur race, leur nombre de nel'galas étant légèrement inférieur à la normale. Mais après quelques semaines de croissance supplémentaire, ils atteignent tous les deux la taille standard et ressemblent alors à n'importe quel autre lekgolo. A partir de ce moment, les ressources énergétiques et alimentaires utilisées jusque-là pour la croissance de l'individu sont employées pour développer les hormones permettant la création de gamètes par les différents nel'galas, ce phénomène étant particulièrement gourmand et long à mettre en place.

5. Meta Vel (parents) : Ce stade n'est pas atteint lorsqu'une paire de lekgolo voit ses moyens de reproduction être entièrement formés, mais lorsqu'ils s'apparient avec une autre paire de lekgolos. Deux à deux, ils s'échangent mutuellement leurs gamètes et chacun des quatre individus forme alors un nombre variable de cellules-œufs à l'intérieur de sa colonie de nel'galas. Néanmoins, une impitoyable sélection naturelle pour la récupération des ressources nutritives fera qu'un seul de ces nega cels survivra pour chaque meta vel. Quel que soit le destin de sa descendance une fois l'acte d'appariement accompli, une paire de lekgolos conserve le titre de meta vel qui leur interdit de s'apparier avec une autre paire de lekgolos.

6. Meta Nel (ancien) : dernier stade de l'évolution lekgolo, les meta nel sont des individus qui possèdent une expérience télépathique si grande que leurs aptitudes en ont été démultipliées. Ils sont capables de lire dans les pensées d'autres lekgolos de stades inférieurs (ce qui signifie donc que leurs pouvoirs contre les créatures non dotées de capacités télépathiques sont encore plus grandes). Cette capacité leur impose un rôle d'enseignement et de surveillance envers les jeunes membres de la société afin que leur développement physique et psychologique se fasse dans les meilleures conditions. Leur immense sagesse enrichie par des décennies d'existence (la moyenne d'âge des meta nel étant de cent soixante-quatorze ans) fait que ces individus ont généralement la responsabilité de prendre les décisions les plus importantes lorsque la société se trouve devant un problème grave. Lorsqu'un lekgolos servant dans l'Alliance devient meta nel, il est immédiatement autorisé à retourner sur leur monde natal pour mieux servir sa communauté mais aussi et surtout pour éviter d'utiliser ses capacités sur d'autres races covenantes, car personne ne voit d'un très bon œil la possibilité de subir un sondage mental de la part d'un lekgolo. Il arrive que néanmoins certains parmi les plus zélés des meta nels se voient offrir le choix entre retourner sur Té ou entrer au service de la 6ème division pour user de leurs capacités dans des interrogatoires et des enquêtes de l'Inquisition des prophètes.

SOCIÉTÉ

Le fonctionnement en colonie chez les lekgolos n'intervient pas seulement au niveau de l'individu et de son réseau de nel'gala, car la société de cette race est également basée sur un principe semblable où chaque individu fait partie d'un ensemble extrêmement complexe. Le peuple lekgolo n'a jamais été divisé par des histoires de nations, de clans ou de partis politiques, étant donné que leurs moyens de télépathie leur font partager l'expérience de chacun et empêche quiconque de dissimuler la moindre information au reste de la société. Cette société s'étend donc sur chacune des lunes de Te où les lekgolos se sont installés, et chacun agit pour le bien commun en s'assurant de toujours répondre aux besoins les plus urgents.

Au sein de cette société, l'autorité n'est pas donnée à une quelconque élite déterminée plus ou moins arbitrairement, mais est gagnée progressivement avec l'ancienneté en raison des capacités que développe un lekgolo au cours de sa vie.

MODE DE PENSÉE :

L'esprit de collectivité est profondément ancré dans la mentalité de ce peuple, ce qui fait que n'importe quelle colonie peut accomplir toutes les fonctions possibles dans la communauté sans avoir à subir le contretemps d'une élection ou de toute autre système de décision. Tous les lekgolos situés au même stade d'évolution possèdent les mêmes droits et les mêmes devoirs, ce qui forme un peuple uni jusque dans le moindre individu. Les lekgolos ne se dissimulent jamais rien entre eux et, quelles que puissent être les actions de l'un d'eux, il est toujours considéré de la même façon par ses semblables car son expérience enrichit celle de la société toute entière. Les lekgolos vivent selon un code de l'honneur et partage les mêmes valeurs spirituelles que les sangheilis, bien qu'on ne leur connaisse aucune religion d'aucune sorte. Ils ne considèrent nullement les forerunners comme des dieux, mais comme un simple peuple très évolué qui a disparu et, par conséquent, dont il peut être utile d'étudier la technologie mais tout en restant méfiant. Car si les raisons de la disparition des forerunners restent mystérieuses, elles n'en sont pas moins inquiétantes.

Les lekgolos ont tendance à considérer toutes les autres races comme leur étant inférieures, même les sangheilis et les san'shyuums bien qu'ils ne le disent pas ouvertement, mais cette pensée est sans doute due au fait qu'ils sont issues d'une toute autre branche de l'évolution. Ils sont donc généralement assez arrogants et méprisent les autres races de l'Alliance, à la seule exception des sangheilis qu'ils respectent pour leurs prouesses martiales et leur profond sens de l'honneur. Ce respect est également dû à l'histoire de leur soumission, étant donné que l'arbitre Thega 'Nerutée parvint à convaincre les san'shyuums de ne pas exiger l'extermination des lekgolos suite à aux actes de destruction des reliques forerunners perpétrés par ces derniers sur leur monde natal.

L'une des valeurs les plus importantes pour les lekgolos est la loyauté, que ce soit envers son luva'rés, envers son peuple ou envers une promesse faite à un individu. Elle est si importante que le concept même de trahison leur est inconnue et qu'ils furent néanmoins obligés de créer dans leur langage lorsqu'ils se retrouvèrent au contact de l'Alliance et, peu après, des hérétiques. De ce fait, nombreux sont ceux parmi les autres races de l'Alliance (et en particulier les san'shyuums) qui pensent que les lekgolos qui rejoignent les factions hérétiques sont des dégénérés corrompus qui ont trahi non seulement la foi covenante mais également les principes même du peuple lekgolo. La loyauté est cependant toute autre car la fidélité est une chose extrêmement compliquée qui peut parfois se retrouver confronter à d'horribles dilemmes. En effet, chaque individu est soumis à plusieurs loyautés en même temps et il peut arriver que l'une d'entre elle prenne le pas sur les autres en raison d'une dette d'honneur, d'un profond lien d'amitié ou de multiples autres choses, ce qui explique qu'un lekgolos accepte par exemple de suivre son officier sangheili devenu hérétique car le lien qu'ils entretient avec lui paraît plus important que son contrat d'engagement dans l'armée de l'Alliance.

SITUATION DES LEKGOLOS EN 2555

Les lekgolos avaient visiblement anticipé la chute de l'Alliance, ou s'était néanmoins préparé à l'éventualité de sa disparition, car leur peuple s'est très rapidement réorganisé dès la perte du pouvoir central de Grande Bonté. Leur monde natal et ses proches colonies sont entrées dans une politique très rigoureusement isolationniste, n'autorisant aucun étranger à pénétrer leur territoire sous peine d'être détruit par leur flotte de guerre qui avait été construite dans le plus grand secret pendant des siècles. La puissance économique et industrielle de Te est si grande que ses voisins ne peuvent pas se permettre de se la mettre à dos, surtout dans une période aussi difficile, et le Concordat fait de son mieux pour garder de bonnes relations avec les colonies maîtresses lekgolos.

La station-lune de Te, **Harmful Honesty**, est passée entièrement sous leur contrôle sans grande effusion de sang car les occupants sangheilis savaient qu'ils n'auraient jamais les moyens de résister à un soulèvement de la population locale sans le soutien de l'Alliance. Elle se déplace régulièrement d'un endroit à l'autre de la sphère covenante pour servir de plate-forme marchande et diplomatique avec toutes les factions alliées du Concordat, afin de maintenir son influence et d'accéder à des ressources rares. Des contingents de chasseurs sont « loués » comme mercenaires pour des contrats à durée limitée, que ce soit pour des postes de gardes ou pour servir dans les armées de divers chefs de guerre locaux, un service très recherché par les factions les plus fragiles.

Mais en-dehors des colonies maîtresses de Te et de leur communauté unifiée, les cercles souverains lekgolos qui se sont formés du temps de l'Alliance ont pour la plupart conservé leur indépendance car leurs ancêtres avaient fondé ces colonies spécifiquement pour former leur propre société autonome. On suppose également que ce soit une forme de pulsion évolutive des lekgolos pour diversifier sa population, car un peuple totalement uni est certes puissant mais risque aussi l'anéantissement total s'il fait les mauvais choix. Il existe donc des communautés qui traitent aussi bien avec les membres du Concordat qu'avec leurs ennemis, voir qui travaillaient avec les hors-la-lois et d'autres organisations moins fréquentables, et chacune de ces communautés lekgolo a pour caractéristique principale la grande loyauté de ses membres envers la cause du groupe.

UNGGOYS

Désignation covenant : unggoy
Désignation humaine : grognards
Désignation d'espèce (latin) : Monachus frigus (« singe froid »)
Planète d'origine : Balaho
Etoile/ Position : Tala / IV
Satellites : Buwan, Padpad
Gravité : 0,709 G
Atmosphère : 5,7 atm (CO₂, CH₄, He)
Température en surface : -33°C à 5°C
Taille moyenne : 1,67 mètre
Poids moyen : 118 kg
Niveau technologique initial : Ere industrielle
Structure sociale : Meute/ Matriarcale
Régime politique : Tribocratie inféodée

Autrefois un peuple aux capacités scientifiques phénoménales qui l'ont fait passer de la société tribale à la colonisation interstellaire en seulement cinq siècles, les unggoy ont été écrasés militairement et culturellement pour devenir des vassaux de seconde zone qui restent encore aujourd'hui le peuple le moins bien considéré dans l'Alliance covenant. Autorisés à survivre uniquement pour servir de main-d'œuvre à l'Alliance, les unggoy ont toujours été placés au plus bas de l'échelle sociale des races covenantes mais sont néanmoins parvenus à acquérir une certaine reconnaissance à travers plusieurs soulèvements et révoltes massives. Présentant avant tout un intérêt économique pour exécuter les tâches ingrates ou lourdes, leurs conditions de vie actuelles tiennent plus de l'esclavagisme consentant que de la véritable collaboration. Mais leur culture et leur savoir n'ont pas totalement disparu, grâce aux actions prévoyantes de leurs dirigeants et scientifiques, qui font de leur mieux pour tenter de rendre au peuple unggoy sa fierté d'antan.

PHYSIOLOGIE ET APTITUDES

Avant d'entrer dans les détails de ce chapitre, précisons qu'il existe deux sous-espèces (ou famille) d'unggoys qui se sont différenciées sous la pression de leur esclavage par l'Alliance : les **bungias** et les **indius**, aussi surnommés respectivement les « malins » et les « lourdeaux ». Les premiers sont les descendants de techniciens, d'infirmiers, de traducteurs et d'autres professions demandant des connaissances plus ou moins avancées. Moins persécutés que le reste de leurs semblables et bénéficiant d'un niveau de vie moins dégradant, ces unggoy n'ont que très peu régressé physiquement et ont parfaitement conservé les aptitudes cognitives de leurs ancêtres, mais ce sont aussi les moins nombreux à ce jour. Les seconds, en revanche, sont des descendants de diverses professions ouvrières exploitées à outrance et abruties par des tâches répétitives dans les usines de l'Alliance, ce qui a provoqué une grave régression génétique tant sur le plan physique qu'intellectuel. Ces deux embranchements évolutifs du peuple unggoy présentent des différences physiologiques presque aussi importantes que celles qui existent entre les keg-yarns et leurs cousins kig-yarns, donc faites bien attention lorsque nous les précisons dans les explications qui suivent.



unggoy bungias

Reproduction et croissance : Les unggoy se reproduisent en pondant des œufs à raison d'une demi-douzaine par couvée, mais en raison du génovirus qui infecte toujours l'ensemble de leur population et contre lequel aucun vaccin définitif n'a été découvert, seul un œuf sur quatre arrive à terme. Le seul moyen de savoir quels œufs sont viables est d'utiliser une table médicale, malheureusement cette technologie est inaccessible à la grande majorité des unggoy qui doivent alors couvrir tous leurs œufs avant de découvrir quels embryons vont survivre. Au moment de l'éclosion, les nouveaux-nés victimes du génovirus meurent par insuffisance respiratoire dès les premiers instants, ce qui est un moment extrêmement triste qui se répète chaque année.

Les survivants sont ensuite placés dans des baigns de boue qui sont remplacés par des bains d'eau salée lorsque cela n'est pas possible, et grandissent très rapidement. Dès qu'ils arrivent à marcher, environ vers le troisième mois, ils sont sortis de leur bain et sont confiés à une nourrice chargée de les éduquer durant les trois ans qui les séparent de l'âge adulte. L'abandon des enfants est très difficile pour les parents car l'instinct parental est puissant chez les unggoy, cependant il s'agit d'une mesure absolument nécessaire pour que leur peuple survive dans les dures conditions qui sont imposées par l'Alliance. Les facultés d'apprentissage des unggoy bungias sont restées extraordinairement grandes et certains érudits estiment qu'elles se sont même accrues depuis l'intégration de leur peuple dans l'Alliance. Les unggoy indius, au contraire, peuvent difficilement appréhender les concepts théoriques trop complexes et les nourrices ont tendance à les séparer le plus tôt possible afin de leur donner un apprentissage adapté, cependant certaines situations inhabituelles ont parfois forcé un regroupement des genres.

La longévité moyenne d'un unggoy est théoriquement de soixante ans, mais seules les matriarches, les érudits et quelques individus chanceux parviennent à ne pas mourir avant la trentaine. Quant à la maturité sexuelle, elle apparaît entre la sixième et la huitième année.

Physiologie respiratoire : Contrairement aux autres races connues qui respirent du dioxygène, les poumons des unggoy ne supportent que le méthane car l'atmosphère de leur planète est saturée de ce gaz. Cela fait que, lorsqu'il se trouve hors de sa planète d'origine, un unggoy doit toujours porter une réserve de méthane sur lui pour pouvoir respirer, sans quoi il s'asphyxie ou tombe dans le coma (mais les membres des autres races prennent rarement la peine de savoir si c'est l'un ou l'autre). C'est pourquoi toutes les armures et combinaisons portées par ces créatures comportent une importante réserve de gaz comprimé leur donnant une autonomie d'environ une journée terrestre standard. En raison d'un sens de l'odorat très développé les deux familles d'unggoys utilisent beaucoup leurs narines pour respirer, souvent de façon très bruyante lorsqu'ils sont très actifs ou stressés, ce qui leur a donné leur surnom de « grognards ». Ces narines sont nettement plus grandes chez la famille des indius pour qui un masque nasal suffit lorsqu'ils doivent dépendre d'une réserve de méthane personnelle, tandis que les bungias ont presque systématiquement besoin d'un masque intégral afin de pouvoir inspirer également par la bouche.

Anatomie externe : En raison de la très forte gravité de leur planète d'origine, les bras des unggoy sont restés suffisamment longs et puissants pour être utilisés comme appuis durant la marche en courbant le dos comme le font les grands singes de la Terre. Cette posture semi-quadrupède n'est cependant utilisée que sur Balaho et d'autres mondes possédant une gravité d'au moins 3G, ou lorsqu'ils doivent courir. Lorsque la gravité est autour de 1G et qu'ils ne sont pas encombrés par une trop grande quantité d'équipement, leur vitesse maximale en course peut atteindre 60km/h et ils peuvent également accomplir des bonds de deux à trois mètres sans élan. Néanmoins en raison de la forme du bassin, leurs jambes doivent constamment rester écartées l'une de l'autre pour maintenir leur équilibre, ce qui fait que leur démarche peut sembler légèrement maladroite lorsqu'ils se tiennent debout.

La peau unggoy est similaire à celle de l'Homme mais avec une couche extérieure de kératine protectrice qui est presque inexistante chez les bungias tandis qu'elle peut faire plus d'un centimètre d'épaisseur chez indius, particulièrement au niveau des mains et des pieds. Des excroissances osseuses sont couramment visibles sur les genoux et les coudes, utilisés autrefois pour se défendre contre les prédateurs de Balaho.



unggoy indius



Bien qu'ayant un régime alimentaire omnivore, les unggoy présentent une mâchoire pourvue principalement de canines car la viande est la seule nourriture qu'ils ont besoin de mastiquer pour la digérer correctement. Ces canines sont plus développées chez les indius qui les utilisent parfois pour mordre leurs adversaires au combat lorsqu'ils sont suffisamment acharnés ou inconscients, tandis que les bungias ont des dents moins longues et moins ascrées qu'ils peuvent en plus dissimuler derrière leurs petites lèvres.

Les mains des unggoy ont quatre doigts comme celles des sangheils, mais avec un seul pouce opposable à la manière des humains. En revanche, leurs doigts ne possèdent que deux phallanges qui se terminent par des ongles chez les bungias et de solides griffes chez les indius. Le niveau de dextérité dont ils sont capables dépend directement de l'épaisseur de kératine qui entoure ces doigts, ce qui limite les indius à des travaux lourds ne nécessitant pas de précision particulière.

Physiologie cardio-vasculaire : Le fait que les unggoy respirent du méthane au lieu de l'oxygène a de très nombreuses conséquences importantes qui commencent d'abord au niveau de leur système cardio-vasculaire. En effet, le transport sanguin du méthane se fait par des procédés totalement différents des nôtres que nous ne pouvons pas expliquer ici. Ce que l'on peut constater, c'est que leur sang possède une température moyenne de 7°C ainsi qu'une couleur bleu fluorescente et une grande viscosité (très difficile à faire partir au lavage). Leur cœur est nettement plus puissant que ceux des autres races afin de faire circuler le sang convenablement malgré son manque de fluidité, mais le niveau de vascularisation du réseau sanguin est beaucoup moins ramifié : au lieu de se diffuser au plus près de chaque parcelle de leur corps, les vaisseaux ne sont que de grandes autoroutes qui déposent leur chargement de méthane et d'autres nutriments au niveau de différents organes d'assimilation nommés gloirein. Le corps unggoy possède un total de sept gloireins, chacun étant chargé de diffuser ces éléments à une région particulière du corps : un dans chaque membre, deux dans le thorax et un entre les deux hémisphères cérébraux. Il n'y a aucune différence entre les bungias et les indius de ce point de vue là.

Afin que les unggoy puissent survivre dans les environnements communs aux autres races covenants, leurs tenues et armures comportent également un système de refroidissement afin de maintenir leur corps aux environs de 5°C.

Physiologie nerveuse : bien que présentant de grandes similitudes structurelles avec celui des autres races, le système nerveux des unggoy est basé sur un moyen de transmission synaptique beaucoup plus rapide grâce à leur métabolisme alimenté au méthane. Cela fait que leur temps de réaction est d'environ un quart de seconde seulement, soit quatre fois plus rapide que chez l'Humain ou les autres races covenants. Pour la même raison, le temps de réflexion nécessaire à un unggoy pour aboutir à un raisonnement logique est également beaucoup plus court (à condition qu'il possède les connaissances nécessaires pour accomplir le raisonnement en question).

Cette très grande réactivité nerveuse est cependant à double tranchant : en effet, de par la rapidité des messages nerveux qui lui sont envoyés, le centre émotionnel du cerveau d'un unggoy est lui aussi quatre fois plus sensible que chez les autres races. Cela signifie qu'un unggoy ressent toujours les émotions beaucoup plus intensément que n'importe quel autre individu, qu'il s'agisse de joie, de tristesse, de colère ou de surprise, mais malheureusement aussi la peur. De plus, cette grande réactivité nerveuse affecte également la zone cérébrale chargée de contrôler les fonctions vitales du corps, ce qui fait que les unggoy sont également plus sensibles à la soif, la faim ou la fatigue et éprouvent très rapidement la nécessité de satisfaire ce genre de besoins même si ces derniers ne sont pas urgents. On voit donc souvent ces petits êtres en train de dormir, de boire ou de manger leurs rations au lieu de vaquer à leurs tâches, ce qui explique pourquoi ils sont le plus souvent surveillés lorsqu'ils sont au service de l'Alliance.



Perception sensorielle : curieusement, le sens le plus développé chez les unggoy est leur odorat qui dépasse celui de tous les autres peuples covenants, ce qui fait que des récepteurs olfactifs sont installés sur les respirateurs de leurs tenues afin de leur permettre d'utiliser cette faculté en toutes circonstances. Cela est particulièrement vrai chez les indius qui possèdent des narines plus grosses capables de renifler de plus grandes quantités d'air, cependant les récepteurs sont quasi identiques à celui des bungias. Les indius possèdent également des yeux plus gros et légèrement exorbités qui offrent un plus large champ de vision périphérique, avec une précision qui reste moyenne comme celle des bungias. En revanche, leurs épaisses couches protectrices en kératines font qu'ils possèdent une sensibilité tactile très faible. Quand au goût des unggoy... il est nettement au-dessus de la moyenne mais la faible qualité de la nourriture accessible fait qu'ils n'en profitent que très rarement.

PHYSIOLOGIE ET APTITUDES

Même si le savoir de l'ancienne civilisation unggoy a été préservée par les matriarches de Balaho et la caste des érudits, l'essentiel de ces informations est gardé secret pour éviter qu'elles ne soient totalement détruites par l'Alliance. En conséquence, l'immense majorité de la population unggoy ne connaît ni son histoire, ni ses technologies, ni même certaines de ses plus anciennes traditions. Tout cela a été remplacé par les normes de l'Alliance et de ses races seigneuriales qui se sont assurées de raser jusqu'au moindre bâtiment de l'ancienne civilisation unggoy pour qu'il n'en reste aucune trace visible. Les seules structures pré-Alliance qui ont échappé à la destruction restent soigneusement dissimulées et ne sont utilisées que par une toute petite élite intellectuelle, tandis que le reste de la population survit difficilement malgré l'oppression et l'exploitation constante dont il fait l'objet.



Clans et matriarches : Parmi les quelques parcelles de la culture unggoy qui restent encore vivantes se trouve leur structure sociale matriarcale dans laquelle ce sont les femmes les plus anciennes qui dirigent la communauté, leur sensibilité maternelle étant le meilleur gage d'une bienveillance envers chacun. Leur façon de gouverner n'a donc pas beaucoup changé même si les moyens dont elles disposent sont beaucoup plus réduits que du temps de l'Âge d'Or de Balaho, et elles font toujours de leur mieux pour distribuer les ressources de manière juste afin que personne ne soit dans le besoin. La séparation du peuple unggoy en deux sous-espèces a posé un sérieux problème de conscience qui n'a malheureusement pas été résolu à temps, et les matriarches ont finalement décidé de ne pas chercher à privilégier les bungias face aux indius.

La population de Balaho est répartie en plusieurs milliers de clans qui possèdent chacun entre trois et sept matriarches âgées de quarante à soixante-dix ans. Elles ont une autorité absolue sur tous les aspects de leur communauté, qu'il s'agisse de distribution des ressources, de négociations avec d'autres factions covenants ou de règlement des affaires juridiques. Cela ne les empêche pas cependant de faire appel à des intermédiaires qu'elles choisissent personnellement, le plus souvent parmi la caste des érudits, et qui leur rendent compte directement des missions dont ils ont été chargés. Et lorsque les intérêts de deux clans unggoy entrent en conflit les matriarches cherchent d'abord le meilleur arrangement puis, s'il est impossible de satisfaire tout le monde, les deux partis doivent partager les inconvénients de la manière la plus égale possible.

Ne pouvant pas compter aveuglément sur l'approvisionnement de l'Alliance pour subvenir aux besoins de la population de Balaho, les matriarches donnent toujours la priorité au maintien de la production alimentaire et industrielle même lorsque des vies sont en jeu. Car que les cargaisons soient données « de bonne volonté » par l'administration covenant ou achetée sur les plateformes marchandes avec l'argent économisé par la communauté, il n'est pas rare qu'elles soient insuffisantes, incomplètes ou qu'elles arrivent avec un retard non négligeable. Balaho doit donc constamment maintenir un niveau de production le plus élevé possible, ce qui

demande parfois le sacrifice de nombreuses personnes lorsqu'un incident menace subitement un élevage, une plantation ou une usine. C'est ainsi que le peuple unggoy s'est lentement endurci malgré l'oppression de l'Alliance et a pu trouver le courage de se révolter lorsque cela était absolument nécessaire. Ils ont d'ailleurs un dicton qui dit justement « *nos vies pour la ferme, la forge et la famille* ».

Castes : Vestige de l'organisation sociale de l'ancienne civilisation unggoy, les castes sont un système d'organisation des tâches au sein de la population en divisant cette dernière selon plusieurs statuts différents ayant chacun leur rôle, leurs droits et leurs devoirs. La caste d'un individu lui est imposée par sa naissance à la fin de son éducation en suivant les consignes données par les matriarches, ces dernières indiquant quels sont les besoins prioritaires à chaque nouvelle génération. Il existait autrefois plus d'une douzaine de castes incluant les artistes, les philosophes et d'autres professions qui ont totalement disparu depuis, pour ne plus en laisser que six :

- **Les forgerons :** composée principalement d'indius, cette caste est considérée comme la moins importante de toutes même si elle apporte un certain confort par la création d'objets industriels qui sont soit utilisés directement soit vendus sur les plates-formes marchandes covenants. Les bungias appartenant à cette caste deviennent généralement des techniciens chargés d'entretenir les machines et de réparer les pannes, parfois au moyen de bricolages avec les moyens du bord en attendant de pouvoir acheter ou forger les pièces de rechange adaptées. C'est un environnement très dur où le taux de mortalité est assez élevé à cause des accidents mais aussi de la pollution de l'air et des empoisonnements aux métaux lourds, ce qui fait que les forgerons sont toujours respectés pour les risques qu'ils prennent chaque jour.
- **Les jardiniers :** responsables de toutes les tâches qui concernent les stocks de nourriture, de la production à la distribution, cette caste est la plus nombreuse de toutes sur Balaho en raison de l'importance capitale qui est donnée à la production alimentaire. La proportion d'indius et de bungias y est assez équilibrée en raison de la grande diversité des postes demandant parfois beaucoup de connaissances et parfois seulement une grande robustesse physique. Leur savoir-faire est un trésor inestimable qui doit rester vivant en étant enseigné au plus grand nombre possible, et c'est pourquoi les jardiniers changent régulièrement de poste pour augmenter continuellement leurs connaissances pratiques.
- **Les nourrices :** choisies parmi les enfants de type bungias qui présentent le plus de compassion et de compréhension, les membres de cette caste sont uniquement des femmes qui ont pour tâche d'éduquer les nouvelles générations d'unggoys. Bien qu'elles puissent avoir des enfants comme n'importe qui, ce dont on les encourage

d'ailleurs vivement afin d'entretenir leur instinct maternel, elles doivent toujours les confier à une autre nourrice pour ne pas être tentées de les privilégier. De par leurs grandes qualités relationnelles et leur travail peu pénible, les nourrices sont les femelles unggoy qui sont les plus susceptibles de devenir un jour des matriarches.

- **Les érudits** : ce sont les savants du peuple unggoy, les détenteurs du savoir culturel et technologique de leur ancienne civilisation. Conscients de ce qu'ont pu accomplir leurs ancêtres avant la venue de l'Alliance, ils partagent tous le rêve de rebâtir un jour les glorieuses citées de Balaho et redonner à leur peuple un niveau de vie comparable à celui de cette époque. Bien sûr, ils savent très bien que les sangheils et les san'shyuums ne veulent pas voir les unggoy retrouver son ancienne force, ce qui fait que leur travail doit rester secret y compris vis-à-vis des autres castes. Les érudits ne font donc part de leurs avancées qu'aux matriarches qui décident de la priorité des différents projets pouvant être conduits, qui sont de natures très variées. Beaucoup de mystères entourent donc les activités de cette caste dont les membres sont toujours immensément respectés par le reste de la population unggoy.

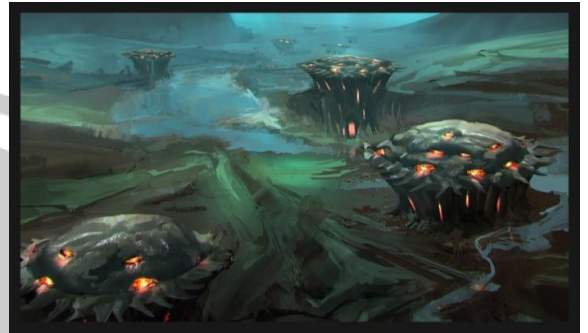
- **Les choisis** : sous ce terme flatteur se cache en fait un destin bien cruel pour beaucoup d'unggoy, car les choisis sont ceux qui seront envoyés aux recruteurs de l'Alliance pour travailler dans les usines covenantes ou combattre au sein de l'armée afin de remplir les obligations de Balaho. Les choisis sont généralement des individus présentant une grande curiosité et une soif d'aventure, ce qui fait que lorsqu'on leur annonce leur destin beaucoup sont heureux et fiers d'appartenir à cette caste. Mais on compte également parmi les choisis des unggoy adultes provenant d'autres castes et qui ont exprimé le désir de quitter leur monde natal, une décision que certains regrettent très vite sans avoir la possibilité de revenir en arrière. Car même si, grâce aux droits gagnés par le passé, les conditions de vie des unggoy choisis sont nettement plus aisées que celles de leurs semblables restés sur Balaho, la constante persécution par les autres peuples et l'insatisfaction d'œuvrer pour un pouvoir tyrannique fait qu'une large partie des membres de cette caste ont du mal à garder le moral. Les quelques chanceux qui parviennent à s'en sortir sont principalement des bungias occupant des postes de spécialistes, et ils essayent régulièrement de participer à leur manière au renouveau de leur monde natal en y envoyant un peu d'argent ou de matériel à leur clan.

Production alimentaire : En raison de l'intense surpopulation qui a frappé Balaho avant le début de la conquête spatiale unggoy, la plupart des animaux, insectes et plantes servant de nourriture à la population ont été placées dans des fermes d'élevage dont les technologies ont été détruites par l'Alliance mais qui continuent à exister sous une forme plus primitive. Ces fermes sont en fait autant mini-écosystème plus ou moins stables dans lesquels coexistent plusieurs espèces vivantes qui sont protégées des catastrophes naturelles et des maladies par un travail constant. Leur importance est encore plus grande que les usines dont dépendent les unggoy pour fabriquer les objets essentiels à leur vie de tous les jours. Elles sont donc étroitement surveillées en permanence par la caste des jardiniers qui se relayent par équipes.

Car les épidémies étaient une autre cause de mortalité très importante sur Balaho jusqu'à ce que la médecine atteigne un niveau suffisant par le biais de diverses découvertes hasardeuses et fortuites. Beaucoup de ces maladies existent encore sur le monde natal des unggoy, et bien que ces derniers disposent désormais des moyens nécessaires pour combattre les infections, cela est beaucoup plus dramatique lorsque les écosystèmes des fermes d'élevage viennent à être contaminés. Des plantations entières peuvent brusquement mourir ou devenir toxiques à cause d'un virus ou d'une bactérie virulente, et les troupeaux peuvent également présenter des signes de contamination qui obligent les unggoy à les abattre avant de brûler leurs corps pour éviter que la maladie ne se répande.

Production industrielle : les ressources minérales de Balaho ont en grande partie été exploitées depuis longtemps, mais heureusement la caste des forgerons unggoy a durablement travaillé pendant des siècles afin de se construire une petite flotte de vaisseaux-cargos qui sert à apporter les matières premières alimentant leurs usines. Ces matières premières sont récupérées avant tout sur des astéroïdes, mais il arrive que les matriarches décident d'investir suffisamment d'argent pour négocier auprès de l'Alliance les droits d'exploitation d'une petite lune de moyenne catégorie. Tout cela permet de garantir un stock de ressources suffisant pour faire tourner les forges de Balaho dont la technologie est nettement inférieure à celle des autres peuples covenants, à l'exception des jiralhanaes avec lesquels les unggoy font jeu égal.

La mission principale des forgerons est de produire les objets de première nécessité pour la population de Balaho afin d'améliorer son niveau de vie et de subvenir aux besoins des nouvelles générations. Leurs forges sont donc composées de complexes métallurgiques, d'innombrables ateliers de travail où sont réalisés la majorité des objets, et de plusieurs dômes d'assemblage à l'intérieur desquels sont construits les plus gros projets. La nature de la production est imposée par les matriarches en fonction des besoins du clan, ce qui inclue les travaux des érudits. Il arrive donc que de temps en temps un petit nombre de forgerons reconnus comme très compétents soit réquisitionné pour travailler dans un dôme d'assemblage sécurisé en se basant sur des plans secrets dont ils ne doivent rien divulguer, ces équipes recevant alors le titre de « créateurs », car leurs œuvres sont souvent de nouvelles inventions ou la renaissance d'anciennes technologies unggoy.



SITUATION DES UNGGOYS EN 2555

Les unggoy étaient, avec les kig-yars, le peuple qui avait le plus à craindre des conséquences du Grand Schisme. Car avec la disparition du pouvoir central de Grande Bonté qui garantissait leur protection et l'apparition de multiples factions belligères à la recherche de ressources, Balaho risquait de devenir la cible de pillages ou pire, d'être conquise par un quelconque chef de guerre à la recherche d'esclaves. C'est pourquoi après avoir repris le contrôle de leur monde natal par une révolte massive, les unggoy ont rapidement signé un accord avec le Concordat de la Réconciliation pour obtenir une protection militaire en échange de livraisons régulières de « travailleurs détachés ». Pour des questions évidentes de sécurité, la station-lune **Shallow Respect** qui orbitait autour de Balaho fut déplacée vers des coordonnées secrètes, et on suspecte que c'est là-bas que se trouvent les véritables dirigeantes de leur civilisation désormais, ainsi qu'un très grand nombre d'érudits et d'étudiants très prometteurs qui travaillaient au développement de nouvelles technologies révolutionnaires.

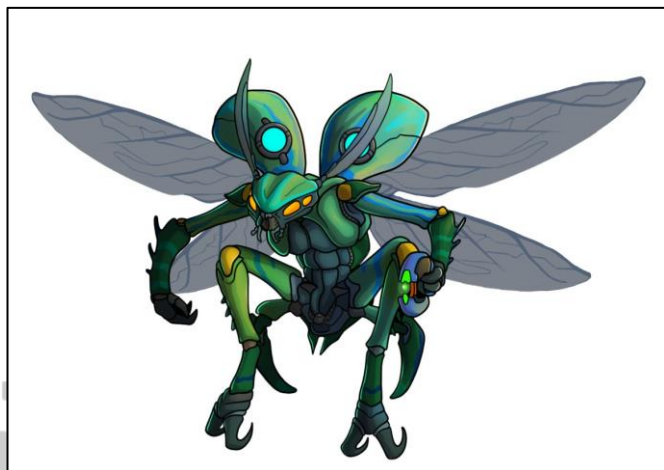
Afin de s'affranchir dès que possible de la dépendance militaire et industrielle du Concordat, les matriarches de Balaho ont lancé un vaste programme de construction spatiale pour se doter d'une flotte de frêles lourdement armées, ainsi qu'une campagne de colonisation de plusieurs mondes voisins avec l'aide de corporations humaines pour fournir les technologies et le savoir-faire nécessaires à la terraformation. C'est un début d'affirmation du désir de fonder leur propre territoire, ce qui crée quelques tensions avec certains membres du Concordat qui espéraient pouvoir continuer de se servir des unggoy comme ils le faisaient du temps de l'Alliance. Ce n'est que grâce aux valeurs de réconciliation de ce nouvel Âge (et à beaucoup de diplomatie délicate) que Balaho n'est pas devenu un vassal d'une quelconque puissance, et ce n'est sans doute qu'une question de temps avant que cela n'arrive si les unggoy ne gagnent pas en puissance très vite.

Pour cela, il est donc essentiel de chercher à unifier la population unggoy autant que possible et de faire grandir leur nombre. Des ambassadeurs sont donc envoyés aux quatre coins de la sphère covenante afin de ramener les communautés d'autres planètes, quitte à devoir négocier leur départ avec les autorités locales. Malheureusement ces envoyés se heurtent à de nombreux refus et problèmes parfois plus graves, sans compter que beaucoup de communautés unggoy ne croient pas à la possibilité d'une Balaho indépendante et préfèrent servir de puissants maîtres.

YANME'ES

Désignation covenante : yanme'es
Désignation humaine : drones
Désignation d'espèce (latin) : Turpis rex (« *roi déshonorant* »)
Planète d'origine : Palamok
Etoile/ Position : Napret / III
Satellites : Naxook, Oquiui, Ka'amoti, Kami
Gravité : 2 G
Atmosphère : 0,9 atm (CO₂, O₂, Ar)
Température en surface : 29°C à 42°C
Taille moyenne : 1,9 mètre
Poids moyen : 127 kg
Population : Inconnue
Niveau technologique initial : préindustriel
Structure sociale : Ruche
Régime politique : Monarchie religieuse inféodée

Bien qu'ayant rejoint l'Alliance d'eux-mêmes à la suite d'une guerre meurtrière sur Palamok, les yanme'es n'ont jamais réellement été considérés comme étant réellement une race évoluée digne d'accomplir le Grand Voyage, principalement à cause de leur grand manque de sociabilité. Ils forment cependant une force auxiliaire d'appui militaire et technique non négligeable que les officiers sangheillis considèrent avec le même dédain que la plupart des autres races vassales et, jusqu'ici, ils n'ont encore jamais remis en cause les termes de leurs accords avec l'Alliance.



PHYSIOLOGIE ET APTITUDES

Les Yanme'es présentent des caractéristiques propres aux insectes, bien entendu, mais aussi aux arthropodes. Ce sont des invertébrés, ce qui fait qu'ils ne possèdent pas de squelette et leurs organes sont donc accrochées à la surface interne de leur carapace de chitine pour ne pas être ballottées dès le premier mouvement trop brusque. Cette carapace est d'ailleurs un parfait équilibre de légèreté et de robustesse qui leur assure donc une protection modeste sans les alourdir inutilement, une chose très importante sur un monde où la force de gravité est de 2G.

Contrairement à beaucoup d'espèces de même taille, le corps des yanme'es possède beaucoup d'espace vide au niveau du torse ce qui les rend beaucoup plus léger qu'on ne pourrait le croire à première vue et explique pourquoi ils parviennent à voler grâce à leurs ailes d'insecte protégées par des élytres. Néanmoins ce vol n'est que de courte durée lorsqu'ils se trouvent sur leur monde d'origine, Palamok, dont la gravité est deux fois plus importante que celle de la Terre et qui a donc tendance à les affaiblir rapidement sous l'effort pour se maintenir en l'air. On estime le temps de vol moyen d'un soldat yanme'es adulte à environ une minute lorsqu'il fait du sur-place et à trente secondes en déplacement à vitesse maximale (aux alentours de 50km/h). L'entrée des yanme'es dans l'Alliance leur a cependant permis d'obtenir la technologie des modules antigrav qu'ils placent sur les protections de leurs ailes pour grandement faciliter leur vol.

Ce qui différencie également les yanme'es des autres races sont leurs yeux composés. Etant de taille beaucoup plus grande que ceux des insectes terrestres, permettant alors la disposition d'un très grand nombre de photorécepteurs naturels, ils possèdent donc une acuité visuelle infiniment plus développée avec également des possibilités de vision dans l'UV et de perception de la polarisation de la lumière. Mais la vue n'est pas le sens le plus développé chez cette race, car les petites fibrilles qu'ils portent sur le haut du crâne sont des récepteurs olfactifs extrêmement sensibles qui leur permettent de reconnaître les odeurs avec une précision inégalable pour les autres espèces intelligentes de la galaxie, ce qui explique leur mode de communication par phéromones. Par contre, les yanme'es ne possèdent absolument aucun sens du toucher ou du goût, et leur ouïe est assez limitée bien qu'encore suffisante pour percevoir la plupart des bruits environnants et discerner la plupart des ordres qui leur sont donnés lorsqu'ils sont intégrés aux forces de l'Alliance.

Ce qui a permis aux yanme'es de bâtir une civilisation d'assez haute technologie et maîtrisant même le voyage spatial n'est néanmoins pas leurs capacités sensorielles remarquables (même si leurs yeux composés leur permettent de travailler sur des objets très petits avec une grande précision), mais le fait qu'ils possèdent des mains articulées presque aussi agiles et flexibles que celles des humains. Composées chacune de quatre doigts et d'un pouce opposable, ces mains leur donnent une très grande liberté d'action sur leur environnement ainsi qu'une capacité de manipulation d'objet particulièrement efficace.

Les yanme'es possèdent deux paires de pattes mais l'une d'elle s'est grandement atrophiée au cours de leur évolution morphologique et n'est désormais que de très petite taille, collée contre l'abdomen de l'individu sans rôle particulier à jouer dans leurs activités, excepté pour s'accrocher aux parois. Les pattes antérieures, par contre, se sont réorientées pour permettre une posture debout et sont bardées de griffes qu'ils utilisent pour se fixer sur n'importe quelle surface quelle que soit l'inclinaison, ainsi que pour se suspendre verticalement aux plafonds de leurs habitations lorsqu'ils doivent dormir.

Comme nous l'avons déjà énoncé précédemment, les yanme'es utilisent des phéromones pour communiquer entre eux. Les phéromones sont des molécules chimiques odorantes et extrêmement volatiles qui, combinées entre elles selon des proportions différentes, forment un langage assez basique mais compréhensible par n'importe quel yanme'es. On distingue à peu près 48 phéromones différentes utilisées par cette race et les changements de proportion sont si subtils qu'il est impossible pour une autre race de les percevoir sans l'aide d'un scanner. Bien entendu, ces molécules voyageant à une vitesse bien plus lente que celle du son, le message qu'elles transportent met donc plus de temps à être perçu par des individus trop éloignés et son rayon d'action est souvent limité à quelques centaines de mètres seulement, sans compter que le vent peut les empêcher de se répandre dans certaines directions. Néanmoins l'avantage majeur de ce mode de communication est qu'il ne peut jamais être mal interprété puisque la molécule reste la même du début à la fin de son voyage aérien.

Les yanme'es possèdent un régime alimentaire exclusivement carnivore, ce qui est étonnant vu la faible taille de leurs mandibules. Cependant ils n'ont pas besoin de manger énormément pour rester en bonne santé, leurs capacités à assimiler les éléments nutritifs étant proche de 100% tandis que leur corps est capable de récupérer trois fois plus d'énergie que ceux des autres races. De ce fait, ils peuvent faire preuve d'une force insoupçonnée, soulevant parfois des objets quatre à huit fois plus lourds qu'eux, et pouvant porter sur leur dos jusqu'à trente fois leur propre poids, ce qui peut donner des résultats plus qu'impressionnants lorsqu'ils combinent leurs efforts.

Le principal point faible des yanme'es vient du fait qu'ils ont une très faible résistance au froid et qu'ils sont extrêmement vulnérables au gel, leur planète natal possédant des limites de températures assez élevées et qu'il y fait très rarement en-dessous de 0°C (cela arrive parfois durant certaines nuits lorsque le ciel est totalement dégagé). La raison principale est que leur corps ne possède que des moyens très limités pour se réchauffer intérieurement, et que la chitine de leur carapace est adaptée pour faciliter les échanges de chaleur afin de récupérer l'énergie solaire, ce qui devient une faiblesse lorsque le milieu extérieur est nettement plus froid que leur corps. Un yanme'es possède donc une température corporelle variable pouvant aller de 25 à 48°C et peut vivre dans des environnements entre 10 et 120°C. En dehors de ces limites, son corps ne parvient pas à se réchauffer ou se refroidir suffisamment vite, conduisant inévitablement à la mort de l'individu si celui-ci reste trop longtemps dans ce genre d'environnement.

Sur le plan psychologique, les yanme'es possèdent un avantage net sur les autres races dans le sens où ils ne ressentent aucune émotion et donc qu'ils ne sont jamais affectés par un quelconque sentiment inutile, se consacrant entièrement à la tâche qui leur est confiée.

LA SOCIÉTÉ YANME'E

Les yanme'es sont organisés à la manière d'une ruche d'abeilles avec des effectifs cependant beaucoup plus imposants, des millions d'ouvriers travaillant pour le bien de la communauté sous le commandement d'une unique reine et la protection de centaines de milliers de soldats. On distingue en tout cinq castes de yanme'es réparties en deux groupes : les asexuées qui regroupent les ouvriers et les soldats, et les sexués comprenant la reine ainsi que les mâles et les femelles.

Les ouvriers : Possédant une carapace très mince et donc très légère pour pouvoir se déplacer plus vite, les ouvriers s'occupent de toutes les tâches manuelles nécessaires au maintien de la société. Une fois le stade larvaire terminé, chaque ouvrier reçoit une fonction et la très grande majorité d'entre eux garderont la même toute leur vie. Les changements de fonction ne peuvent survenir que pour des raisons exceptionnelles comme un besoin urgent d'effectifs supplémentaires dans un domaine précis, ou la nécessité de remplacer des ouvriers morts en très grand nombre lors d'une catastrophe ou d'un incident. Chaque ouvrier remplit son rôle sans hésitation ni ressentiment car les yanme'es sont tous dirigés par une sorte de conscience collective à laquelle ils ont accès en permanence lorsqu'ils se trouvent dans un certain périmètre autour de la ruche ou, plus précisément, de leur reine.

Les soldats : Un soldat yanme'e est généralement plus gros, plus robuste, et possède une carapace chitineuse plus épaisse. Ces attributs les rendent beaucoup plus dangereux que les simples ouvriers lors d'un conflit ouvert, d'autant que leurs griffes plus imposantes leur permettent de déchiqueter ces derniers comme s'ils étaient faits en papier, un seul soldat yanme'e pouvant aisément vaincre jusqu'à une trentaine d'ouvriers. A ce titre, on compte généralement près d'un soldat pour trente ouvriers dans une ruche yanme'e standard, bien que ce ne soit nullement par crainte d'un quelconque soulèvement de la part de la caste travailleuse. Pour toujours maintenir une proportion respectable de soldats sans empiéter sur le nombre d'ouvrière, chaque soldat dégage en permanence une phéromone particulière qui indique son statut et qui possède un effet d'inhibition sur la reine en réduisant le nombre d'œufs de soldats qu'elle pond de façon proportionnelle à la concentration de cette phéromone dans la ruche. En temps de paix, les soldats yanme'es aident les ouvriers en participant aux tâches exigeant une grande force, accélérant le progrès des différents travaux tout en protégeant la population au plus près.

Les mâles : Ces individus sont généralement au nombre d'une centaine seulement dans une ruche standard et bénéficient d'un statut particulier : ils reçoivent tous les services que peuvent leur apporter les ouvriers et soldats de la ruche et n'ont pour seule tâche que de féconder régulièrement leur reine. Afin d'assurer un brassage génétique

constant et ainsi éviter les malformations et tares génétiques, les mâles nés dans une ruche yanme'e sont obligés de partir pour d'autres ruches où ils sont accueillis comme membres de la communauté, après que leurs ailes aient été sectionnées pour éviter qu'ils ne repartent ailleurs. La durée de vie d'un mâle étant assez courte, les effectifs de cette caste sont très régulièrement remplacés pour assurer la satisfaction des besoins de la reine.

Les femelles : Tout comme les mâles, les femelles font partie de ce que l'on peut appeler l'aristocratie yanme'e et sont reconnaissables par leur taille plus importante, ainsi que par le fait qu'elles se déplacent sur quatre pattes pour soutenir leur abdomen beaucoup plus gros transportant tout l'appareillage nécessaire pour une éventuelle ponte des œufs. Elles bénéficient des mêmes avantages que les mâles mais sont nettement moins nombreuses : à peine une vingtaine pour une ruche classique. Leur seul rôle est d'attendre la mort inévitable de leur reine qui, en disparaissant, cesse de produire la phéromone qui les empêche d'atteindre la maturité sexuelle. Cela peut arriver de manière fortuite ou par l'invasion de la ruche par une autre ruche. Dans le cas où la reine meurt de cause « naturelle » ou par accident, les femelles deviennent adultes assez rapidement mais une seule d'entre elles deviendra reine car à ce moment-là, elles émettent une phéromone qui les empêche mutuellement de commencer la ponte des œufs. Pour remédier à cela, les femelles doivent s'affronter entre elles dans des duels à mort qui détermineront laquelle d'entre elle est la plus capable de régner sur la ruche. Il s'agit en quelque sorte d'une sélection naturelle de la meilleure prétendante au trône en laissant en vie celle qui possède le meilleur patrimoine génétique, bien que parfois la chance peut faire évoluer la situation dans le sens inverse. Lorsqu'il ne reste plus que deux femelles en vie, celle qui est la plus sérieusement blessée par les combats antérieurs accepte de mourir afin d'éviter qu'elles ne se tuent mutuellement, car sinon cela laisserait la ruche sans reine et la conduirait inévitablement à disparaître.

Les reines : Chaque ruche est organisée autour d'une unique reine dont la première fonction est de pondre des œufs d'où surgiront les larves des futurs membres de la ruche. Elle est la seule caste à pouvoir se reproduire et, tout comme les soldats, elle dégage une phéromone de gestion des castes qui, elle, empêche les femelles de la ruche d'atteindre leur maturité sexuelle. C'est également elle qui dirige la conscience collective de la ruche en prenant les décisions les plus complexes, ce qui fait d'elle le centre décisionnel de chaque société yanme'e. Au niveau de l'apparence, les reines sont d'une taille impressionnante par rapport aux autres castes de yanme'es et sont incapables de se déplacer par elle-même. Le plus souvent, elles sont portées par leur harem de mâles, mais il arrive parfois que ce soient des soldats qui se chargent de cette tâche pour plus de facilité.



LA CULTURE YANME'E

Les vastes terres émergées de Palamok sont presque entièrement couvertes de forêts tropicales du fait des limites de températures assez élevées qui y règnent, mais cette chaleur omniprésente n'est pas un souci pour les yanme'es dont la physiologie est parfaitement adaptée pour vivre dans ces conditions. Les yanme'es construisent leurs ruches dans le sol, creusant souvent jusqu'à plusieurs centaines de mètres de profondeur avec un talent inégalable pour créer un immense réseau de galeries, de tunnels et de chambres souterraines dont ils recouvrent les parois d'une substance spéciale qu'ils créent en mélangeant leur salive avec la terre, le tout se solidifiant pour empêcher tout effondrement. La plupart des voies de circulation font une demi-douzaine de mètres de rayon mais certains passages sont nettement plus réduits, particulièrement ceux menant à la chambre de la reine et autres points névralgiques de la ruche pour faciliter leur défense en cas d'attaque. Quant aux cavités creusées dans le sol et parfois même dans la roche, elles peuvent aller jusqu'à plusieurs kilomètres de rayon et abritent généralement des constructions en dur qui constituent une véritable ville.

Mais une ruche yanme'e n'est pas limitée au seul domaine souterrain, les ouvriers sortant à l'extérieur non seulement pour y récupérer des matières premières pour leur technologie, mais aussi pour l'élevage de gonnurds, une espèce animale herbivore qui constituent le régime alimentaire de base des yanme'es. Parfois lorsqu'une ruche est très prospère, ses ouvriers se mettent à construire des bâtiments de surface pour faciliter les tâches devant être accomplies à l'extérieur ou simplement pour y loger le surplus de population, mais ces bâtiments sont souvent très difficiles à défendre et il ne faut pas longtemps pour que cette excroissance de la ruche ne disparaisse dans une sanglante bataille.

Car le peuple yanme'e a déjà failli détruire sa planète autrefois par un grave problème de surpopulation qui avait épuisé nombre de ressources vitales. Il n'a empêché cela que par le moyen le plus simple mais aussi le plus primitif : l'extermination de masse. Chaque fois qu'une ruche atteint un seuil critique de population, elle devient une cible prioritaire pour une attaque en règle des autres ruches alentours qui, au travers de batailles aux effectifs inimaginables, réduisent le niveau de population local dans l'intérêt de toute la race. La guerre est donc une chose très courante sur Palamok et des millions de yanme'es meurent chaque semaine dans la violence et le sang. Il ne s'agit pas de haine, ni de jalousie, ni d'aucune des autres émotions pathétiques que peuvent exprimer les autres races intelligentes de la galaxie, mais simplement un besoin naturel de réguler leur nombre pour éviter que leur planète ne disparaisse sous leur poids.

Chose assez particulière : les femelles d'une ruche ne sont jamais tuées par les soldats envahisseurs venus d'autres ruches lorsqu'ils parviennent à exterminer toute une communauté. À la place, une fois que tous les autres habitants de la ruche ont été massacrés, y compris la reine, les femelles se livrent à leurs duels de succession comme si de rien n'était. La dernière survivante est ensuite fécondée par les mâles issus de la ruche envahisseuse dont les troupes se retirent immédiatement après, laissant un maigre effectif de soldats et d'ouvriers qui devront aider la nouvelle reine à reconstruire sa ruche. Cela explique pourquoi la plupart des ruches yanme'es de Palamok existent depuis des millénaires et sont plus ou moins régulièrement passées par de nombreux cycles de destruction et de reconstruction, régulant ainsi la population planétaire et favorisant le progrès technologique.

Lorsqu'une découverte scientifique est accomplie par une ruche particulière, la reine se met à pondre des œufs très spéciaux qui donnent naissance à des ouvriers « neutres », c'est-à-dire qui ne dégagent aucune phéromone indiquant leur ruche d'appartenance. Ces ouvriers sont ensuite formés à l'utilisation de cette nouvelle découverte et doivent ensuite partir pour d'autres ruches afin de faire partager cette nouvelle technologie à toute la race yanme'e. De cette manière, aucune ruche ne prend l'ascendant sur les autres par un quelconque avantage technologique, et c'est uniquement la sélection naturelle provoquée par les combats qui font évoluer la race tout en préservant Palamok de la surpopulation.



LES YANME'ES DANS L'ALLIANCE

La raison pour laquelle les yanme'es ont accepté de rejoindre l'Alliance plutôt que de combattre ses armées jusqu'à l'extermination totale reste un mystère. Personne, parmi les guerriers ayant participé aux guerres de Palamok, n'aurait pu penser qu'une entente pourrait naître d'autant de violence et de morts, mais pourtant cela est arrivé : du jour au lendemain, les yanme'es ont tous cessé d'attaquer les forces de l'Alliance, ce qui prouve encore qu'il existe un niveau de conscience collective s'étendant au-delà des simples limites de leur ruche d'appartenance. Il a fallu longtemps avant de parvenir à débattre avec eux, non seulement en raison de leur mode de communication olfactif mais surtout de par le fait qu'ils refusaient fermement à ce que quiconque approche de leurs reines, les discussions se faisant alors par messages interposés. Finalement, les yanme'es ont accepté de rejoindre l'Alliance, offrant une contribution militaire sous forme de soldats en échange de technologies et d'un accord de non-agressions dont les termes sont restés malheureusement très flous.

Étant donné que le mode de communication des yanme'es est basé sur l'odorat plutôt que sur le son, il leur est impossible de communiquer directement avec d'autres races de l'Alliance, ce qui rend leur utilisation assez compliquée que ce soit pour le combat ou pour des tâches d'entretien. Mais les yanme'es parviennent tout de même à saisir un nombre limité de mots issus du Diservos, le langage commun de l'Alliance, afin de comprendre ce qu'on leur dit du moment que ce n'est pas trop compliqué. On pourrait comparer la façon dont un sangheili donne des

ordres à un yanme'e avec la façon dont un homme donne des ordres à son chien (sans aspect dégradant, précisons-le), mais à la différence qu'un yanme'e comprend beaucoup plus de mots qu'un chien. Par contre, pour répondre à un membre d'une autre race, il utilisera des gestes simples mais explicites pour indiquer une approbation, un refus ou un besoin d'informations complémentaires.

Chose intéressante, l'Alliance ne recrute pas que des soldats parmi les yanme'es, mais aussi des ouvriers pour entretenir les différentes installations de l'Hégémonie et le matériel qu'elles contiennent. Ils ne sont pas aussi habiles que les huragoks et bon nombre de technologies de pointe échappent encore à leur compréhension, mais ce sont des réparateurs très efficaces sur la plupart des éléments mécaniques et informatiques employés par l'Alliance et c'est pourquoi on en croise en grand nombre dans les sections d'ingénieries de vaisseau ou de stations spatiales, ainsi que dans les complexes industriels des différentes colonies mixtes covenantes.

Les yanme'es employés dans l'Alliance disposent tous de modules de gravité artificielle installés sur les protections de leurs ailes afin de les alléger et ainsi faciliter leur vol. Ces modules leur permettent de se déplacer dans les airs beaucoup plus longtemps qu'avec leur seule force, ce qui fait qu'un yanme'e adulte équipé de ce genre d'appareil peut généralement se déplacer pendant une heure à bonne vitesse avant de devoir s'arrêter pour se reposer lorsque la gravité est aux alentours de 1G. Cela fait d'eux une infanterie volante particulièrement efficace et très appréciée par les officiers de terrain pour harceler l'ennemi. Les yanme'es sont dans le meilleur des cas considérés comme de la chair à canon parfaitement saccharifiable, mais cela ne les gêne en aucun cas étant donné qu'ils agissent pour le bien de leur peuple en remplissant le contrat établi avec l'Alliance et qu'ils ne connaissent pas la peur.

SITUATION DES YANME'E EN 2555

Suite au Grand Schisme, le peuple yanme'e a déclaré son indépendance pour devenir un fournisseur de main d'œuvre bon marché à tous ceux qui accepteraient de traiter avec lui. Il serait techniquement assez facile pour l'une ou l'autre des grandes factions militaires de soumettre le monde de Palamok, mais les reines sont prêtes à se sacrifier avec toute leur population si cela permet de faire apprendre une leçon à ceux qui veulent les dominer à nouveau. Car le peuple yanme'e s'est discrètement dispersé à travers l'espace sur de très nombreuses planètes pour y fonder des colonies plus ou moins secrètes, afin d'assurer la survie de l'espèce et de favoriser une diversité génétique suivant les différents stress environnementaux. Il est désormais possible pour à peu près n'importe qui d'acheter des ouvriers ou des soldats yanme'es qui seront conditionnés pour leur obéir jusqu'à la fin de leur (courte) vie. Chaque reine possède donc une longue liste de clients qui la fournissent en ressources divers grâce à ces échanges.

KIG-YARS

Désignation covenante : kig-yars
Désignation humaine : rapaces
Désignation d'espèce (latin) : Perosus latrunculu (« *brigand haineux* »)
Planète d'origine : Eayn
Etoile/ Position : Y'Deio / principal satellite de Y'Deio III
Satellites : n/a
Gravité : 0,875 G
Atmosphère : 0,9 atm (N2, CO2, O2)
Température en surface : -18°C à 45°C
Niveau technologique initial : Ere spatiale
Structure sociale : Egalitarisme foncier/ Ochlocratie
Régime politique : Libéralisme postindustriel inféodé

Sans doute le plus indépendant et le plus débrouillard des peuples covenants, les kig-yars sont presque tous guidés avant tout par un désir de liberté absolu, cet idéal étant représenté par l'image du pirate indépendant qui possède son propre vaisseau spatial afin de pouvoir se rendre où il veut sans se soucier du respect des lois. Formant une civilisation basée avant tout sur la prédation de ressources et le commerce légal ou illégal, ils sont un élément extrêmement instable au sein de l'Alliance covenante qu'ils ont rejoint uniquement par peur d'être anéantis. Les soldats kig-yars font donc souvent l'objet d'une surveillance renforcée de la part des officiers sanghellis à cause de leur tendance à détourner les ressources de l'Alliance pour leurs propres intérêts. Etrangement, cela fait d'eux le peuple covenant dont le mode de pensée et le comportement est le proche plus proche de celui des humains, et il n'est donc pas étonnant que quelques-uns d'entre eux aient été parmi les premiers à établir des accords commerciaux et parfois même des alliances militaires avec les enfants de la Terre.

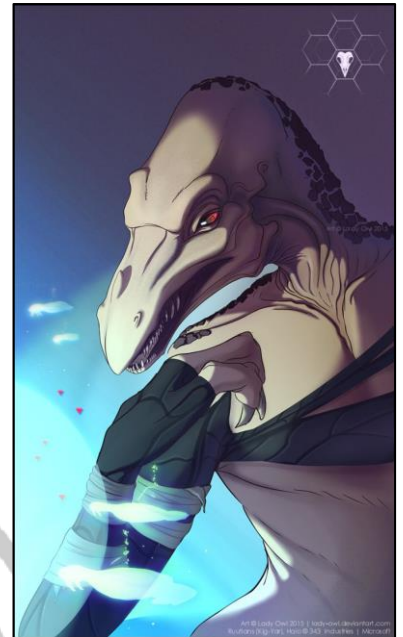
PHYSIOLOGIE ET APTITUDES

Les kig-yars sont à la frontière génétique entre les reptiles et les oiseaux, avec des caractéristiques physiques empruntés aux deux domaines avec d'un côté une peau écailleuse généralement orange ou beige mais parfois aussi grise ou noire, et de l'autre un plumage plus ou moins dense. Ils sont ovipares et naissent donc dans des œufs qui font entre trente et quarante centimètres de long avec une coquille très épaisse au moment de la ponte, mais qui fondera progressivement au cours de la couvaïson pour devenir une membrane moins solide que le petit pourra percer. La croissance embryonnaire à l'intérieur de l'œuf dure de 43 à 52 jours, mais il arrive parfois que le nouveau-né ne soit pas assez fort pour briser la coquille lui-même au moment venu. Chez certains clans, les machines couveuses tâtent la résistance de la coquille si celle-ci n'a pas été cassée le jour prévu afin d'aider le petit à sortir, mais la plupart des kig-yars considèrent que les faibles ne doivent pas être aidés de la sorte et qu'on doit les laisser mourir, car s'ils ne peuvent pas éclore tout seuls alors ils ne pourront jamais survivre efficacement dans la société.

Les femelles sont généralement plus grandes d'une tête par rapport aux mâles, ce qui leur donne un ascendant physique non négligeable et fait que la très grande majorité des micro-sociétés kig-yars sont de type matriarcal avec une « reine » ou une « maîtresse » au sommet de leur hiérarchie.

Le visage des kig-yars est assez rigide, ce qui le rend peu expressifs en dehors des mouvements de leurs yeux dont l'acuité est nettement supérieure à celle des autres peuples. Ils compensent ce manque de communication non-verbale par des gestes discrets et souvent codés lorsque des membres d'autres espèces sont présentes. Leur plumage sert également d'avertissement en changeant de couleur selon leur humeur grâce à des flux d'hormones : en temps normale il est d'une couleur terne souvent identique à celle de la peau de l'individu, mais prend rapidement une teinte vive rouge ou orange lorsque le kig-yar est en colère, agressif ou affamé. Du coup, les individus dépourvus de plumes sont beaucoup plus difficiles à jauger sur leur humeur, ce qui leur donne un avantage non négligeable dans les rapports sociaux.

À la naissance, tous les kig-yars sont recouverts d'un léger duvet blanc qui les protège du froid. À partir de la deuxième année de sa vie, ce duvet tombera pour être remplacé par un plumage plus ou moins important selon le type de kig-yar considéré. Car le peuple kig-yar a cet autre point commun avec l'humanité qu'il possède plusieurs ethnies très facilement reconnaissables les unes des autres visuellement. On en distingue trois principales que nous allons étudier tour à tour : les **ruuthians**, les **t'vaoans** et les **ibie'shans**.



leurs aptitudes sensorielles nettement supérieures à celles des autres peuples : leur vue, leur ouïe et leur odorat très développé en font d'excellentes sentinelles et tireurs d'élite dans les troupes de l'Alliance car, contrairement à leurs cousins, les ruuthians sont extrêmement familiers avec les technologies de détection, de communication et avec les armes de tir à longue distance.

Kig-yars T'vaoan :

Taille moyenne : 2,1 mètres
Poids moyen : 95 kg

Cette ethnie est celle qui a le moins évolué physiquement durant ces derniers siècles, et qui a donc le mieux conservé ses avantages physiques ancestraux. Contrairement aux ruuthians, les t'vaoans ont refusé d'étudier les vestiges forerunners et de dépendre de la technologie pour beaucoup d'aspects de leur vie. Leur culture est restée profondément traditionnelle, basée principalement sur la chasse en groupes pour abattre des bêtes souvent cinq à dix fois plus grosses qu'eux. Un kig-yar adulte est capable de sprinter à une vitesse avoisinant les 50km et de faire des bonds de dix mètres en longueur ou de trois mètres en hauteur, ce qui lui donne un net avantage sur ses proies et adversaires, particulièrement en milieu accidenté grâce à une agilité quasi instinctive.

La vue des t'vaoans n'est pas aussi aiguisée que celle des ruuthians, car ils privilégient plutôt l'ouïe et l'odorat pour traquer leurs proies efficacement. Leur plumage est nettement plus développé et peut se déployer pour prendre davantage de volume, ce qui peut être utilisé pour intimider un adversaire ou pour séduire un éventuel partenaire. Leur crâne est également plus résistant car beaucoup plus épais mais encore moins expressif que celui des ruuthians.

Les humains surnomment les t'vaoans « écorcheurs » car leurs talents de chasse ont été utilisés par l'Alliance afin de capturer toutes sorte d'individus avant de les torturer pour en soutirer des informations, le plus souvent en leur retirant la peau par petits morceaux comme on retirerait le cuir d'un gibier mais sans l'avoir d'abord tué.





Kig-yars ibie'shans :

Taille moyenne : 2,1 mètres

Poids moyen : 95 kg

Sur le plan physique, les ibie'shans ont conservé un aspect reptilien encore plus ancestral que celui des t'va'ans, mais en évoluant sur leur propre chemin par rapport aux ruuthians en vivant sur un continent volcanique isolé du reste de leur monde natal, probablement après avoir été exclus du reste de la société. Ils ont privilégié avant tout la force physique pure et une ossature plus dense afin de mieux absorber les chocs, ce qui les rend cependant trop lourds pour être aussi rapides et agiles que les t'va'ans. La faune de leur continent d'origine n'était de toute façon pas aussi dangereuse et ils n'avaient donc pas besoin de chasser en groupe pour se nourrir. Toutefois, ils proliférèrent trop rapidement dans cette région au point de presque exterminer toutes les espèces locales, ce qui causa de violents affrontements internes où les vaincus étaient dévorés par les vainqueurs. Cette pratique cannibale existe encore chez la plupart des ibie'shans et c'est ce qui leur a valu le surnom de « voraces » chez les humains, car ils dévorent régulièrement les cadavres de leurs ennemis et parfois même ceux de leurs alliés tombés au combat. La consommation massive de viande est un important marqueur de richesse et de succès dans leur culture.

Les ibie'shans ne possèdent pas de plumes, seulement de longs poils sur leur crête crânienne ainsi qu'au niveau des coudes, et n'affichent donc pas leurs émotions en changeant leur couleur. Il serait cependant risqué de sous-estimer leurs capacités intellectuelles car ils se sont adaptés beaucoup plus vite que les t'va'ans aux nombreuses technologies apportées par l'Alliance, formant des clans de pirates et de contrebandiers aussi redoutables que les ruuthians. Ils sont cependant plus impulsifs et prompts à massacrer ceux qui tentent de les doubler, de préférence au corps à corps où leurs terribles griffes et leur

puissante mâchoire aux dents acérées sont des armes mortelles.

CULTURE KIG-YAR

Bien que chaque ethnie possède sa propre culture traditionnelle, celle qui prédomine très largement sur Eayn et sur le reste du domaine covenant est celle des ruuthians. Leur société est difficile à sonder pour des étrangers car il s'agit d'un peuple méfiant, pragmatique et peu enclin à laisser d'autres races se mêler de leurs affaires. En soit, la culture des kigs tourne autour de leur commerce. L'économie est leur religion et, sur ce domaine, ils sont pires que bien des banquiers humains. Leur profit personnel est l'élément le plus important de leur vie, toutefois ils conservent un certain attachement au groupe auquel ils appartiennent, quel qu'il soit, car ils savent que plus le groupe est fort, plus ils en gagneront de prestige eux-mêmes. Ce phénomène fait qu'il est assez difficile pour un étranger de soutirer des informations à un kig-yar : ils défendront leurs secrets avec acharnement si l'on utilise la torture pour les faire parler.

Les kig-yars sont extrêmement individualistes et sont donc extrêmement efficaces pour trouver le meilleur moyen d'arriver à leurs fins avec le minimum de risques, une logique qui fonctionne très bien au niveau de l'individu mais qui devient rapidement problématique dans le cadre d'une collaboration en groupe. En effet, dès que plusieurs kig-yars sont rassemblés dans un but commun, les ambitions et instincts de préservation de chacun entrent systématiquement en conflit, ce qui rend toute action coordonnée quasiment impossible à réaliser. Pour amener plusieurs kig-yars à collaborer, un chef possède généralement deux options : soit il leur fait comprendre qu'ils risquent pire que la mort s'ils n'obéissent pas à ses ordres, soit il fait appel à leur cupidité en leur faisant miroiter une récompense suffisamment importante. Bien entendu, la première méthode est la moins coûteuse et c'est d'ailleurs celle qui est employée par les officiers sangheils et jiralhanaes de l'Alliance lorsqu'ils ont des auxiliaires kig-yars sous leurs ordres, mais elle doit être utilisée de façon mesurée pour limiter les risques de mutinerie. Les concepts de domination et de manipulation sont donc très répandus chez les kig-yars et, à ces petits jeux là, ce sont les femelles qui sont les plus douées car tous les postes clés de la hiérarchie kig-yar sont occupés par des femelles.

La raison principale est que les mâles sont généralement plus petits que les femelles, ce qui donne à ces dernières un avantage naturel sur le plan physique pour imposer leur loi. Mais cette différence de taille présente une autre conséquence plus vicieuse : en effet, l'instinct de préservation, si fortement présent dans la mentalité kig-yar, inclue également le besoin de reproduction et d'avoir une descendance la plus parfaite possible. En raison de leur taille sensiblement plus importante, ce sont les femelles qui choisissent leurs partenaires en appliquant une sélection extrêmement stricte qui force les mâles de leur entourage à respecter leur autorité tout en faisant montre de leurs qualités. De tous les peuples covenants, les kig-yars sont certainement ceux qui pratiquent le plus l'eugénisme, ce qui explique en partie le fait que les différentes ethnies aient pu suivre des évolutions si différentes sans se mélanger.

Concernant l'économie kig-yar, elle est basée sur un égalitarisme foncier qui autorise n'importe qui à acheter et à vendre n'importe quoi, y compris des êtres vivants des différentes races covenants. Il n'est pas rare de voir des kig-yars faire commerce avec des humains, le plus souvent des rebelles auxquels ils revendent du matériel militaire volé à l'Alliance ou de l'équipement de très mauvaise facture qui reste cependant supérieur aux objets humains sur le plan matériel. Nul doute que les kig-yars se gardent toujours les meilleurs morceaux de leurs rapines, les expédiant à leur clan d'origine pour aider au développement économique de leur civilisation. La masse de matériel qui disparaît régulièrement des stocks de l'Alliance est beaucoup trop importante pour ne pas être remarquée, cependant il semblerait que les autorités sangheils aient accepté de fermer les yeux sur ces activités tant qu'elles demeurent dans des proportions raisonnables. L'équipement perdu est alors considéré comme un paiement pour les services rendus à l'Alliance par les kig-yars, ces derniers ayant au fond un statut plus proche du mercenaire que du véritable soldat.

Au sein de l'Alliance, techniquement, les kig-yars sont au même niveau que les unggos sur l'échelle sociale et militaire. Mais la réalité est que les kig-yars sont délibérément cruels envers les unggos afin d'assurer par eux-mêmes leur supériorité hiérarchique à ce niveau et ainsi échapper à la honte de se trouver au plus bas de la hiérarchie. En dehors des sévices physiques et verbaux que subissent donc constamment les unggos de la part des kig-yars, ces derniers les utilisent également comme bouc-émissaires pour expliquer la disparition du matériel qu'ils parviennent à voler à l'Alliance.

LES GUILDES KIG-YARS

En raison de la nature profondément égoïcentrique de tout kig-yar, leur société est basée sur une ochlocratie, c'est-à-dire une forme de gouvernement dans lequel la masse a tous les pouvoirs et peut imposer tous ses désirs. Concrètement, cela est présenté par une Assemblée qui n'a strictement aucune autorité, et dont le rôle se limite à recevoir et analyser les demandes de la population. N'importe qui peut proposer la mise en place d'une nouvelle loi, d'un nouveau projet, d'un nouveau financement, en faisant une demande auprès de l'Assemblée qui organise ensuite un vote de toute la population. Dans la théorie, ce système pourrait éventuellement permettre un fonctionnement plus ou moins correct de la société à certains niveaux, mais la mentalité kig-yar fait que chaque vote se transforme en lutte d'influence entre les différentes organisations directement impliquées, les plus importantes d'entre elles étant les **guildes**.

Les guildes sont des organisations presque aussi anciennes que la civilisation kig-yar elle-même. Il en existe trois en tout. Elles sont parfaitement officielles et reconnues par l'Assemblée d'Eayn, mais opèrent très largement dans l'ombre et en-dehors des lois pour leurs propres intérêts tout en se livrant une guerre sans merci. Cette guerre prend de nombreuses formes : militaire, bien entendue, mais aussi économique, législative et médiatique. En réalité, les trois guildes sont parfaitement dépendantes entre elles et aucune ne pourrait survivre sans les deux autres, mais l'orgueil de leurs dirigeants les pousse à se croire capables de diriger la société kig-yar toute entière. De plus, chaque guilda est elle-même divisée par des conflits d'intérêts, des rivalités internes et autres défauts qui l'empêche de pouvoir rassembler toutes ses forces à moins qu'une menace extérieure sérieuse ne se présente. Certains individus très influents à l'intérieur de chaque guilda peuvent rassembler de nombreux clans derrière eux à condition de ne pas le faire trop souvent et de toujours leur promettre une récompense à la hauteur de leurs investissements. Comme toujours avec les kig-yars, tout est une question de profits.

Ces guildes entretiennent chacune un très grand nombre de combattants pour des raisons très différentes, et ces troupes sont donc considérées plus ou moins comme des forces militaires car la société kig-yar ne possède aucune armée globale à proprement parler. Chaque guilda est unique au niveau de sa structure hiérarchique, de ses techniques de recrutement, de ses modes opératoires et de son rôle dans la société.

Tramkel, la guilda des pirates :

La guilda de Tramkel a toujours été la plus populaire de toutes car elle représente l'idéal de tout jeune kig-yar plein d'ambition : le pirate libre et sans attache qui part à l'aventure pour rapporter des trésors de technologie qu'il revend à prix d'or (à des marchands qui revendront ces trésors encore plus cher). La vérité est cependant beaucoup moins reluisante, car les conditions sont particulièrement dures et les risques du métier infiniment plus grands que ceux des deux autres guildes. Ses vastes effectifs d'aventuriers sont constamment à la recherche d'un butin à voler, d'un vaisseau à aborder ou d'une installation à piller, et beaucoup d'entre eux meurent durant leurs missions. De plus, il n'est pas rare que deux équipages de pirates s'affrontent, que ce soit pour savoir qui ramassera le butin ou en raison de fortes rivalités internes, ce qui augmente d'autant plus le taux de mortalité au sein de la profession. Ce n'est que grâce à la popularité de l'image du pirate kig-yar que la guilda de Tramkel existe encore aujourd'hui.

Organisation : le sommet de l'organisation de cette guilda est occupé par les très (trop) nombreuses **reines pirates**. Chacune d'entre elles possède un « territoire » plus ou moins clairement délimité à l'intérieur du domaine spatial covenant. Bien entendu, d'un point de vue purement administratif ce territoire ne leur appartient pas, mais tous ceux qui voyagent régulièrement entre les colonies covenants savent que les seigneurs pirates considèrent clairement certaines portions de l'espace comme leur territoire propre. L'espace en-dehors de ce domaine est désignée comme « zone libre », c'est-à-dire qu'il n'appartient à aucune reine pirate en particulier et que chacun



d'entre eux peut agir à sa guise pour collecter les richesses qui s'y trouvent, y compris en attaquant les équipages d'autres seigneurs pirates s'il le juge nécessaire. L'espace sangheili est le seul à être épargné par la piraterie kig-yar, cela pour des raisons évidentes. Chaque reine pirate règne sur une flotte dont le nombre de vaisseaux dépend directement de ses moyens financiers, ce qui fait varier leurs effectifs entre quelques dizaines et quelques centaines de bâtiment selon la réussite de leurs affaires. Chaque vaisseau est commandé par un **capitaine pirate** qui a sous ses ordres un certain nombre de membres d'équipage portant d'abord le grade de **blanc-bec**, puis de **matelot**, et enfin de **pirate**. Ces individus rassemblant nombre des pires racailles covenantes, il n'est pas rare que des mutineries éclatent et qu'un capitaine soit tué par ses subordonnés avant que l'un d'eux prenne sa place. Il est également possible qu'une reine pirate soit évincée si un nombre suffisant de ses capitaines s'unissent contre elle, ce qui est cependant assez rare car ses capitaines arrivent rarement à se mettre d'accord sur quel deviendra la nouvelle reine.

Recrutement : en théorie, n'importe quel capitaine pirate peut recruter autant de membres d'équipage qu'il le souhaite du moment qu'il arrive à continuer de rapporter systématiquement un quart de ses butins à la reine pirate dont il dépend. Tous les équipages sont financièrement indépendants et ne reçoivent strictement aucun soutien direct de la guilde. Le vaisseau sur lequel ils opèrent ne leur appartient pas et ils doivent faire tout leur possible pour le garder en état, ce qui explique que beaucoup d'équipages pirates préfèrent périr avec leur vaisseau plutôt que se retrouver dans la dette de leur reine. Les nouveaux membres d'équipage ne reçoivent aucune formation et doivent apprendre le métier de flibustier sur le tas, et c'est pourquoi les capitaines pirates font généralement en sorte de ne pas recruter n'importe qui.

Activités : la piraterie regroupe bon nombre d'activités illégales, du moins aux yeux des autorités de l'Alliance. La première d'entre elle est l'abordage et la capture de vaisseaux civils, de préférences des transporteurs marchands, ce qui requiert généralement une bonne puissance de feu car très peu de vaisseaux covenants voyagent sans un minimum d'escorte armée. L'autre principale activité lucrative des pirates est d'effectuer des raids contre certaines installations terrestres isolées et peu défendues avant de les piller. Ils accomplissent également beaucoup de contrebande pour le compte des marchands de la guilde Tierko, utilisant leur savoir-faire hors-pair pour contourner les mesures de sécurité de l'Alliance et les contrôles de marchandise. Les équipages manquant cruellement de travail se tournent parfois vers la guilde de Stakier pour y quémander des informations utiles pouvant les mener vers un quelconque trésor, mais tous savent bien que c'est à leurs risques et périls.

Tierko, la guilde des marchands :

Sans doute la plus modeste et la plus « honnête » des trois guildes, Tierko est néanmoins la plus stable de toute car son pouvoir est basé sur les échanges commerciaux qui existeront aussi longtemps que la société kig-yar elle-même. Son influence autrefois limitée a été démultipliée lors de l'intégration du peuple kig-yar dans l'Alliance, car cela lui a ouvert de nouveaux marchés extrêmement lucratifs avec les autres races covenantes pour importer de grandes richesses et se débarrasser de marchandises invendables même au plus crédule des kig-yars. Elle constitue le pôle économique de la société, celui qui accumule le plus d'argent et d'objets précieux.

Organisation : la guilde de Tierko est organisée autour des **maîtres marchands** dont le nombre varie selon les richesses accumulées par chaque individu. En effet, le rang porté par chaque membre de cette guilde dépend uniquement de la quantité d'argent qu'il possède sur l'instant présent, ce qui fait qu'il est en théorie parfaitement possible pour n'importe quel kig-yar d'obtenir le titre de maître marchand, mais aussi qu'il peut perdre ce titre très facilement. Le plus grand nombre de maîtres marchands enregistré dans l'histoire de la guilde fut de trois cent quarante-six durant le 7^{ème} Âge de la Réclamation. En-dessous des maîtres marchands se trouvent une succession de rangs obtenus eux aussi par l'accumulation de richesses : au plus bas se trouvent les **recailleurs**, puis ensuite les **négociants**, les **marchands** et les **grands marchands**. Ces titres sont purement symboliques et n'apportent aucune autorité sur les membres de grade inférieur, car seuls les maîtres marchands peuvent prendre des décisions quant à la gestion des ressources de la guilde et aux actions politiques à soutenir ou combattre. Chaque membre de la guilde peut recruter autant de gardes du corps et miliciens qu'il le désire, mais seuls ceux des maîtres marchands sont considérés comme faisant partie de l'armée de Tierko.

Recrutement : Tierko est la guilde la plus accessible, car ses écoles sont présentes non seulement sur Eayn mais aussi sur de très nombreuses colonies covenantes de façon parfaitement officielle et avec l'autorisation des administrations locales. N'importe quel kig-yar peut rejoindre l'une de ces écoles pour y apprendre l'art du commerce : la négociation, l'évaluation d'une marchandise, l'instauration de prêts et toutes les manipulations financières leur permettant de gagner de l'argent.

Activités : officiellement, les affaires de la guilde des marchands sont parfaitement légales et respectent les lois instaurées par le ministère de la Pondération de l'Alliance. Mais derrière cette apparente innocence se trouve évidemment un large éventail de contrebande, de marcher noir et de trafic d'objets interdits. La plupart des marchands compétents disposent toujours de quelques articles précieux qu'il est prêt à revendre extrêmement cher à toute personne intéressée, ces articles pouvant être des substances illicites, des technologies antiques des différents peuples covenantes, voire parfois des technologies humaines ou même, plus rare, des reliques forerunners collectées par des pirates.



Stakier, la guilde des espions :

Il s'agit de la plus mystérieuse et la plus impénétrable des guildes, car elle mène sa guerre sur le terrain de l'information et de la désinformation. Ses agents ne sont jamais jugés dignes de confiance car ils peuvent aussi bien vous donner un tuyau qui vous rapportera des sommes colossales que vous envoyer vers une mort assurée, car tout dépend entièrement de si c'est votre réussite ou votre perte qui leur rapportera le plus. Mais en dépit de cette sombre réputation, de nombreuses personnes font appel à leurs services dans l'espoir de faire partie des chanceux qui obtiendront gloire et richesse. La réputation de la guilde de Stakier est d'être partout, de tout entendre et de tout savoir. Beaucoup d'inquisiteurs de l'Alliance ont tenté d'infiltrer ses rangs en recrutant plusieurs de ses agents, mais tous ceux qui pensaient y être parvenus ont connu une fin tragique ou sont subitement devenus des hérétiques. La guilde de Stakier constitue le pôle informatif de la société, et rares sont les affaires qui peuvent se dérouler sans leur consentement, que celui-ci soit direct ou indirect, officiel ou secret.

Organisation : Les dirigeantes de cette guilde sont nommées les **ordonnatrices**. Ce sont des expertes stratèges et des manipulatrices inégalées qui savent faire jouer les rouages de la société à leur avantage pour en retirer le maximum de profit, et elles seraient sans doute les maîtresses absolues de la société kig-yars si elles ne se faisaient pas continuellement la guerre les unes contre les autres, chacune dans le but d'étendre son territoire personnel. Chaque ordnatrice possède un nombre extrêmement limité d'**intermédiaires**, des individus de confiance qui transmettent leurs ordres au reste des membres de la guilde, ces derniers étant organisés en cellules composées chacune d'un **coordonateur** et d'une dizaine d'agents pouvant porter deux grades différents : **Informateur** ou **Espion**. Etrangement pour des kig-yars, la guilde de Stakier est celle où règne la plus grande confiance entre ses membres, principalement en raison de leur éducation commune si particulière, aussi c'est en faisant preuve de son dévouement à la cause de la guilde qu'un individu peut espérer monter en grade.

Recrutement : tous les agents de la guilde de Stakier sont recrutés de manière totalement illégale, kidnappés à la naissance ou alors qu'ils sont encore dans leur œuf pour être formés dès le plus jeune âge dans les arts de la furtivité, de la manipulation et de la confusion. Tous ne réussissent pas forcément les tests pour devenir agent, qu'ils doivent passer à l'âge de quatorze ans sous la forme d'un premier contrat de faible importance pour la guilde, et ceux qui échouent sont donnés en pâture à leurs confrères car Stakier n'a que faire des faibles.

Activités : toute la puissance de cette guilde est basée sur l'information, et c'est pourquoi ses agents sont constamment chargés de collecter des renseignements sur tout et sur tout le monde. Partout où les kig-yars sont autorisés à se rendre, la probabilité qu'un agent de Stakier soit dissimulé parmi la population est quasi certaine afin de surveiller les agissements locaux. Les agents rapportent chaque information à l'intermédiaire dont ils dépendent, et celui-ci peut soit prendre la décision lui-même soit en référer à sa coordinatrice qui décide alors de la meilleure manière d'en tirer profit. Pour comprendre leurs agissements, il est important de savoir que la nature de ce profit n'est pas toujours financier ou même matériel, car le véritable pouvoir ne vient pas forcément de la richesse. Les ordnatrices négocient souvent, au travers de leurs intermédiaires, des contrats spéciaux avec certains individus dont elles souhaitent obtenir quelque chose de précis. Souvent, il s'agit d'information, mais cela peut aussi être une promesse de rendre un service particulier à la guilde à un moment précis, et tout kig-yar bien éduqué sait qu'il vaut mieux éviter de rompre une promesse faite à Stakier...

SITUATION DES KIG-YARS EN 2555

De tous les peuples covenants, les kig-yars ont toujours été les plus indépendantistes mais aussi les plus détestés par les autres peuples pour diverses raisons, même ceux qui reconnaissent leur utilité. C'est pourquoi lorsque Grande Bonté disparut, les habitants d'Eayn savaient très bien qu'ils risquaient d'être la cible de nombreux chefs de guerre prêt à profiter de l'occasion d'enfin se débarrasser d'eux. Les agoras faites sur la question furent si perturbées par des violentes émeutes provoquées par la panique jusqu'à ce que plusieurs capitaines de flotte pirates s'accordent pour mener tous les volontaires dans un raid contre la station-Lune d'Eayn, **Twisted Origins**. Celle-ci n'avait pas encore réagi à la chute de l'Alliance et fut prise par surprise, d'autant que la plupart de ses systèmes avaient depuis longtemps été sabotés par les habitants kig-yars en prévision de ce genre d'action. Une large partie de la population d'Eayn embarqua alors à bord de la station, qui fut renommée **O'Neayn « la Conquérante »** et qui s'enfuit dans le sous-espace, devenant la base d'opération d'une vaste flotte de pirates et de marchands.

Pour ceux qui restèrent, par chance, une série de négociations avec les territoires voisins leur permit d'obtenir protection contre d'éventuels agresseurs en promettant toutes sortes de richesses collectées à travers la sphère covenante. Car en dépit de tous leurs défauts, les kig-yars sont assurément les meilleurs pour piller les ressources d'un empire effondré comme celui de l'Alliance, à condition d'honorer leurs engagements et leur présente situation les y obligeait très fortement. Après une première période de stabilité difficile pour établir la confiance de ses voisins, Eayn devint un puissant cœur économique et même scientifique grâce aux compétences des kig-yars pour réparer ou modifier les technologies covenantes. En opposition aux fuyards d'O'Neayn, la planète pris le surnom de **d'Eayn L'Eternelle**, et les habitants de ces deux factions frères ont développé une haine toute particulière les uns contre les autres.

Mais il existe également de très nombreuses autres communautés kig-yars en-dehors d'Eayn et d'O'Neayn, car en plus de celles qui vivent au sein des diverses factions émergentes de ce nouvel Âge, les clans des guildes ont créé toutes sortes de bases d'opérations, de repères secrets ou de stations spatiales non répertoriées durant les nombreux siècles d'occupation de l'Alliance afin d'échapper aux forces de Grande Bonté. Les covenants ont justement coutume de dire qu'aucun endroit n'est hors de portée d'un raid de pirate kig-yars...

JIRALHANAES

Désignation covenante : jiralhanae

Désignation humaine : brute

Désignation d'espèce (latin) : Servus ferox (« *esclave sauvage* »)

Planète d'origine : Doisac

Etoile/ Position : Oth Sonin / III

Satellites : Warial, Soirapt, Teash

Gravité : 2,1 G

Atmosphère : 1,3 atm (N₂, O₂, Ar)

Température en surface : -15°C à 52°C

Taille moyenne : 2,8 mètres

Poids moyen : 510 kg

Population : 12,5 milliards

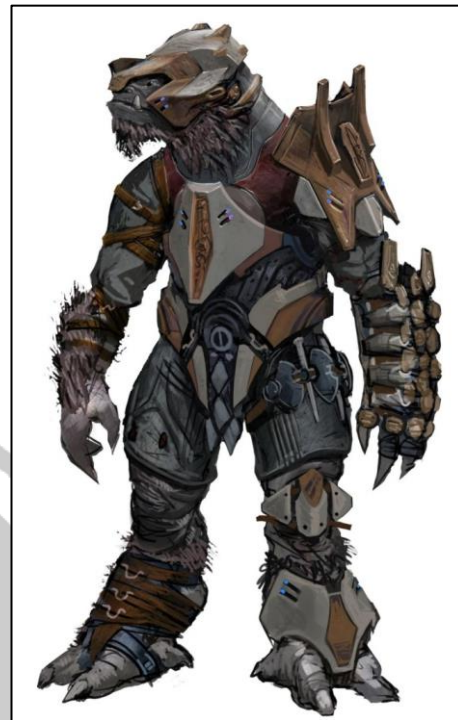
Niveau technologique initial : Ere spatiale

Structure sociale : Meute/ Mâles alpha/ Guerrière/ Patriarcale

Régime politique : Dictature religieuse inféodée

Les jiralhanaes sont un peuple dont l'apparence proche des grands singes peut amener certains à les sous-estimer, ce qui est une très grave erreur. Bien que leur société soit assez primitive en comparaison des humains ou des sangheils et qu'ils accordent une très grande importance à la force physique, ils ont un passé beaucoup plus glorieux et évolué qu'on pourrait le croire. Leurs ancêtres étaient parvenus à maîtriser le voyage spatial avant de presque s'autodétruire dans un cataclysme nucléaire dont les survivants ne pouvaient être que les plus forts et les plus endurants. Devenus extrêmement méfiants envers la technologie, ils commençaient tout juste à redécouvrir prudemment les fusées et la gravité artificielle lorsque l'Alliance les découvrit en 2492. Mais aujourd'hui, maintenant qu'ils ont été libérés de cette crainte au contact d'autres civilisation et des merveilles des forerunners, leurs technologies et leur ingéniosité sont parfois capables de rivaliser avec celle des humains et les Bannis d'Atriox en sont la meilleure preuve. Ils ont cependant toujours extrêmement de mal à faire confiance à des technologies issues d'autres civilisations.

Etant donné que toute leur culture est centrée sur la nécessité pour chacun de constamment faire la preuve de sa force et de son dévouement à la meute, les jiralhanaes étaient aisément manipulables par les san'shyuums et leur religion du Grand Voyage. Ils firent preuve de tellement de dévouement qu'ils gravirent les échelons de la société plus rapidement qu'aucun autre peuple avant eux, jusqu'à finalement remplacer les sangheils à la droite des prophètes dans les derniers moments d'existence de l'Alliance. Cette gloire bien qu'éphémère est encore très largement célébrée par bon nombre de jiralhanaes, et c'est également pour cette raison qu'on trouve encore beaucoup de zélotes religieux parmi leur population même si la majorité s'est détournée des mensonges des san'shyuums.



PHYSIOLOGIE ET APTITUDES

La période de croissance du fœtus dans le ventre de la mère dure en général cinq mois, mais l'aspect extérieur de la femelle ne change que très peu et elle n'en est que très légèrement gênée dans l'accomplissement de ses tâches habituelles. Une fois né, l'enfant doit être allaité pendant trois mois avant que son système immunitaire ne soit pleinement constitué et que ses premières dents finissent de grandir, lui permettant ainsi de débiter le régime carnivore qu'il suivra tout le restant de sa vie. A la fin de cette période d'allaitement, les jeunes mâles sont confiés à leur géniteur de manière à développer leur instinct patriarcal, tandis que les jeunes femelles restent sous la garde de leur mère. Cette première séparation renforce l'absence de sentimentalité chez les jiralhanaes qui respectent uniquement la lignée du genre dont ils font partie (mâle ou femelle), les notions de frères n'ayant une importance que parmi les mâles et réciproquement chez les femelles.

Sur le plan sensoriel, les jiralhanaes présentent un odorat très développé qui leur permet de mémoriser l'odeur d'un individu pour ensuite pouvoir le reconnaître quasi instantanément par cette seule information. Ils peuvent donc constituer d'assez bon pisteurs dans des environnements secs et il est très rare qu'ils aient besoin de se présenter plus d'une fois devant un autre de leurs congénères. C'est également par l'odorat que les mâles peuvent savoir si une femelle est en chaleur ou non, et dans le premier cas cela déclenche chez eux une puissante réaction hormonale qui est la cause de nombreuses luttes internes. Pour ce qui est des autres facultés sensorielles, elles sont assez similaires à celles des humains à la seule différence d'une sensibilité tactile plus faible en raison de leur peau plus dure.

La violence est un important facteur dans la formation de la morphologie d'un jiralhanae, car elle développe une partie du cortex cérébral responsable de la libération d'une hormone de croissance, ce qui fait que plus un individu mène de combats, plus il accroît sa taille et sa musculature. C'est pourquoi les affrontements font partie intégrante de la culture jiralhanae afin de former des travailleurs et des guerriers les plus forts possibles. C'est également la raison pour laquelle il y a très peu d'adultes difformes ou handicapés au sein de cette race, car leur faiblesse physique les rend moins aptes aux combats et limite donc leur croissance, les condamnant à être massacrés rapidement par le reste de la meute lors de combats contre des individus beaucoup plus puissants qu'eux.

Une main jiralhanae possède quatre doigts se terminant par de larges griffes très solides mais peu tranchantes, ne pouvant causer de sérieux dégâts que grâce à la force colossale de l'individu. Leur niveau d'articulation, similaire à celui des humains, pourrait leur offrir une dextérité comparable s'ils n'étaient pas gênés par leur importante musculature limitant les mouvements. De ce fait, les jiralhanaes ne sont pas doués pour les tâches manuelles délicates mais excellent pour tout ce qui demande des gestes puissants et une poigne assurée. Ils sont donc souvent employés dans les installations de métallurgie covenantes.

CULTURE JIRALHANAES

Depuis l'Ere Sombre, le peuple jiralhanae est divisé en une multitude de clans ou « meutes » comme ils préfèrent les appeler. Les interactions entre les différentes meutes étant très limitées pour maintenir le pouvoir des mâles alphas sur leurs sujets, les traditions et usages peuvent légèrement varier d'un clan à un autre, cependant les bases générales de cette culture sont encore solidement ancrées dans la mentalité jiralhanae malgré les siècles écoulés et se perpétueront encore certainement pendant très longtemps.

Chef de meute : chaque meute est organisée autour d'un unique individu portant le titre de chef de meute et qui se rapproche assez du concept de mâle alpha observé chez les loups ou les grands singes de la Terre. Cet individu se distingue des autres par l'énorme marteau anti-grav qu'il porte en quasi-permanence et qui indique son titre, lui donnant ainsi le droit de gérer absolument tous les aspects de la vie sociale de sa meute, qui devient alors son petit empire privé. Le chef de meute ne peut être désigné que par une série de duels qui, selon la taille de la meute, peuvent être des duels à mort ou non : les meutes les plus petites ne peuvent se permettre de perdre de valeureux guerriers dans ce genre de rivalité interne, tandis que les clans plus gros laissent les vainqueurs de ces duels tuer leurs adversaires (souvent de manière très théâtrale et aux yeux de tous) pour que leur chef de meute soit craint et respecté par tous. N'importe quel mâle peut défier le chef de sa propre meute, mais il doit le faire publiquement afin que d'autres membres du clan puissent témoigner de sa victoire ou de sa défaite. Il arrive assez souvent que celui qui détrône ainsi un mâle alpha soit son propre fils ou un proche membre de sa famille afin que le pouvoir sur la meute reste détenu par la même lignée mais, contrairement à ce que l'on pourrait penser, les combats de succession sont beaucoup plus féroces et violents dans le cas de partricies que lorsque le pouvoir passe d'une lignée à une autre. Dans le cas où plusieurs mâles souhaitent prendre la place du chef de meute, ils doivent d'abord s'affronter entre eux et le vainqueur peut alors prétendre au titre par un duel final. Dans le même ordre d'idée, seul un chef de meute peut défier le chef d'une autre meute pour tenter d'unifier leurs populations ou pour faire cesser une rivalité plus ou moins ancienne.



Les déchus : dans certaines meutes, lors d'un duel entre deux jiralhanaes prétendant au rôle de chef de clan, le vainqueur peut décider de laisser en vie son adversaire mais en le mutilant affreusement de manière aussi handicapante que visible. Ce mâle porte alors le titre de déchu et son statut au sein de la meute s'apparente beaucoup à celui des mâles omégas observés chez certaines espèces de grands signes de la Terre. Cette coutume possède deux effets importants : d'abord elle fournit à la meute un souffre-douleur qui sera dominé par tous les autres individus, mais elle permet aussi à l'actuel chef de meute de montrer à tous ce qu'il en coûte de se mesurer à lui. Le déchu, de par son infirmité, ne peut plus être un guerrier ni accomplir des tâches trop complexes ou délicates, ce qui fait qu'il est rarement très productif et cela justifie donc le fait qu'il soit toujours le dernier dans l'ordre de distribution des ressources de la meute. Néanmoins il est rare qu'un chef de meute laisse mourir de faim son déchu car le bénéfice psychologique que celui-ci apporte reste non négligeable. En revanche, tout comme il n'existe qu'un seul chef par meute, il ne peut y avoir qu'un seul déchu par meute : lorsqu'un chef de clan est vaincu par un prétendant au titre il peut alors devenir à son tour le déchu de la meute mais, qu'il soit tué ou épargné par son adversaire, le déchu qui lui était associé jusque-là est systématiquement tué par le nouveau chef.

Indicateurs sociaux : lorsque deux jiralhanaes se rencontrent pour la première fois, ils peuvent chacun évaluer instantanément les valeurs martiales et sociales de l'autre grâce à plusieurs indicateurs aussi simples que chargés de signification. Le premier de ces indicateurs est la masse de pilosité faciale qui est de plus en plus importante au fur et à mesure que l'individu gravit les échelons de la société jiralhanae, les simples guerriers étant forcés de se raser régulièrement pour indiquer leur basse condition devant le reste du peuple tandis que les chefs de meutes arborent régulièrement une barbe ou une chevelure assez développée et souvent ornée. Le second indicateur se présente sous la forme de tatouages tribaux que l'individu porte sur des parties très visibles du corps comme par exemple les avant-bras ou le côté du cou afin de les afficher aux yeux de tous avec fierté. Il existe une multitude de tatouages dont les formes peuvent même varier légèrement d'une meute à une autre, chacun de ces tatouages attestant d'une qualité ou d'un fait d'arme accompli par le guerrier qui le porte. Le nombre de tatouage pouvant être porté par un même individu n'est pas limité, et l'histoire jiralhanae a connu plusieurs chefs de meute dont le corps entier était recouvert de ces tatouages dont la seule vision suffisait à ordonner la crainte et le respect de tous ses sujets.

La gestion des ressources : L'argent n'a pas cours sur Doisac et aucune monnaie n'y possède la moindre valeur. A la place, toutes les ressources d'une meute appartiennent au mâle alpha qui décide comment elles doivent être utilisées et dans quelles mesures, cela afin d'éviter les abus et d'assurer la survie du clan pour les générations à venir. En cas d'extrême nécessité, une meute peut échanger des biens avec une autre meute sous une forme ou sous une autre grâce à des sortes d'émissaires chargés de représenter leur chef. Ces émissaires attestent de leur rôle par un marteau en pierre sculpté nommé le **krulemn** et qui, à défaut de pouvoir servir comme arme véritable, permet de les identifier comme des représentants du pouvoir de leur meute. En certaines occasions, ce marteau a toutefois été utilisé par des émissaires pour détruire les ressources offertes par un autre clan lorsque ces dernières étaient de mauvaise qualité, ce qui débute généralement une longue et violente rivalité entre meutes.

Répartition des tâches : dans une meute, comme pour presque tous les aspects de leur société, c'est le mâle alpha qui décide du rôle de chacun afin qu'aucune tâche ne soit négligée par ses sujets. Lorsqu'un jeune jiralhanae atteint l'âge de six ans, il passe devant le chef de meute pour que celui-ci lui indique la tâche qu'il remplira jusqu'à ce qu'il devienne adulte ou jusqu'à ce qu'il soit réassigné dans une autre activité. La plupart des jeunes mâles se voient ainsi confiés des tâches simples mais éprouvantes afin de développer leur force et leur endurance au fil des années : la plupart d'entre eux vont travailler dans les mines, mais d'autres peuvent être requis dans la construction ou les usines de métallurgie pour y fabriquer arme et matériel pour leur meute. Ce n'est que lorsqu'ils atteignent l'âge adulte vers seize ans que les mâles jiralhanaes repassent devant leur chef de meute afin que celui-ci éprouve leur force, de manière à savoir si le jeune adulte possède les qualités d'un guerrier ou s'il doit continuer son travail actuel.

Les jeunes femelles, en revanche, sont chacune nommées apprentie d'une femelle adulte pour en apprendre le métier, qui est le plus souvent de nature artisanale ou agricole. Il est très rare qu'une femelle jiralhanae change de métier au cours de sa vie, ceci n'étant justifié que par la perte inattendue d'un certain nombre d'artisans dans une spécialité donnée. Dans certains cas très particuliers, il est même arrivé qu'une femelle soit nommée guerrière lorsque la meute manque cruellement de combattants.

Les guerriers des clans : Lorsqu'un mâle jiralhanae devient adulte, il doit passer le rite initiatique du **shrukla'am** devant le chef de meute ou, à défaut, l'un de ses représentants directs. Ce rite est très différent d'une meute à une autre et peut aller de la simple épreuve de force contre le chef de clan à l'affrontement en combat singulier contre un guerrier vétérinaire, mais dans tous les cas le résultat final dépend uniquement de l'appréciation personnelle du chef de clan ou de son représentant. Celui-ci décide si l'individu est digne de devenir un guerrier de la meute ou s'il doit se limiter à un travail « civil ».

Ceux qui sont acceptés en tant que guerriers reçoivent ainsi un tatouage tribal indiquant qu'ils ont passé avec succès le **shrukla'am**, puis reçoivent le privilège de vivre au sein des baraquements des guerriers de la meute. Là, les recrues sont regroupées par groupes appelés **meute de combat** en raison du lien quasi familial qui se crée peu à peu entre ses différents membres : les plus anciens sont comme des pères ou des oncles pour les plus jeunes, qui sont comme des frères entre eux. Une fois qu'un jiralhanae rejoint une lignée de guerre, il n'en sort jamais à moins d'être déchu. Quitter volontairement sa meute de combat est un acte très sévèrement critiqué qui peut aller jusqu'à être considéré comme une trahison punissable de mort. Car les jiralhanaes possèdent encore la plus faible population de toute la sphère covenante à l'exception des **san'shyuums**, et ces derniers ont fui la colère des sangheillis qui ont eux-mêmes assiégé Doisac pendant deux ans. C'est pourquoi afin de se tailler une place à la hauteur de leurs ambitions dans cet univers en plein bouleversement après la chute de l'Alliance, ils doivent rester unis autant que possible.



Procréation : contrairement à la plupart des autres races, les jiralhanaes n'ont aucune notion du mariage ou d'un quelconque attachement sentimental d'un mâle envers une femelle. Dans les meutes les plus petites, les accouplements se font principalement sous l'autorité du chef de meute qui désigne les individus méritant d'avoir une descendance, mais lorsque la population est trop importante il n'est pas rare que des combats s'organisent pour savoir qui de deux mâles aura le droit de s'unir à telle ou telle femelle. Certaines meutes dont les femelles sont réputées pour leur force physique vont jusqu'à laisser ces dernières choisir leur compagnon du moment pour réduire ce genre de « formalités » au strict minimum.

Notion territoriale : bien qu'il existe des meutes jiralhanaes nomades, la très grande majorité est sédentaire avec des villes et villages plus ou moins anciens. Mais au-delà des limites de ses habitations, le territoire d'une meute est rarement défini avec autant de précision que chez les autres races, seuls quelques endroits d'importance tels que les mines ou les champs de culture étant désignés comme la propriété d'une meute en particulier. Ces lieux sont constamment patrouillés par des guerriers qui ont la charge de surveiller les intérêts du clan contre les envahisseurs, les criminels et les déchus. Les terres alentours sont considérées comme de moindre importance et sont alors défendues avec moins de rigueur : il est autorisé pour des étrangers au clan de traverser ces zones ou d'y établir un campement temporaire, généralement placé sous une sévère surveillance, mais en aucun cas les étrangers ne peuvent s'y établir de façon durable.

Guerres civiles : en dépit de la dure leçon enseignée par les événements qui amenèrent à l'Ere Sombre, la nature belliqueuse des jiralhanaes fait que les guerres civiles sont encore loin d'avoir disparues des habitudes de leur peuple. Les raisons de conflit peuvent être multiples : certains chefs de meute présentent l'intention noble de faire un pas de plus vers la réunification de leur peuple tandis que d'autres cherchent uniquement à agrandir leur puissance, d'autres encore exécutent simplement une vengeance personnelle ou perpétuent une rivalité vieille de plusieurs siècles. Ces guerres se limitent parfois à de simples raids contre les mines, les plantations ou les industries d'une meute voisine, mais cela peut parfois escalader jusqu'à la guerre « ethnique » où l'éradication de l'un des deux camps est la seule issue possible. Ce genre de guerre n'est généralement mené qu'entre les meutes primaires, voire parfois entre les meutes majeures lorsqu'elles possèdent suffisamment de ressources et de puissantes forteresses, et force ces mêmes meutes à doubler d'effort et de volonté pour emporter la victoire ou, au moins, maintenir le statu quo. Ainsi, de la même façon que les sangheillis, les conflits internes sont en même temps d'importants gaspillages de ressources et un moteur de progrès pour les jiralhanaes.

SOCIÉTÉ JIRALHANAES

Les sociétés jiralhanae sont organisée en **meutes**, chaque meute étant un assemblage de familles rassemblées autour d'un individu mâle alpha nommé le **chef de meute**. Celui-ci a gagné sa position par la force, généralement en tuant tous ceux qui convoitaient la même situation. La succession du chef de meute ne se fait pas de père en fils, mais par une succession de combats à mort où le vainqueur devient le nouveau leader. Il existe cependant de nombreux cas de parricides où les fils de chef de meute, ayant hérité de la génétique d'un individu puissant, tuent leur propre père afin de prendre le pouvoir à leur tour. A l'intérieur de ces meutes, seuls les mâles participent au combat et les femelles sont systématiquement écartées des affaires guerrières, bien qu'elles soient parfaitement capables de se défendre si elles se retrouvent devant un danger soudain.

L'utilisation de monnaie est strictement interdite au sein de ces communautés, car la valeur d'un individu doit se mesurer à ses propres aptitudes et au statut qu'il s'est forgé au sein de sa meute plutôt qu'à ses possessions. Cela ne veut pas dire qu'il est interdit d'avoir des possessions, cependant cela se limite aux objets personnels que l'individu porte sur lui, tous les véhicules, bâtiments et éventuels vaisseaux de la meute étant techniquement sous le contrôle du chef qui décide comment les ressources sont utilisées. Cela possède l'avantage de mieux contrôler la population civile, en particulier les non-combattants qui peuvent difficilement subsister par leurs propres moyens hors de la meute. Il est donc particulièrement rare de rencontrer par exemple des femelles ou des enfants en-dehors de leur famille d'origine, à moins qu'il ne s'agisse de déchus vivants en criminels, pillant et dévorant les faibles ou les malchanceux individus des autres races passant à leur portée.

Chaque meute contrôle un territoire bien défini et vive en totale autarcie par rapport aux autres communautés. C'est encore un héritage de la culture post-cataclysme exigeant de sélectionner les plus forts et les plus robuste, en laissant la sélection naturelle éliminer les individus et familles trop faibles qui risqueraient de fragiliser le patrimoine génétique collectif. Mais lorsque les jiralhanaes prirent conscience qu'il existait d'autres peuples au-delà de leur planète lors des premiers contacts avec l'Alliance, il fut nécessaire dans un premier temps d'unir les meutes contre cette menace extérieure en désignant un **Chef de Guerre** pour les diriger, et par pragmatisme le choix se porta sur le chef de la plus puissante meute de Doisac. Ce titre fut conservé après l'intégration de leur peuple dans l'Alliance par l'acceptation du Grand Voyage, le Chef de Guerre devint à la fois un ambassadeur et un commandant de troupes qui possède autorité sur tous les jiralhanaes combattant au sein de l'Alliance. L'actuel chef de guerre est un noble leader nommé Lydus.

Il existe plusieurs catégories de meutes en fonction de leur taille et que nous décrivons ci-dessous :

Les meutes mineures : constituant la base de leur civilisation, les simples meutes jiralhanaes rassemblent entre quelques dizaines et quelques centaines d'individus, ce qui fait qu'elles possèdent très rarement un territoire car elles ne seraient pas capables de le défendre seules. Leur organisation est des plus simples avec un chef à leur tête pour décider de tous les aspects de la vie sociale, du moins tant qu'elles conservent leur liberté devant les meutes plus importantes. La majorité des meutes mineures existantes sont de nature nomade, et bien qu'elles soient tolérées sur les territoires de clans plus puissants en vertu de traditions ancestrales pour faire du troc ou servir de mercenaires, elles vivent de plus en plus hors de la société jiralhanae pour tenter de se forger une place dans la civilisation covenante.

Les meutes majeures : une meute est considérée comme majeure à partir du moment où elle rassemble au moins un millier de jiralhanaes, et peut grandir jusqu'à plusieurs centaines de milliers d'individus. Elle possède alors généralement un territoire assez vaste les plus grosses d'entre elles peuvent même chercher à s'étendre au travers de guerres civiles avec leurs voisins. Il s'agit probablement des meutes qui sont le plus souvent en conflit car elles cherchent constamment à augmenter leur influence et leur force pour s'élever au rang des meutes maîtresses. Toutefois il arrive régulièrement qu'une meute maîtresse lance une attaque préventive contre une meute majeure en pleine expansion afin de la remettre à sa place et ainsi maintenir l'équilibre des forces.

En raison de sa taille bien trop grande pour être gérée par une seule personne, de nombreux aspects de la vie d'une meute majeure sont dirigés par les **Arolks**, des individus de confiance nommés par le chef de meute. Leur autorité est aussi absolue que celle de leur leader et ne peut donc être contestée que par le chef de meute lui-même, mais elle se limite à un périmètre bien précis qui peut être une population, un territoire, ou une activité particulière.

Les meutes maîtresses : fortes de plusieurs millions d'individus, les meutes maîtresses sont les plus grandes structures sociales jiralhanaes existantes. Ces meutes sont très souvent le résultat de la réunion de plusieurs meutes majeures au travers de luttes internes ou de duels entre leurs différents chefs à une certaine époque de l'histoire jiralhanae, ce qui fait que leur population possède souvent des origines variées avec parfois même des coutumes différentes. Ce mélange peut rapidement provoquer de violentes luttes internes et il est déjà arrivé plusieurs fois par le passé qu'un chef de meute parvienne à unifier plusieurs clans pour ensuite voir sa société éclater quelques années plus tard et réduire tous ses efforts à néant. Ces meutes peuvent en effet disparaître aussi brusquement qu'elles sont apparues si les tensions internes ne sont pas maîtrisées. De ce fait, seuls les chefs de guerre les plus impitoyables peuvent garder le contrôle d'un aussi grand nombre d'individus, et par nécessité la plupart possèdent un très grand nombre d'arols pour les assister.

Les bannis : Il ne s'agit pas ici de la faction mercenaire des Bannis créés par Atriox, car ces derniers n'ont fait que s'approprier le nom d'un statut présent depuis longtemps dans la culture jiralhanae. En effet, ceux qui se sont rendus coupables de crimes graves envers leur meute peuvent choisir de partir hors de son territoire plutôt que d'en subir les conséquences et ainsi essayer d'intégrer une autre communauté. Cette loi a pour but d'éviter de mettre à mort trop d'individus car cela réduirait la population jiralhanae alors que celle-ci a cruellement besoin de grandir aussi vite que possible pour se forger la place qu'elle considère mériter à travers l'espace.

Cependant si un jiralhanae choisi d'être banni de sa meute d'origine, il doit accepter de recevoir un marquage au fer rouge pour que les autres communautés se montrent méfiantes envers lui. Cette marque est généralement portée au niveau du cou afin de pouvoir être facilement vérifiée sans être tout le temps visible, mais si le bannissement est la cause d'un crime particulièrement grave la marque peut être appliquée sur le visage. Plus elle est proche du front et plus le crime est impardonnable.

SITUATION DES JIRALHANAES EN 2555

Le peuple jiralhanae est sans doute, après les san'shyuums, celui qui a le plus sévèrement souffert de la chute de l'Alliance. En effet, la trahison de Tartarus envers les sangheilis pour soutenir les grands prophètes a provoqué une série de violentes guerres sur Doisac et les différents cercles souverains jiralhanaes jusqu'à la signature d'un traité de paix avec les Lames de Sanghelios. Ceux qui refusèrent d'abandonner la lutte s'enfuirent pour rejoindre diverses factions belligérantes telles que les Bannis, les Serviteurs de la Vérité Constante ou les Portes-Flammes qui ont emporté avec eux la station-lune de Doisac, **Savage Devotion**. Depuis, la situation des jiralhanaes est pour le moins délicate : des efforts de réconciliation sont faits par plusieurs membres du Concordat mais considérés trop faibles pour réparer les dommages de la guerre, laissant Doisac et ses colonies dans un dangereux état de précarité où la frustration et la violence grandissent peu à peu.

De la même manière que pour les clans majeurs de Sanghelios, les différentes meutes maîtresses sont déchirées par toutes sortes de tensions qui les empêchent d'unir pleinement leurs efforts dans un but commun, une situation que de nombreuses factions souhaitent secrètement maintenir aussi longtemps que possible. Et bien que Lydus soit le premier chef de meute à avoir signé le traité de paix, il est loin de posséder l'influence charismatique d'Atriox ou de plusieurs autres commandants ennemis du Concordat, ce qui fait que son autorité en tant que représentant de son peuple est encore très fragile. Malgré tout, il fait de son mieux pour que les siens soient de nouveau acceptés par les autres peuples et que leur réputation soit lavée autant que possible, ce qui prendra assurément beaucoup de temps. Ses efforts ont donné naissance à plusieurs programmes d'échange relativement encourageants et quelques individus jiralhanaes très prometteurs sont désormais des figures reconnues dans diverses branches du Concordat.

Contrairement à la plupart des autres peuples, les jiralhanaes se sont grandement détournés des technologies forerunners et des dérivés qui avaient été créés par l'Alliance, préférant forger leurs propres outils plutôt que de dépendre de ressources extérieures. Cela ne signifie pas qu'ils ne s'intéressent pas aux vestiges forerunners car leurs experts techniques continuent de les étudier pour en comprendre le fonctionnement, mais une fois qu'ils en comprennent les principes physiques ils cherchent à les utiliser selon leurs besoins spécifiques au lieu de simplement les imiter. Cela mène à la création de toute une nouvelle génération d'outils, d'équipements et d'armes toujours plus performantes. Les factions les plus anti-religieuses comme les Bannis vont jusqu'à détruire les reliques dont ils n'ont plus rien à apprendre ou à les recycler pour leurs ressources matérielles pures, ce qui ne manque pas de provoquer la fureur des croyants.

Il faut également noter qu'une large partie de la population jiralhanae a également choisi une vie plus aventureuse en rejoignant ou fondant des groupes de mercenaires et de pirates cherchant à profiter du chaos encore très présent dans de nombreuses régions de la sphère covenante. Ceux qui survivent suffisamment longtemps dans ce métier attirent d'autres jiralhanaes à les rejoindre, augmentant chaque année la portion nomade de la population au détriment des efforts de reconstruction. Leur efficacité tient principalement de leur férocité et ils s'acquaparent une part de plus en plus large des contrats « d'agression » qui demandent davantage de muscles que de cerveau, ce qui risque de provoquer tôt ou tard un conflit avec la guilde des pirates kig-yars pour des raisons de compétition.

8.3. TECHNOLOGIES MAJEURES

LE SOUS-ESPACE

En anglais, le terme exact est *Slipstream space*, abrégé *Slipspace*, d'où la traduction de « sous-espace » en français. Il s'agit d'un domaine multidimensionnel hyper-compressé qui permet à des vaisseaux ou à des flux de données de traverser des distances de notre espace réel en un temps considérablement plus rapide. Grâce à la technologie des **réacteurs sub-spatiaux**, les vaisseaux des différentes civilisations de Halo peuvent atteindre leur destination situées à des centaines – voir des milliers – d'années-lumières en l'espace de quelques jours. C'est grâce à cette technologie que la colonisation interstellaire existe, mais c'est aussi la cause de nombreuses guerres entre peuples et factions.

Note : ce chapitre est en grande partie issue de la traduction du livre officiel **Halo : Warfleet**.

ENTRER EN SOUS-ESPACE

L'activation d'un réacteur sub-spatial crée un portail instable entre les dimensions. Plus sa technologie est primitive, plus l'entrée et la sortie sont inélegantes, mais aussi plus dangereuse est la transition. Les bâtiments dépourvus de réacteur sub-spatial peuvent suivre un vaisseau avant que le portail ne se referme et seront transportés avec lui dans ses « remous ». Une fois à l'intérieur du sous-espace, les vaisseaux sont enveloppés dans une bulle d'espace réelle pouvant parfois contenir des débris ou de faibles traces de gaz astraux, mais au-delà on ne voit rien de plus qu'un vide absolu d'un noir parfait.



LA NAVIGATION SUB-SPATIALE

Voyager à travers le sous-espace est extraordinairement compliqué, et pour en simplifier l'explication on emploie souvent l'image d'une pelotte de fils entremêlés faite de plusieurs dimensions superposées. Les trajectoires sont calculées en traversant plusieurs couches superfinies de filaments quantiques, sautant entre les épaisseurs de sous-espaces empilées jusqu'à atteindre un lieu qui se superpose au point de destination situé dans l'espace réel. La nature extrêmement aléatoire de cette dimension fait qu'il faut posséder une puissance de calcul prédictive colossale ou, à défaut, une intuition surnaturelle, pour parvenir à prédire les temps de trajet.

TEMPS DE TRAJET

La durée d'un voyage en sous-espace a peu de lien avec la distance séparant le point d'entrée et le point de sortie en espace réel, tous les trajets étant principalement influencés par les « courants » et effets de variance temporelle. Certains itinéraires permettent également d'atteindre des points de confluence où convergent plusieurs couches sub-spatiales, ce qui réduit considérablement le temps de trajet à condition d'en assumer les risques. Autre complication importante, les conditions du sous-espaces en un même point sont rarement les mêmes selon le sens du trajet, et peut varier même sur des routes constamment surveillées.

DANGERS

Un réacteur sub-spatial sert uniquement à créer les portails d'entrée et de sortie entre les dimensions. Le déplacement à l'intérieur des dimensions est toujours faite par la propulsion standard du vaisseau. Mais si un réacteur sub-spatial vient à dysfonctionner alors qu'il se trouve en espace réel, il peut créer une rupture dimensionnelle à l'intérieur de son cœur et le fait s'effondrer sur lui-même, ce qui a pour effet une brève expansion du sous-espace dans l'espace réel. Le vortex ainsi créé avale tout ce qu'il touche et les chances de survie pour les individus capturés sont théoriquement impossibles.

COMMUNICATIONS WAVESPACES

Pour envoyer des flux d'informations à travers l'espace, les différentes civilisations de Halo utilisent le *Wavespace* (« l'espace d'onde » en français), qui est une dimension similaire au sous-espace. Établir un lien via cette dimension demande une puissance énorme et la vitesse de transfert est limitée, mais les conversations en temps réel sont possibles sur des distances interstellaires relativement courtes suivant le niveau technologique disponible. Ces systèmes sont extrêmement cher, complexes, et sujets à des distortions croissantes avec la distance. Même le transmetteur wavespace le plus puissant est inutile s'il est trop éloigné de relais ou de stations de retransmission.

Les interactions entre le wavespace et le sous-espace sont telles que la plupart des peuples connus ne sont pas parvenus à développer de technologie permettant aux vaisseaux de communiquer par wavespace pendant qu'ils se trouvent dans le sous-espace. Seuls les forerunners y étaient parvenus à leur époque, et l'*UNSC Infinity* fut

le premier vaisseau humain en 2553 à posséder ce type de technologie. Quant aux covenants, ils n'ont jamais réussi à reproduire cette partie des reliques de communication wavespace.

RÉACTEURS SUB-SPATIAUX HUMAINS

Aussi appelé « réacteurs Shaw-Fujikawa » en référence à leurs inventeurs, ces modèles de réacteurs sont conçus pour créer un portail devant leur vaisseau de rattachement lorsqu'ils atteignent un certain seuil d'énergie. Ils sont enveloppés par un lourd sarcophage blindé qui sert autant à les protéger des dégâts extérieurs que pour protéger l'équipage des énormes quantités de radiations qu'il génère lorsqu'il est actif.

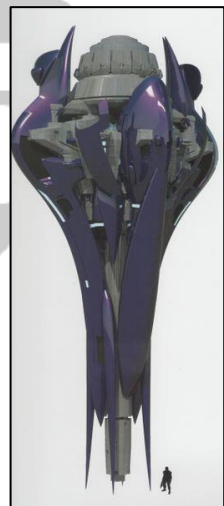
Mais même les plus perfectionnés des réacteurs Shaw-Fujikawas restent inférieurs aux plus primitifs des réacteurs sub-spatiaux covenants, et ne parlons même pas des modèles forerunners. En plus de leur forte consommation énergétique et les radiations qu'ils émettent, ils ont besoin d'une maintenance très lourde et régulière pour limiter les risques de rupture. La plupart des vaisseaux civils humains qui ont les moyens de se payer cette précieuse technologie empruntent des routes pré-établies afin de réduire l'effort sur leurs réacteurs sub-spatiaux, tandis que la plupart des bâtiments militaires ont accès à des intelligences artificielles de navigation et à des mécanismes plus robustes. Cependant avec les réacteurs Shaw-Fujikawa, le risque zéro n'existe jamais.

Autre gros défaut des réacteurs humains : leur imprécision. En fonction des moyens de calculs disponibles et du talent du navigateur, la précision du point de sortie peut varier de quelques dizaines à quelques millions de kilomètres, obligeant souvent les vaisseaux à émerger très loin de leur destination pour terminer leur voyage en propulsion normale. Cela est un problème encore plus grand pour les flottes militaires qui ne peuvent pas émerger du sous-espace directement en formation de combat.

RÉACTEURS SUB-SPATIAUX COVENANTS

En plus de pouvoir naviguer beaucoup plus rapidement à travers le sous-espace, les vaisseaux covenants peuvent accomplir ce que l'on appelle communément des **micro-transition**, des sauts à l'intérieur d'un même système solaire. De plus, la précision de leurs coordonnées de sortie est presque toujours de l'ordre du mètre. Tout cela leur donne des options stratégiques et logistiques inaccessibles aux humains, expliquant en partie pourquoi leurs vaisseaux sont aussi dangereux en combat.

Notons cependant que la différence de qualité qui existe entre les réacteurs militaires et civils chez les humains existe également chez les covenants mais sur une ampleur beaucoup plus grande : en moyenne, les vaisseaux civils possèdent seulement un tiers des capacités de navigation d'un bâtiment de guerre de même taille. Cela vient à l'origine d'un besoin de contrôle de l'Alliance sur sa population car son domaine étant si vaste que les pirates, hérétiques et hors-la-loi divers pourraient facilement pulluler s'ils avaient moyen de distancer n'importe quel vaisseau de combat lancé à leur poursuite. Aujourd'hui le pillage des ressources de l'Alliance est en train de réduire cet écart technologique mais pour l'instant seuls les individus assez riches ou assez chanceux peuvent mettre la main sur des moteurs de classe militaire.





RÉACTEURS SUB-SPATIAUX FORERUNNERS

Les forerunners avaient maîtrisé les lois du sous-espaces à tel point qu'ils étaient capables de déplacer aussi bien de petits objets entre les astres d'un même système solaire que d'envoyer des installations aussi grosses que des planètes d'un bout à l'autre de la galaxie. Au cœur de chaque réacteur sub-spacial se trouve un **flocon sub-spacial**, un petit cristal qui entre en résonance avec les courants du sous-espace. Il sert à détecter les anomalies temporelles et spatiales inhérentes à cette dimension afin de les éviter, voir même de les utiliser avantageusement. Cela réduit les temps de trajets à des échelles incomparables par rapport aux technologies humaines et covenantes.

Mais les forerunners savaient utiliser le sous-espace sous d'autres forme, comme par exemple les caissons d'isolement qui plaçaient leur contenu dans une stase temporelle parfaite. Ils ont également créé des grilles de téléportation sur la plupart de leurs mondes et installations artificielles grâce à des systèmes de portails qui généraient leurs propres voies à travers le sous-espace entre différents points de l'espace réel. Ces routes fixes sacrifiaient la flexibilité de la destination pour garantir une meilleure sécurité ainsi qu'une vitesse encore

plus grande.

LES INTELLIGENCES ARTIFICIELLES

Dans notre monde moderne actuelle, nous avons tendance à abuser du terme d'intelligence artificielle pour diverses raisons, principalement pour vendre des produits ou des programmes de recherche. Mais dans l'univers de Halo, l'humanité et divers autre peuples sont parvenues à créer de véritables **Intelligences Artificielles** (ou **IA**), capables d'apprendre, de choisir, de réfléchir et de créer de véritables œuvres d'arts virtuelles. On les différencie donc des simples programmes « intelligents », car leurs aptitudes et leur fonctionnement sont soumis à des lois complètement différentes de l'informatique standard.

CRÉATION

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 du 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 sécurités 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 renforcent 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

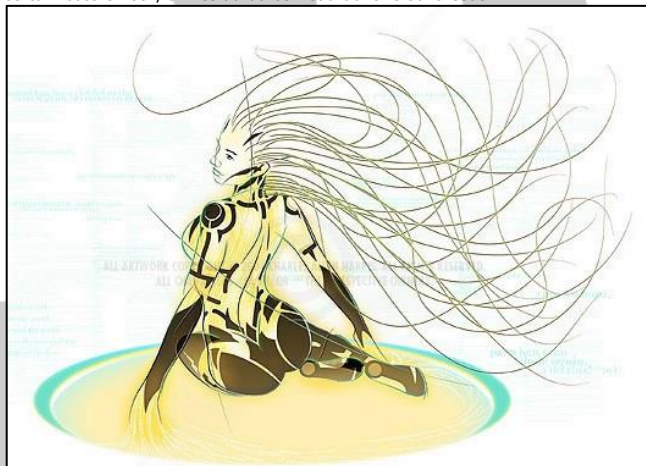
Lors de sa première activation, une intelligence artificielle évoluée choisie librement son apparence et son comportement qui peuvent être extrêmement variés et souvent surprenants. Certaines décident de ressembler à un personnage historique ou mythologique tandis que d'autres choisissent d'apparaître 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 différenciant 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 inconsistance 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 sujet 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.

Si elle n'est pas désactivée, l'IA passe progressivement par plusieurs états « émotionnels » qui la rendent de plus en plus instable et dangereuse :

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 Corruption ou la Métastabilité.

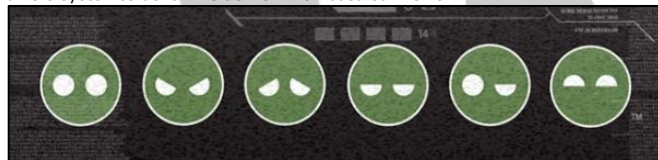
Corruption : aussi appelé « Frénésie » par une partie des spécialistes en cybernétique, cet état est la conséquence d'une fureur sans borne chez une intelligence artificielle prenant conscience de ses limites, le plus souvent de façon brusque et sous une contrainte purement technologique. L'IA dégénère 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 qu'à elle-même.

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.

LES INTELLIGENCES SIMULÉES

Pour palier au problème de corruption tout en bénéficiant au maximum des capacités d'une véritable IA, il est possible de créer une version « bridée » d'intelligence artificielle, incapable d'apprendre et donc limitée uniquement au domaine de spécialisation pour lequel elle a été programmée. Elles sont donc incapables, par exemple, de répondre à une demande comme « invente une histoire à propos d'un ours bleu », mais restent néanmoins bien plus efficaces que n'importe quel autre programme chacune dans leur domaine de spécialisation. Autrefois désignées sous le terme d'IA « stupides », elles sont désormais appelées **Intelligences Simulées** (ou **IS**) afin de mieux les différencier des véritables intelligences artificielles. Leur durée de vie est théoriquement illimitée, la seule limitation étant celle des appareils qui les contiennent. Chaque IS 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 IS 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.



LES ASCENSEURS ORBITAUX ET CATAPULTES MAGNÉTIQUES

Tandis que les covenants, grâce à leur maîtrise de l'antigravité, peuvent faire entrer et sortir même leurs plus gigantesques vaisseaux cargos dans l'atmosphère d'une planète sans qu'il s'y écrase, l'humanité a été obligée de trouver d'autres moyens pour transférer facilement des personnes et des ressources entre l'espace et la surface d'un monde. Deux méthodes sont donc apparues assez rapidement au milieu du XXI^{ème} siècle durant la première conquête spatiale et ont depuis été perfectionnées plusieurs fois pour les rendre plus sûres et plus efficaces : les ascenseurs orbitaux 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. À 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 permit 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 titanesques. 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 reliés 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* 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.

LES INGÉNIEURS HURAGOKS

Pour quiconque ne disposant pas de moyens scientifiques suffisants, les huragoks apparaissent comme l'une des innombrables formes de vie biologiques qui peuplent la galaxie. Mais ce n'est pas le cas car les huragoks ont été créés directement sous la forme que nous connaissons aujourd'hui par les forerunners. Ils sont le fruit d'une méthode de conception ultra-avancée basée sur la nanotechnologie qui permet de créer des machines d'apparence parfaitement animale. Chacune de leurs « organes » ne sont que des imitations mécaniques et électrochimiques qui sont supérieurs en efficacité aux organes biologiques qu'elles imitent. Leur rôle était d'entretenir et de réparer toute la technologie que les forerunners avaient construite jusque-là, une tâche qu'ils accomplissent toujours avec le dévouement spontané de toute machine.

Cette nature pour le moins particulière a permis aux huragoks de survivre à l'activation des Halos lors de la guerre entre les forerunners et le Parasite et leur donne une durée de vie virtuellement illimitée. Tout comme les sentinelles laissées en arrière pour garder les diverses installations dispersées à travers la galaxie, les huragoks ont été abandonnés par leurs créateurs. Il est difficile de savoir s'ils sont conscients de cela ou si cette information a juste été oubliée au cours des cent

millénaires de travaux mécaniques. Les huragoks furent découverts d'abord par les san'shyuums, puis par les sangheillis au fur et à mesure que l'Alliance découvrait de nouvelles installations renfermant ces curieuses machines. Depuis, ils sont utilisés comme ingénieurs pour de très nombreuses tâches parmi les plus complexes, mais malheureusement les difficultés de communications entre les huragoks et les autres espèces covenantes n'ont pas permis d'améliorer le niveau de compréhension de l'Alliance par rapport à la technologie forerunner qu'ils utilisent.

Les huragoks ne se déplacent pas sur le sol mais flottent dans les airs au moyen de poches de gaz dont ils peuvent faire varier la densité selon qu'ils ont besoin de s'élever ou de descendre. Ce système de locomotion est en général relativement lent, mais s'il vient à suspecter un danger un huragok peut être très rapide pour se mettre à l'abri.

Chaque huragok dispose de quatre tentacules se terminant par un amas de filaments qui peuvent s'arranger sous d'innombrables formes, ce qui lui permet de manipuler n'importe quelle technologie de la manière la plus adaptée possible. Une fois qu'il a démonté un objet une fois (ce qui se fait généralement à une vitesse ahurissante), un huragok peut le démonter, le réparer et le remonter sans la moindre difficulté tant que les dommages ne sont pas trop importants ou qu'il dispose des matières nécessaires. De la même manière, il peut réparer les dégâts qui lui ont été infligés et peut également réparer l'un de ses semblables s'il a à sa disposition au moins dix pour cent de la masse de l'individu endommagé. Les huragoks se bornent uniquement à réparer, car c'est là leur seule fonction et cela prime sur tout le reste, même leur propre vie.

Curieusement, les forerunners ont dotés les huragoks d'un moyen de se « reproduire » afin de combiner leurs expériences personnelles dans un même individu. Le procédé n'est possible que si deux huragoks ont à leur disposition suffisamment de matière première et cela prend environ 45 minutes. Si un troisième huragok s'ajoute au processus, il raccourci le temps de création à 30 minutes seulement et le nouvel individu bénéficie également de la mémoire de ce troisième « parent ». Lorsque des huragoks « parents » construisent leur descendance, il existe un moment assez difficile et imprévisible qui est l'équilibrage des poches de gaz du huragok individu. Le nom porté par celui-ci est relié à flottabilité perçue durant cet instant. Nous pouvons donner comme exemple le nom **Lighter Than Some** (*Plus Léger Que Certains*).



LE RAPPORT DES COVENANTS À LA TECHNOLOGIE

En raison de la nature extrêmement religieuse de leur société, les covenants ont gardé pendant des millénaires un rapport très particulier avec la technologie et tout ce qui est lié au progrès scientifique. Alors que les humains ont fondé une civilisation ultra-rationnelle où la foi a été placée au second rang derrière la recherche, l'économie et l'expansion spatiale, la dévotion des covenants a été la cause d'un aveuglement général lourd de conséquences qui persistent encore en 2555.

En effet, l'immense majorité des objets utilisés par les covenants aujourd'hui sont produits par la reproduction très imparfaite de reliques forerunners et extraterrestres découvertes au fil de leurs explorations spatiales. Et donc sous le règne des san'shyuums, bon nombre de technologies très avancées (comme par exemple les luminaires ou certaines armes navales) étaient considérées sacrées pour l'immense majorité des covenants, des choses mystérieuses qui dépassaient leurs capacités de compréhension et que seuls les prophètes pouvaient manipuler. Les institutions religieuses de Grande Bonté ont continuellement cherché à obtenir le monopole du savoir technologique afin que les connaissances indispensables au fonctionnement de l'Alliance ne soient transmises qu'aux personnes dignes de confiance. Elles ont lancé une croisade fanatique pour collecter toutes les reliques forerunners possibles, augmentant progressivement la dépendance des peuples covenants envers ces artefacts pour progresser technologiquement.

Pire encore, les communautés les plus religieuses ou les plus impliquées dans cette croisade ont peu à peu négligé leurs propres technologies et savoirs scientifiques. La société sanghelienne actuelle en est le parfait exemple, sa population mâle ayant été presque entièrement élevée pour la guerre sans se préoccuper d'autre chose pendant toute la période du règne de l'Alliance. Cela a eu pour conséquence que les autres secteurs d'activités tels que l'agriculture, la recherche, la construction et l'industrie ont été grandement délaissés. Au final, cela a considérablement fragilisé le peuple de Sangheillis qui, lorsque l'Alliance s'est effondrée, a perdu énormément de moyens, ressources et savoir-faires qui étaient détenus par d'autres.

Après le départ des san'shyuums une immense partie du savoir technologique a été perdue soit parce qu'il était écrit dans un langage inconnu des autres peuples, voir en utilisant un code secret semblable à celui des maîtres alchimistes du moyen-âge humain, soit encore tout simplement parce que ce savoir a été détruit dans les affrontements. Les autres peuples doivent désormais réapprendre à maîtriser les concepts scientifiques nécessaires pour comprendre, utiliser et entretenir leurs technologies les plus avancées, et même si l'humanité pourrait sans doute les aider considérablement bien peu sont les humains à vouloir sincèrement que les covenants retrouvent pleinement la maîtrise de leurs technologies.

Il ne faut cependant pas oublier que chaque peuple possède aussi ses propres technologies qu'ils ont su inventer par eux-mêmes. Nous pouvons citer ici l'exemple des sangheillis qui avaient maîtrisé la transition sub-spatiale par leurs propres moyens bien avant de rencontrer les san'shyuums. Certains, comme les jiralhanaes ou les unggos, ont subi des changements brutaux de société qui les ont fait régresser technologiquement au cours de leur histoire, mais certains vestiges de leur époque de gloire subsistent encore aujourd'hui même si les principes scientifiques sur lesquels ils sont basés ont été totalement oubliés. D'autres, comme les lek-golos ou les kig-yars, ont conservé un recul suffisant par rapport à la philosophie de l'Alliance pour conserver une très grande maîtrise de leurs propres technologies et, par conséquent, la stabilité de leur société, ce qui leur donne un avantage non négligeable dans le cadre des échanges commerciaux avec d'autres peuples.

LA GRAVITÉ ARTIFICIELLE

L'humanité utilise pour l'instant des méthodes très primitives de gravité artificielles pour maintenir des conditions de vie « normales » sur ses vaisseaux et stations spatiales, principalement l'utilisation de semelles magnétiques sur des planchers aimantés.

Mais encore une fois, ce sont les covenants qui maîtrisent le mieux cette technologie au point de pouvoir presque parfaitement manipuler la force de gravité naturelle. C'est même probablement l'une des technologies les plus largement employées par les covenants après le plasma, et elle possède des emplois aussi multiples que surprenant. Le plus courant est bien évidemment de permettre à un vaisseau ou à un véhicule de flotte dans les airs sans être soumis à la gravité d'une planète, lui donnant une liberté de mouvement considérable par rapport à une propulsion standard. Les ascenseurs gravitationnelles sont des puits de lumière plus ou moins grand à l'intérieur desquels on peut faire transiter librement des individus ou du matériel dans n'importe quelle direction. Des micro-générateurs d'antigravité sont également équipés sur les tenues des yanme'es pour leur faire économiser des forces durant leurs vols, ainsi que sur les armures de certains guerriers pour leur donner des capacités de déplacement aériens plus ou moins limitées.

Mais à l'inverse, les covenants utilisent également cette technologie pour amplifier la gravité en un point donné, le plus souvent pour capturer des prisonniers ou les empêcher de s'échapper. Les entraves gravitiques peuvent multiplier le poids de leur porteur plusieurs fois jusqu'à rendre ses mouvements presque impossibles sans utiliser une force colossale. Certains hérétiques ont également utilisé l'amplification gravitationnelle pour créer des bombes sismiques qui, malgré leur taille, tombe avec le poids d'un croiseur de combat tout entier.

LES BOUCLIERS ÉNERGÉTIQUES

Il s'agit probablement là d'une des technologies les plus redoutables de l'Alliance et celle qui leur a donné le plus grand avantage dans la guerre contre les humains. Basée elle aussi sur des reliques forerunners, elle permet d'envelopper une personne ou un objet d'un champ de particules en suspension qui stoppent les projectiles ou les décharges énergétiques trop importantes. Au repos, un bouclier énergétique est parfaitement invisible, mais dès qu'il est perturbé par un corps étrangé qu'il repousse ou dissipe, son champ de particules se met à luire en produisant des motifs spécifiques qui s'efface lorsque le bouclier se stabilise. Si les perturbations se poursuivent, le bouclier luit de plus en plus intensément jusqu'à entrer en surcharge et lâcher. Il produit alors de petits arcs électriques assez inoffensifs et doit alors se réinitialiser.

La résistance des boucliers aux agressions varie selon les modèles et leur technologie. Les covenants ont d'ailleurs développé toutes sortes d'utilisations différentes pour cette technologie afin de répondre à différents types de menace, et plusieurs de ces utilisations ont été reproduites par l'humanité vers la fin de la Grande Guerre :

Boucliers personnels : réservés longtemps aux seuls sangheillis puis utilisés par les jiralhanaes durant le Schisme, ils sont installés sur l'armure des soldats afin qu'ils puissent s'exposer sans crainte à des fusillades de courte durée. Bien que des exemplaires furent récupérés par l'humanité dès les premiers affrontements au sol contre l'Alliance, il fallut attendre 2525 pour que le premier modèle soit reproduit avec succès sur les armures MJOLNIR des spartans-II, celles-ci étant les seules dotées d'une alimentation suffisamment puissante.

Ecran de protection : Plutôt que de transporter des barricades blindées, l'Alliance utilise souvent des projecteurs d'écrans énergétiques dont le champ de particule est beaucoup plus dense que celui des boucliers personnels. La plupart des projectiles solides se contentent donc de rebondir dessus sans dommage, mais les décharges plasmatiques et autres menaces énergétiques peuvent les surcharger en cas d'exposition prolongée. Ils ont également l'immense avantage d'être assez petits et légers pour être transportés par n'importe quel fantassin, du moins pour les plus petits modèles qui déploient un écran de deux mètres de haut sur un mètre de large. D'autres modèles plus imposants peuvent créer des barrières de plusieurs dizaines ou même centaines de mètres.

Ecran d'isolement atmosphérique : Certains types d'écrans de protection sont conçus spécifiquement pour séparer l'intérieur d'un vaisseau et le vide spatial, ce qui permet de passer d'un environnement à l'autre sans avoir recourt à de lourds dispositifs de sas comme chez les humains.

Gantelet de défense : Plusieurs des races covenants les plus chétives et qui n'ont pas accès à des boucliers personnels ont la possibilité d'utiliser des gantelets de défense pour se protéger, en particulier les kig-yars. Ces dispositifs se portent au poignet et peuvent émettre à volonté de petits écran énergétiques de forme souvent circulaire et qui sont alors utilisés comme des boucliers. Tout comme pour les écrans de protection, la densité de leurs particules énergétiques les rend extrêmement résistants contre les projectiles solides.

Spire de défense : Il s'agit d'une grande toure qui, lorsqu'elle est déployée, s'élève sur environ 350 mètres mais la partie supérieure flotte dans les airs au-dessus de sa base en effectuant un mouvement giratoire, d'où le nom de spire. Au repos, le sommet s'encastre dans la base pour ne plus faire qu'une trentaine de mètres de haut. Lorsqu'elle est en fonctionnement, une spire de défense émet un dôme de protection énergétique capable de résister sans faillir aux bombardements les plus violents. Ce dôme laisse cependant passer les objets trop lents et les individus, mais possède l'effet d'une impulsion électromagnétique sur les véhicules qui le traversent sans autorisation, rendant très compliqué sa désactivation par des forces ennemies.

Boucliers navals : ces modèles servent à protéger des vaisseaux entiers, depuis les simples corvettes jusqu'à des super-transporteurs longs de plusieurs kilomètres. Ils sont généralement contrôlés par une intelligence simulée ou par des opérateurs de talent afin de faire baisser le champ énergétique autour des tourelles et autres armes navales juste avant qu'elles ne tirent, ce qui demande une grande coordination avec les opérateurs de l'armement. Ils peuvent continuer de fonctionner dans l'atmosphère d'une planète mais sont par contre inutilisables lorsque le vaisseau utilise son ascenseur gravitationnel pour faire transiter des troupes, car les deux technologies créent de très dangereuse instabilités l'une avec l'autre.



L'ADAMANTIUM

Cet alliage mêlant carbone, titane et aluminium possède un schéma d'association moléculaire qui défie les lois standards de la physique telle que connue par les humains et les covenants. 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 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.

A notre connaissance, seuls les forerunners étaient capable de synthétiser de l'adamantium, et les Iekgolos sont le seul peuple à pouvoir le remodeler grâce à leurs formidables aptitudes de manipulation moléculaire. Le procédé de fabrication 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. 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 est extrêmement difficile de le retravailler 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.

Note : 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.



8.4. FACTIONS

[...] 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 de l'UNSC tant que la menace extraterrestre ne sera pas défaite. [...]

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

FACTIONS HUMAINES

UEG : United Earth Government

Créé en 2075 sur la base des Nations Unies, l'UEG a mis en commun les ressources gouvernementales de tous les anciens pays de la Terre pour former une seule nation dans le but d'unir l'humanité à l'aube des premières conquêtes spatiales. Il s'agit donc d'un gouvernement fédéral qui se trouve au-dessus des gouvernements locaux de chaque nation et de chaque colonie planétaire qui fut créée par la suite. Le siège de l'UEG se trouve à Sydney avec un président élu et un ensemble de ministères qui gèrent les différents aspects de la société humaine.



que les **O.D.S.T. (Orbital Drop Choc Trooper)** et les différentes générations de **spartans**.

○ **ONI (Office of Naval Intelligence)** : il s'agit du principal organisme de renseignement de l'UNSC, que nous décrirons plus en détail ci-après.

PERSCOM (PERSONNEL COMMAND) : il s'agit de la branche administrative chargée de la gestion du personnel pour le recrutement, les transferts, les promotions, et les départs à la retraite entre autres choses. Tient un registre des états de service de chaque membre de l'UNSC.

MEDCORP (MEDICAL CORPS) : branche responsable des soins médicaux apporté au personnel de l'UNSC. Gère le personnel et les installations médicales, et valide de nouvelles procédures médicales ainsi que l'utilisation de nouvelles substances.

CAA : Colonial Authority Administration

Cette organisation fut fondée en 2310 pour être une branche de l'UEG responsable de la gestion des colonies de la Terre, et possédait au départ une grande liberté d'action pour gouverner ces territoires. Mais elle fut lourdement remise en question durant les dernières décennies du XVème siècle : on lui reprocha une mainmise autoritaire, notamment sur la natalité et le travail, un manque de compréhension des enjeux spécifiques aux colonies et une complexité administrative nocive à la croissance coloniale. Ces tensions furent un facteur décisif dans l'apparition de l'Insurrection, et en 2497, elle fut privée de sa branche militaire, la **CMA (Colonial Military Administration)**, qui fut absorbée par l'UNSC. Plus tard, durant la guerre contre les covenants, ce fut sa branche du renseignement, le **DCS (Department of Colonial Security)**, qui fut absorbée par l'ONI. Son autorité est toujours présente sur les colonies de la Terre, mais se limite désormais aux aspects purement administratifs mais reste fortement contesté par les divers mouvements insurrectionnistes.

UNSC : United Nation Space Command

De la même manière que l'UEG est né par la fusion de toutes les anciennes nations terrestres, l'UNSC fut formé en 2163 par le rassemblement de leurs forces armées pour faire face aux premiers affrontements entre les Friedens et les Koslovics. Durant la colonisation interstellaire, le domaine d'intervention de l'UNSC se limitait uniquement au système solaire, le reste étant sous la protection de la CMA. Mais en 2497, suite à plusieurs incidents qui remirent sérieusement en cause l'efficacité et même la loyauté des éléments de la CMA, celle-ci fut absorbée par l'UNSC qui reçut ainsi la défense de l'ensemble du territoire de l'humanité.

Au sommet de l'échelle hiérarchique se trouve HighCom, l'Amirauté, qui dirige l'intégralité des opérations de l'UNSC. Durant la guerre contre les covenants, lorsque l'UEG lui confia les pleins pouvoirs, HighCom fonda le Conseil de Sécurité de la Terre qui rassemblait les plus grands membres des différentes branches de l'UNSC. Sous ses ordres se trouve une multitude de branches qui ne sont pas toutes des forces combattantes : on trouve également des sections administratives, logistiques, scientifiques et des services de renseignements. En voici les principaux :

UNICOM (UNIFIED GROUND COMMAND) :

Cette branche coordonne l'ensemble des forces militaires terrestres, aériennes et maritimes, ce qui lui donne le contrôle sur les opérations au sol ou en orbite basse. On trouve donc sous ses ordres les groupes suivants :

- **UNSC Army** : forces militaires « traditionnelles », s'appuyant avant tout sur une forte logistique et une grande quantité de véhicules lourds.
- **UNSC Marine Corps** : les forces spéciales d'intervention, qui dépendent cependant beaucoup des forces aériennes ou navales pour leur déploiement.
- **UNSC Air Force** : aviation de combat.
- **UNSC Ground Navy** : la flotte « mouillée » comme on la surnomme, qui contient les forces maritimes.

NAVCOM (NAVAL COMMAND)

Toutes les ressources spatiales de l'UNSC sont contrôlées par cette branche, lui donnant pleine autorité pour toutes les opérations dans l'espace et en orbite haute. Elle est découpée en différentes sous-sections :

- **FleetCom (Fleet Command)** : groupe primaire des opérations des forces navales, qui commande le déploiement des bâtiments, la structure de leurs missions et les opérations spatiales, incluant le transport de troupe et les opérations de combat.
- **NavLogCom (Naval Logistical Operations Command)** : supervise la construction, la maintenance et la distribution des fournitures et du matériel, y compris les navires, les munitions, pièces de rechange et la nourriture.
- **NavSpecWar (Naval Special Warfare)** : chargé du commandement des opérations spéciales de la Navy et des unités chargées de ces opérations, telles

ONI : Office of Naval Intelligence

Bien qu'étant une branche de l'UNSC, il est nécessaire de décrire cette organisation plus en détail car elle possède un rôle de premier plan dans de nombreuses intrigues souvent très sombres et a eu un impact considérable sur chaque guerre qu'a connu l'humanité depuis sa création. Son rôle principal est le renseignement, c'est-à-dire la collecte et le contrôle de l'information, mais son pouvoir va beaucoup plus loin que cela : programmes de recherche secrets, manipulation de l'opinion public, opérations antiterroristes, enlèvements, assassinats... imaginez la CIA sous stéroïdes et cela vous donnera un aperçu de ses capacités.

L'ONI est divisée en trois sections :

○ **Section 1, Renseignement** : la plus vieille, la plus traditionnelle et la plus active de toutes les sections. Officiellement, elle ne s'occupe que de collecte et de l'analyse des renseignements, mais elle profite des prérogatives de ses agents pour leur confier également des missions moralement discutables. Elle fait souvent appel au personnel de la NavSpecWar pour des opérations nécessitant des combattants experts.

○ **Section 2, Propagande** : inconnue du large public, cette section travaille avec les organes de presse et les institutions gouvernementales pour empêcher certaines informations d'être diffusées, voir déformer la réalité des faits pour servir tels ou tels intérêts. Elle eut une grande importance durant la Grande Guerre pour présenter les spartans-II comme des supersoldats invincibles et éviter une panique générale.

○ **Section 3, Recherche** : c'est la section la plus connue en raison de ses nombreuses interactions avec divers organismes de recherche publics ou privés. Elle est chargée de l'acquisition, de la recherche et du développement de technologies jugées d'importance stratégique pour l'UNSC. Son organisation interne est en constante évolution au gré des financements de nouveaux projets, relocalisation de ressources et transmission des prototypes aux partenaires corporatifs pour lancer la production en série.

○ **Section zéro, Contrôle** : l'existence de cette section tient du mythe même pour les membres des autres branches de l'ONI. Elle est chargée des affaires internes, du contre-espionnage et de la surveillance des agents au sein de l'ONI.

Koslovics

Considérés comme la première factions insurrectionniste des colonies, les koslovics sont des néo-communistes qui apparurent au milieu du XXIIème siècle sur Mars pour protester contre l'exploitation financière par les corporations dominant la colonie. Ils prirent le nom de leur leader, Vladimir Koslov, et prirent les armes pour lancer une nouvelle révolution prolétarienne qui se répandit sur les différentes colonies du système solaire. Déclarés terroristes par l'UEG, ils furent vaincus par l'UNSC en 2170 et signèrent le Traité de Callisto qui déclare la capitulation et le démantèlement des koslovics.

Mais lorsque l'Insurrection reprit vers 2494, plusieurs groupes portant encore les idées des koslovics prirent les armes en se revendiquant de cette faction pour reprendre la lutte.

Friedens

Cette faction néo-fasciste apparut sur la lune Jovienne Europe en réaction au soulèvement des koslovics et à leurs activités terroristes. Au départ constitués d'une milice de défense, les friedens devinrent de plus en plus nombreux et extrémistes au point de lancer une vaste campagne anti-koslovic à travers les différentes colonies de la Terre, au point d'être eux-mêmes déclarés terroristes par l'UEG. Ils furent eux aussi vaincus et furent démantelés conformément au Traité de Callisto en 2170, mais pour réapparaître peu après les débuts de l'Insurrection de 2494.

Insurrectionnistes

Cette désignation regroupe un grand nombre de factions rebelles qui apparurent sur plusieurs colonies à partir de 2494 pour demander leur indépendance, critiquant la CMA, l'UEG et l'UNSC pour leur politique autoritaire qu'ils considéraient comme une tyrannie de la Terre. Présents principalement dans les colonies extérieures, ces factions ont des revendications, des organisations et des modes opératoires extrêmement différents. Et bien qu'elles se battent toutes pour leur liberté, leurs différences d'opinions et/ou d'intérêt fait



que les alliances étaient assez rares. Leur nombre étant trop important pour toutes les lister, nous présenterons ci-dessous uniquement quelques-unes des plus connues avec leur monde d'origine entre parenthèse :

- **Union Sécessionniste (Harvest)** : présent dès 2487 sous forme d'un mouvement de protestation qui soumit une requête officielle d'une douzaine de colonies extérieures pour obtenir leur indépendance, cette faction se militarisa après la montée des tensions en 2494. Son leader, l'ex membre du SWAT Jerald Milkey Ander, fut assassiné par l'ONI en 2502. Cela causa la dissolution de l'Union Sécessionniste mais en fit un martyr pour plusieurs autres factions rebelles. Ses troupes rejoignirent ensuite l'URF pour continuer le combat.

- **Légion Séparatiste (Méristan)** : formée en 2495, elle s'opposa à l'UNSC pendant 5 ans d'une guerre civile aux combats quasi-constants, jusqu'à être vaincu après le siège d'Aethia. Ses leaders furent traduits devant les tribunaux de l'UEG, le reste des troupes étant amnistiés sur décision de l'UNSC.

- **Liberté et Libération (Mamore)** : cette organisation rebelle extrêmement violente revendiqua un attentat commis en pleine ville au moyen d'une charge nucléaire prévu pour les opérations minières. Il y eut 2 millions de morts, 8,3 millions de blessés et un nombre inconnu de personnes présentant des effets secondaires des radiations. Cet acte fut lourdement critiqué par la plupart autres factions insurrectionnistes et on suspecte qu'il y ait eu des affrontements internes provoquant la fin de l'organisation, plusieurs de ses membres rejoignant ensuite l'URF.

- **Front d'Eridanus (Eridanus-II)** : Etabli bien avant le début de l'Insurrection, le Front d'Eridanus débuta par une mobilisation politique et des manifestations de plus en plus violentes au fur et à mesure que la politique fédérale se durcissait. Avec l'aide de l'Union Sécessionniste, ils prirent le contrôle de leur colonie en 2495 mais dû fuir après que l'UNSC ait lancé une contre-offensive nommée Opération : CHARLEMAGNE. Un nouveau soulèvement en 2513 fut contré cette fois-ci par l'opération : TREBUCHET et finirent par se réfugier dans les astéroïdes du système Eridanus en passant sous le contrôle de l'URF.

URF (United Rebel Front)

Cette faction est née vers 2507 par l'ex colonel Robert Watts du corps des marines, qui avait quitté l'armée en 2480 après avoir perdu confiance en l'UNSC lorsqu'on lui demanda de se battre contre les indépendantistes. Il rassembla les troupes de plusieurs groupes insurrectionnistes après que leurs leaders respectifs aient été tués ou capturés et chercha constamment à rassembler autant de milices rebelles que possible, argumentant qu'ils n'avaient aucune chance s'ils continuaient de combattre chacun de leur côté. Rapidement, les moyens de l'URF devinrent suffisant pour entretenir une flotte de combat dont plusieurs bâtiments sont des vaisseaux militaires volés à l'UNSC Navy. Son niveau de menace augmente jusqu'en 2525 lorsque les spartans-II sont déployés. En quelques mois, ces supers-soldats causent des dommages immenses à l'Insurrection, particulièrement en capturant le colonel Watts qui fut interrogé par l'ONI pour localiser les principales bases de l'organisation.

Le nom de l'URF survécut à la Grande Guerre contre les covenants, mais davantage comme une idéologie que comme une réelle organisation. De nombreux groupes continuent de s'identifier à l'URF sans pour autant mettre leurs ressources

en communs, et on y trouve aussi bien des colonies isolationnistes que des groupes militaristes agressifs.

L'initiative Phoenix

Connue dans ses premiers temps sous le nom de **Task Force Réclamation**, il s'agit d'une organisation intergouvernementale créée en 2553 pour englober l'UEG et les républiques humaines indépendantes qui se sont formées dans les dernières années de la Grande Guerre, afin de maintenir la paix et d'organiser la reconstruction de la sphère humaine. Elle sert également d'interlocuteur dans les échanges avec les diverses factions covenantes afin de leur présenter une humanité unie, ne serait-ce qu'en apparence. Formée par un conseil de représentants des différentes nations membres, elle fonctionne davantage comme un pacte de coopération économique et militaire plutôt qu'un véritable corps politique. Il est d'ailleurs largement accepté par tous les participants que l'initiative Phoenix n'a qu'un rôle temporaire et devra être remplacé (ou dissout) une fois ses objectifs atteints.

Bien qu'ayant été créée par et avec des moyens de l'UNSC, l'initiative Phoenix a spécifiquement pour but de déterminer comment aider le développement et la protection des mondes les plus vulnérables, ce qui bénéficie avant tout aux colonies extérieures et à la plupart des républiques indépendantes. Ses premières actions majeures furent le déploiement de ressources alimentaires et industrielles aux populations les plus défavorisées, puis l'établissement d'un nouveau réseau de communication interstellaire créé par rétro-ingénierie des technologies covenantes pour des échanges instantanés d'un bout à l'autre de la sphère humaine et même au-delà.

Mais le projet connaît malheureusement de nombreuses complications internes et externes : les systèmes frontaliers sont sous la menace constante de dizaines de factions covenantes potentiellement dangereuses tandis que les vieilles querelles de l'Insurrection ne sont toujours pas complètement enterrées. Plusieurs corporations d'entreprises privées sont devenues si puissantes durant la guerre qu'elles disposent de moyens équivalents ou même supérieurs à ceux d'une république indépendante, et deviennent de plus en plus difficiles à garder sous contrôle. On constate également un manque flagrant de collaboration de l'UNSC (et plus particulièrement l'ONI) sur certains sujets, en particulier leur refus de la moindre forme d'échange technologiques sur les programmes de super-soldats et les vestiges forerunners, voir sur certains projets d'armement et de médecine.

Quels que soient les prochains défis que devra affronter l'humanité, l'initiative Phoenix devra y jouer son rôle dans l'espoir d'éviter une nouvelle catastrophe de la même ampleur que celle causée par la croisade d'extermination des prophètes.



FACTIONS COVENANTES

L'Alliance covenante

Fondée en -852 à l'issue de la guerre sangheiliosan-shyuum, cette faction contrôla la quasi-totalité du domaine covenante jusqu'à en 2553. Politiquement, il s'agit d'une coalition théocratique de diverses espèces autour d'une religion commune, le Grand Voyage, qui stipule que les forerunners sont devenus des dieux grâce aux Halos, des anneaux-mondes qu'ils auraient construits pour leur permettre de transcender leur forme physique et atteindre le statut de divinité. Les san'shyuums sont persuadés qu'ils peuvent utiliser les Halos pour rejoindre les forerunners dans le domaine divin, et offrir le même don à tous ceux qui les aideront dans cette quête. Sur la base de cette croyance, les san'shyuums et les sangheils ont conquis des centaines de mondes, converti une demi-douzaine d'autres races qui sont devenus leurs vassaux disposant de droits nettement inférieurs, parfois à la limite de l'esclavage. Le pouvoir de l'Alliance était ultra-centralisé autour de la colossale station spatiale de Grande Bonté, et donc l'empire éclata lorsque celle-ci fut capturée par le Parasite et que ses principaux leaders, les trois Grandes Prophètes **Vérité**, **Pitié** et **Regret** furent tous tués.

Durant les trois millénaires de son existence, l'Alliance a conservé une politique expansionniste et militariste du fait de sa recherche constante des Halos et de toute relique forerunner importante. Durant la Grande Guerre, elle possédait plusieurs centaines de vaisseaux militaires et des légions innombrables de soldats, soutenus par une vaste industrie et des moyens logistiques considérables en comparaison des moyens de l'humanité. Contrairement à l'UNSC, ses forces sont structurées non pas en branches spécialisées, mais en groupes de combat qui possèdent chacun un ensemble de moyens leur permettant d'opérer de manière plus ou moins indépendante :

FORCES NAVALES

- **Flottes** : ce sont les plus grosses structures militaires de l'Alliance, faites pour pouvoir mener des campagnes plus ou moins longues en fonction des ressources logistiques à leur disposition. On distingue principalement les **flottes de défense**, dont le nombre peut être extrêmement variable selon l'importance du lieu à protéger (la flotte de défense de Grande Bonté comptait entre 200 et 500 vaisseaux selon les périodes), les **flottes de combat** qui comptent rarement plus d'une trentaine de bâtiment pour des opérations de courte durée, et les **flottes de guerre** qui peuvent rassembler jusqu'à 300 vaisseaux pour de vastes campagnes militaires pendant des années.

- **Serre** : il s'agit de l'équivalent covenant d'une escadrille et regroupe un à cinq appareils de combat ou de transport de troupes.

- **Forces de Sécurité de la Flotte** : les vaisseaux d'une flotte possèdent leur propre force combattante pour assurer leur défense contre les abordages ou pour surveiller les troupes embarquées d'une Légion. Ses combattants sont donc sous



l'ordre direct du commandant de vaisseau ou du commandant de flotte, et sont parfois employées pour mener des abordages contre des vaisseaux ennemis car ils sont parfaitement équipés pour les opérations dans l'espace.

FORCES TERRESTRES

- **Légions** : c'est un terme générique qui désigne une unité de combat terrestre suffisamment large. Il n'existe cependant pas de taille standard pour une légion, donc ses forces peuvent varier entre quelques milliers et quelques centaines de milliers de troupes. Elle inclut également un nombre tout aussi variable de véhicules d'assaut, de transport et de logistique pour permettre le déploiement et l'entretien de ces troupes lors d'une campagne.

- **Lance** : généralement, une légion est divisée en plusieurs lances qui peuvent être de nature et de taille très variées, ce qui en fait un équivalent des escouades ou des pelotons humains. On distingue par exemple les Lances Brutes qui ne comptent que des combattants jiralhanaes ou des Lances d'Assaut composée uniquement de troupes aéroportées.

- **Demi-lance** : petit groupe de guerriers qui opèrent indépendamment du reste de l'armée. Cette formation est généralement réservée aux spécialistes ou à des détachements d'auxiliaires commandés par un sangheili minor qui doit subir un test pour pouvoir monter en grade.

FORCES SPECIALES

- **Host de guerre** : il s'agit de la plus grosse formation des forces spéciales car elle mélange à la fois des guerriers, véhicules et aéronefs rassemblés temporairement pour la réalisation d'une mission spéciale. Ses membres peuvent être issus de presque n'importe quel corps d'armée afin d'apporter les compétences adaptées aux objectifs à accomplir.

- **Fer de lance** : aussi appelé une « pointe », cette formation relativement petite n'est pas sous le commandement d'un officier supérieur et agit de manière semi-indépendante. Les pointes ont l'habitude d'opérer derrière les lignes ennemies avec peu ou pas de soutien pour mener des missions de guerre électronique, de reconnaissance, d'assassinat et de frappes chirurgicales.

- **Chapitres** : il s'agit de la formation utilisée pour désigner les unités de **dévôts**, des officiers religieux qui ont été bénis par les prophètes pour être autorisé à sécuriser des reliques forerunners. Le nombre de dévôts à l'intérieur d'un même chapitre peut varier d'une demi-douzaine de vétérans à plusieurs centaines de novices nouvellement recrutés pour leurs épreuves. Ces guerriers prennent leurs ordres du maître de la flotte à laquelle ils sont rattachés et de personne d'autre.

Les Vestiges (de l'Alliance)

Après la destruction de Grande Bonté en 2553, le Schisme a fragmenté le domaine de l'Alliance en une multitude de factions contrôlant diverses régions du domaine covenant. Bon nombre de ces factions se revendiquent comme les successeurs de l'ancien pouvoir central mais sont opposées entre elles pour des raisons idéologiques diverses. Certaines sont capables de s'allier pour des intérêts communs tandis que d'autres n'hésitent pas à s'affronter directement pour assoir leur domination sur les Vestiges. Les factions principales connues à ce jour sont les suivantes :



- **La Nouvelle Alliance (de Jul'Mdama)** : Il existe au moins une demi-douzaine de factions qui portent ce nom en prétendant être les dignes héritiers de l'empire de Grande Bonté, mais en général lorsqu'on prononce ce nom la première organisation qui vient en tête est celle fondée par l'ancien capitaine de vaisseau Jul'Mdama. Ce dernier est un guerrier sangheili qui, au terme d'aventures impliquant l'ONI et la guerre civile de Sanghelios, fut considéré comme un prophète par les très pieux habitants de la planète **Hesduro**. Il prit le titre de **Main du Didact**, et grâce à sa popularité grandissante il rassembla plusieurs anciens officiers de l'Alliance qui se soumièrent à son autorité et créa la Nouvelle Alliance. Bien qu'elle conserve une grande partie des anciennes techniques et organisation de l'armée covenant, cette faction ne dispose pas de l'énorme machine industrielle et logistique de Grande Bonté, ce qui lui demande de s'adapter sur de nombreux aspects pour réussir à entretenir sa flotte. Plusieurs divisions et luttes internes ont déjà eu lieu, causées par des commandants fanatiques victimes de "syndrome du prophète" de la même manière que Jul'Mdama. Ce dernier a d'ailleurs été la cible de plusieurs tentatives d'assassinat, presque autant par l'ONI que par ses propres officiers, et chacun de ces échecs n'a fait que renforcer son autorité au sein de la Nouvelle Alliance.

- **Les Loyalistes (de Dhas Bhasvod)** : cette faction est probablement celle dont la structure et les croyances se rapprochent le plus de l'ancienne Alliance en raison du très grand nombre de san'shyuums qu'elle protège. En effet, son leader Dhas Bhasvod est lui-même un prêtre san'shyuum désigné par le prophète de la Vérité et qui dirigea l'opération LEGACY visant à exfiltrer tous les membres de son peuple à travers le domaine de l'Alliance. Cela lui a conféré le soutien d'un très grand nombre de forces covenantes dont la foi n'a pas été ébranlée par le Schisme. Néanmoins cette faction est grandement inactive par rapport au reste des Vestiges, cherchant avant tout à consolider ses forces et ses ressources. Dhas Bhasvod lui-même est toujours sur l'Arche avec les survivants des forces loyalistes ayant participé à la bataille, retranchés à l'intérieur du cuirassé forerunner *Anodyne Spirit* qui ne peut plus voler à cause des dommages subis lors de l'activation du Halo en cours de construction.

- **La Dernière Croisade (de Merg'Vol)** : cette faction s'est formée autour d'une puissante flotte de guerre dirigée par le commandant sangheili Merg'Vol. Etant en pleine campagne contre les humains durant le Grand Schisme, la nouvelle de la chute de Grande Bonté lui parvint trop tard en ne provoquant que quelques troubles mineurs dont la flotte sortie grandement intacte. Merg'Vol chercha alors à rassembler autour de lui toutes les forces de l'Alliance qui se trouvaient encore en territoire humain pour mener une attaque contre la Terre, mais il tomba dans une coûteuse embuscade tendue par des forces renégates qui se faisaient passer pour loyalistes. Cela le força à revoir ses plans, et depuis il continue d'amasser des ressources partout où il peut tout en s'attaquant à des mondes humains peu défendus, cherchant à poursuivre la croisade d'extermination ordonnée par les prophètes.

- **Les Portes-Flammes** : Cette armée loyaliste est composée principalement par les nombreuses meutes jiralhanaes recrutées durant les dernières années de la Grande Guerre. Elle se compose de quatre grandes flottes de guerre dirigées par les commandants **Belgarum**, **Vargax**, **Maractus** et **Cronus**. Chaque flotte était au départ forte d'au moins une centaine de vaisseaux de guerre, mais les multiples affrontements subis depuis la Bataille de l'Arche ont sérieusement réduit leurs effectifs. En tant que vaisseaux de l'Alliance Réformée (voir plus loin), ils mènent de nombreuses opérations militaires au bénéfice des nouveaux hiérarques, qu'il s'agisse de sécuriser des reliques forerunners, de collecter des ressources ou d'anéantir des forces ennemies. Grâce au soutien de l'Alliance Réformée, ils peuvent entretenir leurs flottes de guerre sans trop se préoccuper des questions logistiques, ce qui les encourage à prendre de grands risques pour satisfaire leurs seigneurs san'shyuums. Leur base d'opération est établie sur la station-lune de *Savage Devotion*, placée en orbite des ruines du Halo Alpha, dont ils démantèlent peu à peu toutes les structures majeures. Les pièces les plus importantes sont expédiées sur Zhoist dans de larges convois qui ne passent jamais deux fois par la même route, tandis que les reliques "communales" sont vendues au prix fort à divers micro-empires avec lesquels les Portes-Flammes ont établi des contrats marchands. L'environnement très inhospitalier de l'anneau brisé convient parfaitement aux jiralhanaes, tandis que leurs vaisseaux sont soit contraints d'y travailler soit désireux de prouver leurs valeurs en affrontant ces conditions plus que difficiles.

- **Les Assermentés** : Au départ, il s'agit d'un ordre militant fondé en 2526 par un ensemble de hauts dirigeants sangheilis dans le but de répondre à l'appel des hiérarques pour la croisade d'extermination des humains. Leur participation au conflit ne fut connue de l'ONI qu'après le Schisme et la formation du Concordat, grâce aux échanges d'information avec les forces de l'Arbitre Thel'Vadam, car les Assermentés agissaient sous ce nom uniquement au sein du territoire de l'Alliance. Cependant ils comptent parmi les principaux responsables de l'énorme fanatisme religieux au sein des armées qui ont attaqué les colonies humaines. En effet, ceux qui acceptaient de les rejoindre en prononçant le serment d'allégeance envers les hiérarques devaient se consacrer pendant une année entière à recruter, entraîner et fanatiser autant de combattants que possible à travers le reste de la population covenant, et s'ils accomplissaient correctement ce devoir alors leur place dans la croisade était garantie. Ils pouvaient donc remplir les rôles de missionnaires, de maîtres d'armes et de moines-guerriers. Leur influence sur la civilisation covenant durant toute la période de la Grande Guerre est immense car bien que n'étant pas officiellement des agents de l'Alliance, leurs hauts membres entretenaient des relations privilégiées avec plusieurs des institutions de Grande Bonté. Leur organisation a donc servi également de puissant réseau de renseignement, d'influence et de contrôle sur la population, en bénéficiant de nombreux avantages, prérogatives et passe-droits pour imposer la parole religieuse officielle. Lors de la Chute, les Assermentés ont tenté de maintenir le contrôle de l'Alliance par la force, désignant tous leurs opposants comme des hérétiques, des traîtres ou des agents du chaos. Sur les mondes disposant déjà d'une forte présence religieuse ou militaire, ils accomplirent de terribles purges

pour empêcher la population de se soulever, tandis que sur de très nombreuses planètes ou stations spatiales plus reculées ils furent écrasés ou mis en fuite par les insurgés covenants. C'est par leurs actions qu'une large partie du territoire de l'Alliance Réformée est restée fidèle aux san'shyuums, et aujourd'hui ils sont chargés d'une mission très différente par les nouveaux hiérarques : faire éclater le Concordat de la Réconciliation et ramener la foi dans le cœur des covenants à travers le message de la Grande Réforme. Depuis, les Assermentés agissent comme une organisation terroriste en accomplissant des sabotages, attentats et assassinats de toutes sortes. Ils diffusent la propagande de la Réforme partout où ils s'installent et tentent de réécrire l'histoire pour réhabiliter la mémoire des anciens hiérarques, en particulier Regret à toujours été le plus proche du peuple sangheili et le plus directement impliqué dans la croisade. Regret est donc souvent vu comme un martyr tandis que tous les principaux échecs et mensonges de l'Alliance sont rejetés sur Vérité. Quant à Pitié, les interprétations varient selon les communautés.

Les Bannis

Cette faction fut fondée par un ancien guerrier jiralhanae nommé **Atriox** qui survécut à de nombreuses missions suicides confiées aux combattants de son peuple. Ses exploits le rendirent extrêmement populaire mais firent également grandir son ressentiment envers l'Alliance qui utilisait ses semblables comme de la chair à canon. Craignant qu'il devienne incontrôlable, ses supérieurs sangheilis tentèrent de l'exécuter mais il se rebella avec plusieurs autres jiralhanaes et lança une révolte qui rassembla de très nombreux combattants. Pendant des décennies, ses forces continuèrent de grandir au point de devenir une menace que même l'Alliance redoutait.

Atriox n'ayant jamais cru au Grand Voyage et considérant la guerre contre les humains comme un caprice des prophètes, les Bannis ne se battent pas pour une religion ou pour le pouvoir, mais fonctionnent avant tout comme des mercenaires qui vendent leur « protection » à divers clans et gouvernements locaux. Ils cherchent constamment à accumuler davantage de ressources, quitte à démanteler des structures forerunners pour en récupérer les précieux matériaux et pièces technologiques. Ce sont des destructeurs de religion, profondément en opposition avec l'idéologie de la nature divine des forerunners, et ils font preuve d'une rage toute particulière lorsqu'ils affrontent des fanatiques du Grand Voyage.



Les Lames de Sanghelios

Après la chute de l'Alliance, les différents clans sangheilis cherchèrent un nouveau but et un nouveau modèle de société. La constante expansion ordonnée par Grande Bonté pendant trois millénaires et les pertes immenses de la Grande Guerre avaient laissé leur peuple bien trop dépendant des technologies forerunners et des savoir détenus par les prophètes. Deux camps se créèrent en opposition l'un à l'autre sur leur monde d'origine, Sanghelios, le premier étant rassemblé autour de l'Arbitre Thel'Vadam qui aidait les humains à mettre fin au conflit sur l'Arche forerunner. Devenu kaïdon de son clan, il rassembla ceux qui souhaitaient cohabiter pacifiquement avec les humains et les nomma les **Lames de Sanghelios** en reprenant un nom qui avait été porté de nombreuses fois dans l'ancienne histoire sangheili et qui se rattachait à des valeurs de fraternité, loyauté, honneur et sacrifices. Mais ils se heurtèrent à ceux qui voulaient achever la campagne l'extermination des humains avant que ces derniers se relèvent et ne se répandent à nouveau à travers le Bras d'Orion.

Officiellement, les Lames ne contrôlèrent que le monde de Sanghelios et quelques systèmes voisins qui ont toujours été plus ou moins directement sous la direction des clans ancestraux. Toutefois leur influence s'étend bien au-delà grâce à de nombreux pactes de défense ou de non-agression avec de nombreux mondes pour renforcer la civilisation sangheili et sécuriser le territoire covenant en proie au chaos. Ils maintiennent des échanges diplomatiques méfiants avec l'UEG, conscients que beaucoup d'humains n'ont pas encore pardonné les atrocités de la Grande Guerre, et participent à quelques programmes de recherche ou de défense conjoints. Certaines colonies extérieures qui se sont ouvertes aux populations covenantes accueillent des contingents de troupes appartenant aux Lames de Sanghelios pour aider à surmonter les différences culturelles entre les peuples.



Serviteurs de la Vérité Constante

Aussi appelé *Neru Pe 'Odosima* dans l'ancienne langue sangheili, il s'agit au départ d'un antique ordre de moines sangheilis fondamentalistes prêchant l'adoration des forerunners en tant que dieux, l'un des premiers ordres du genre qui apparut sur Sanghelios peu après la fondation de l'Alliance en -852. Utilisés par les prophètes pour faciliter la conversion du peuple sangheili à la cause du Grand Voyage, il fut un instrument du pouvoir de Grande Bonté jusqu'en 2553 avec la chute de cette dernière. Après cela, il devint un chien fou cherchant à venger ses maîtres défunts, en commençant par organiser une guerre civile contre les Lames de Sanghelios. L'ONI alla jusqu'à les approvisionner en armes pour s'assurer que les deux camps s'affaiblissent mutuellement et qu'aucun d'eux ne puisse menacer durablement l'humanité, mais la menace des Serviteurs de la Vérité Constante était bien plus grande que ce que les renseignements laissaient présumer. Leurs cellules sont implantées profondément sur la plupart des mondes covenants et rassemblent des fanatiques pour une nouvelle conquête, cette fois-ci en convertissant les humains à la croyance du Grand Voyage. Leurs agents ne cessent d'accumuler plus de troupes, d'armes, de vaisseaux et autres ressources pour mener leur croisade contre les infidèles.

Clans indépendants

Beaucoup de mondes souverains ont profité de la chute de l'Alliance pour prendre leur indépendance et se replier sur eux-mêmes, ne se préoccupant pas des affaires géopolitiques à grande échelle qui continuent de secouer le Bras d'Orion. La grande majorité d'entre eux sont sangheilis, mais bon nombre de mondes inoccupés ont été colonisés par des membres d'autres peuples dès que le pouvoir centrale de Grande Bonté a disparu. On trouve donc une grande diversité de gouvernements, d'organisation, de croyances et de politiques, certains étant des clans traditionnels tandis que d'autres sont basés sur des gouvernements démocratiques, voir des anarchies ou des oligarchies corporatistes. Peu de ces clans indépendants sont capables de se défendre efficacement contre l'une ou l'autres des factions militaires

majeures qui opèrent sur le domaine covenants, cependant ils considèrent que l'espace est assez vaste pour qu'ils puissent passer inaperçus et vivre en paix de leur côté.

Loges hérétiques

L'autorité religieuse des prophètes n'a pas été au goût de tous les covenants, loin de là. Dès la fondation de l'Alliance, des groupes dissidents apparurent chez les sangheilis, que ce soit parce qu'ils refusaient le traité de paix avec les san'shyuums ou parce qu'ils ne croyaient pas dans cette théorie du Grand Voyage. Tout au long de l'histoire, il y eut de multiples factions qui s'opposèrent plus ou moins directement à l'Alliance pour des raisons politiques ou religieuses, et presque systématiquement leurs membres furent désignés comme hérétiques par les hiérarques. Beaucoup furent écrasés par les légions de Grande Bonté ou décapitées par les troupes des opérations spéciales, mais toutes résistèrent vaillamment et certaines survécurent pour assister à leur victoire au moment du Schisme.

Chaque loge hérétique étant fondée sur une idéologie particulière, il existe une vaste diversité de sociétés, de cultures et de croyances, allant des indépendantistes modérés aux fanatiques qui ont simplement une vision différente du Grand Voyage. Leurs ressources sont également très variables, allant de la colonie isolée de quelques centaines d'habitants à des micro-empires de dizaines de mondes, en passant par des réseaux de résistances infiltrés sur la moitié du domaine covenant. Il existe néanmoins quatre loges très largement connues en raison de leur histoire, de leur influence ou des rumeurs qui courent à leur sujet :

- **Le Verdict des Cendres** : sans doute la loge hérétique la plus largement répandue, elle constituait la principale force de résistance contre le pouvoir tyrannique des hiérarques. C'est également la loge la plus ancienne, car fondée peu après le traité de paix entre les sangheilis et les san'shyuums vers l'an -815 du calendrier humain, en regroupant les clans qui refusaient la paix, la création de l'Alliance et les mensonges du Grand Voyage. Ses membres suivent les anciens rites de Sanghelios et vénèrent le Panthéon Divin tel qu'il était enseigné autrefois, en rejetant toutes les nouvelles croyances comme autant de « dégénérescences ». Leur but est l'extermination totale du peuple san'shyuum qu'ils considèrent comme totalement indigne de confiance et coupable des plus grands crimes envers les dieux. La chute de l'Alliance et l'émergence des Lames de Sanghelios ont amené une large partie des forces du Verdict à rejoindre prudemment le Concordat, mais beaucoup refusent le rapprochement avec les humains et cherchent donc à faire monter un suprémacisme sangheili qui dominerait toutes les autres civilisations.

- **La Garde du Temple** : cette loge possède une histoire particulièrement tragique qui remonte à l'époque de l'Antiquité de Sanghelios. En effet, elle fut fondée au terme de la **Guerre du Grand Temple** où les empires des sept clans ancestraux s'affrontèrent pendant plus d'un millénaire pour le contrôle d'une importante structure forerunner. Le **Serment de Graalth** qui fut signé pour mettre fin au conflit, et qui constitue l'un des textes fondateurs de leur civilisation, déclara (entre autres) la création d'un corps d'élite neutre chargé de protéger les vestiges des dieux et d'empêcher qu'ils soient étudiés tant que le peuple sangheili n'en serait pas digne. Pendant des millénaires, la Garde du Temple fut l'armée la plus prestigieuse de Sanghelios et de ses colonies, jusqu'à ce que la **Guerre des Commencements** contre les san'shyuums ne vienne tout bouleverser. Dans un premier temps, on leur demanda de laisser les clans les plus savants étudier les reliques afin de chercher un moyen de prendre l'ascendant technologique sur l'ennemi et son invincible Cuirassé forerunner, mais cela ne changea rien et l'Alliance fut fondée peu après. Certaines



FACTIONS MIXTES

L'Alliance Réformée

Suite au Grand Schisme, la civilisation covenante toute entière a subi une crise politique et religieuse d'une ampleur jamais vue dans toute son histoire au point que les forces loyalistes se sont retrouvées devant un choix difficile : subir une mort lente en tentant désespérément de maintenir le contrôle des mondes qui ne s'étaient pas encore soulevés, ou admettre la fin de l'empire et concentrer toutes leurs forces dans un même secteur pour préparer la reconquête. La décision se fit attendre longtemps à cause de la perte des trois grands prophètes et d'une large partie du Grand Conseil, mais grâce au succès de l'opération LEGACY un nouveau pouvoir central fut finalement établi sur le monde-relique de Zhoist. Les trois nouveaux grands prophètes **Fortune**, **Clarté** et **Tempérance**, ont unilatéralement dénoncé les mensonges de leurs prédécesseurs au sujet des humains et du Grand Voyage en dévoilant les preuves de leur complot, avant d'annoncer officiellement la fin de l'Alliance Sacrée maintenant que la majorité du peuple sangheili s'était détourné d'eux. La religion du Jjaro devait admettre ses erreurs et faire pénitence pour les souffrances causées, mais pour cela elle devait accepter de se retirer à la fois pour trouver sa voie et pour laisser le reste de la population libre de faire ses propres erreurs.

Une annonce publique fut alors diffusée sur les réseaux de communication à travers la sphère covenante, ordonnant à toutes les forces militaires encore loyales de se replier sur Zhoist et sa province après avoir emmené avec eux tous les civils volontaires pour participer au projet de la **Grande Réforme**. Cela leur a donné une puissance considérable, concentrée dans l'une des régions les plus riches, les plus fanatiquement religieuses et les mieux défendues de l'ancien empire.

La politique actuelle de l'Alliance Réformée (aussi appelée plus simplement la **Réforme**) est principalement isolationniste, centrée sur la protection de son territoire une expansion prudente en colonisant de nouveaux mondes situés dans sa sphère

histoires disent que la Garde s'enfuit aussitôt en emportant avec eux toutes les reliques qu'ils pouvaient récupérer, d'autres disent qu'ils tentèrent de travailler avec les san'shyuums mais furent trahis par ces derniers et s'échappèrent. Quelle que soit la vérité, ils devinrent une loge hérétique nomade, explorant les régions inconnues à bord de leur flotte de guerre **Temple's Heart** afin de poursuivre leur devoir en trouvant et sécurisant d'autres reliques. Mais avec le temps et l'isolement, cette loge a développé une idéologie extrêmement élitiste : ses membres considèrent qu'aucun peuple n'est digne de réclamer ces reliques, pas même les humains malgré le lien privilégié que ces derniers possèdent avec ces technologies. Depuis la chute de l'Alliance, la Garde a tenté plusieurs rapprochements avec le Concordat et des échanges diplomatiques sont en cours, en particulier au sujet des Halos, mais aucun compromis n'a encore été trouvé...

- **L'Illumination Divine** : née en 2528 peu après le début de la Grande Guerre contre les humains, cette loge mena une croisade tout à fait différente de celle de l'Alliance car son but était de trouver les Halos non pas pour les activer mais pour les détruire. Car en effet, ses membres fondateurs furent tous témoins de la véritable nature des anneaux-mondes : ils faisaient partie de la flotte de guerre qui explora le monde mort de **Sharoza** ayant apparemment abrité une civilisation inconnue, et où ils découvrirent un enregistrement holographique montrant la population de cette planète être exterminée par les forerunners à l'aide d'un tir à faible intensité d'un des Halos. Malheureusement l'Inquisition réagit trop rapidement pour que l'enregistrement puisse être récupéré, la planète fut vitrifiée avec toutes les preuves et tous les témoins de l'incident déclarés hérétiques, y compris l'ancien légat san'shyuum de la Persévérance. Celui-ci devint alors le prophète de l'Illumination, et avec les autres témoins ils s'enfuirent à bord d'une large partie des vaisseaux de la flotte. Celle-ci, renommée **Twisted Retribution**, chercha d'abord à obtenir le soutien des autres loges hérétiques mais ses leaders furent considérés au mieux comme un piège de l'Alliance, au pire comme des blasphémateurs insultant les forerunners d'être aussi tyranniques que les san'shyuums. L'Illumination Divine devint alors une faction détestée aussi bien par les fanatiques de Grande Bonté que par leurs ennemis, obligée de renoncer à de nombreux principes moraux ou sociaux pour survivre, en particulier le système de caste qui donna place à une structure plus égalitaire basée sur le mérite. La loge avait commencé à recruter des humains peu avant la chute de l'Alliance, mais depuis le Schisme elle n'a étrangement tenté aucun rapprochement avec le Concordat. Des rumeurs disent que la loge fut exterminée par une expédition punitive des Portes-Flammes, d'autres qu'elle suit une longue piste vers l'un des Halos, d'autres encore que des échanges diplomatiques secrets avec le Concordat auraient échoué et que la loge considère le nouveau pouvoir comme aussi aveugle et dangereux que l'ancien.

- **Les Apôtres du Néant** : bien que cette loge ne soit plus active depuis des siècles, la civilisation covenante toute entière craint de la voir un jour réapparaître. Personne ne sait quand ni comment elle fut formée exactement, car les premiers récits à son sujet remontent à l'an -2348, durant l'ère industrielle de Sanghelios, et sont à moitié des légendes lourdement déformées par le passage du temps. On prête aux maîtres de cette faction des pouvoirs quasi surnaturels, en particulier celui d'être totalement insensible à la douleur, mais cela était sans doute causé par des reliques technologiques inconnues. Leur idéologie en revanche est beaucoup plus inquiétante : les disciples de cette loge sont des fanatiques qui ont accepté de renier non seulement leur lignée mais aussi leur peuple d'origine pour n'avoir aucune compassion et être capables des pires atrocités. Durant les millénaires où ils commirent de nombreux attentats meurtriers, ces hérétiques ont prétendu que la Guerre Céleste entre les forerunners et le Parasite était une guerre pour l'indépendance de toutes les formes de vie avancées de la galaxie. Pour eux, le Manteau est un outil de contrôle créé par les Précurseurs pour maintenir leur pouvoir, et les forerunners ont tenté de se rebeller mais échouèrent à cause d'une trahison de la Bibliothèque, dont l'ultime insulte fut de choisir les humains comme héritiers de leur domaine. Les apôtres cherchent à prendre le relais de cette rébellion, et ni la Garde du Temple, ni l'Inquisition de l'Alliance ni qui que ce soit d'autre n'est parvenu à savoir exactement en quoi cela consiste. Le « Néant » qu'ils servent serait une nouvelle force capable de détruire le Manteau, ou peut-être de le transformer ou le remplacer, ce qui ne nous avance pas à grande chose car personne ne sait ce qu'est réellement le Manteau...

d'influence ou en absorbant des royaumes voisins. La Grande Réforme nécessite une refonte en profondeur de son modèle de civilisation, que ce soit au niveau religieux, social, économique, scientifique et même militaire. Cela demande du temps et de la prudence pour ne pas provoquer une instabilité qui lui serait fatale, et c'est pourquoi ses forces ne s'aventurent hors de son territoire qu'en cas de nécessité absolue ou si une opportunité unique se présente.

L'un des plus importants projets de la Grande Réforme est la construction d'une station spatiale annulaire entourant entièrement le monde de Zhoist, comme le faisait autrefois l'**Anneau de Puissance Abondance** que les humains avaient détruits le 15 avril 2526 (durant l'opération SILENT STORM). Cette nouvelle station a été nommée l'**Anneau d'Éternelle Loyauté** par les grands prophètes, mais en 2555 l'avancement de sa construction vient tout juste de dépasser 20%.

Le Concordat de la Réconciliation

De son vrai nom **Osh'nak Vuranna**, il s'agit de la plus importante coalition formée par les Lames de Sanghelios, initialement exclusivement composée de clans sangheilis mais qui s'est progressivement ouverte à des gouvernements et organisations d'autres peuples. Ses membres sont donc issus de factions très diverses qui ont toutes accepté de signer un pacte dont les principales conditions sont les suivantes :

- **Alliance défensive** : les membres du Concordat doivent venir en aide les uns des autres dans la limite du possible si l'un d'eux est l'objet d'une attaque extérieure. Le but est de sécuriser la sphère covenante autant que possible et de privilégier les échanges à l'isolement.



- **Guerre avec les Vestiges** : aucun échange diplomatique, économique, social ou scientifique n'est autorisé avec les différentes factions qui se revendiquent comme les successeurs de l'Alliance. Tous les membres du Concordat *son de facto* en situation de guerre ouverte contre les Vestiges et doivent faire tout leur possible pour stopper leurs plans et affaiblir leurs capacités de nuire.

- **Vassalité envers les Lames de Sanghelios** : cette condition est valable uniquement pour les clans sangheili et porte une condition limitée dans le temps. En effet, depuis la restauration du titre d'Arbitre comme leader suprême du peuple sangheili dans les temps de crise, tous les autres clans sont supposés être des vassaux sur le plan exclusivement militaire et il peut donc faire appel à eux en cas de nécessité. Thel'Vadam a promis de n'utiliser ce pouvoir qu'en cas de nécessité absolue et de rendre son armure d'Arbitre dès que la guerre civile covenante aura pris des « proportions acceptables », mais de nombreux clans doutent de sa sincérité.

- **Echanges technologiques** : l'un des objectifs du Concordat est de sécuriser les technologies forerunners avant les vestiges de l'Alliance, puis de les étudier afin d'en tirer des avantages divers pour leurs armées ou leurs populations. C'est une volonté de progrès technologique qui n'est pas partagé avec le même enthousiasme par tous les membres du Concordat, mais qui apparaît néanmoins comme une cruelle nécessité même pour ceux qui y sont le plus ouvertement opposés.

Tandis que les factions du Concordat installées dans les mondes proches de la sphère de Sanghelios obéissent plutôt bien aux ordres et consignes des Lames, la plupart de celles situées dans les régions frontalières (telle que l'Expansion de Siakar présentée au chapitre 8.8) présentent un rattachement assez partiel en n'acceptant qu'une partie des lois instaurées par ce pacte. Cet assemblage d'alliés périphérique servant les intérêts des Lames de Sanghelios à travers les plus lointaines régions de la sphère covenante (ou les plus proches de notre point de vue) est ainsi nommée la **Veillée Extérieure**.

Gardiens de la Véritable Liberté

Considérée comme une organisation terroriste à la fois par l'UEG et par les Lames de Sanghelios, cette faction est formée par un vaste réseau de cellules dispersées à travers les territoires covenants et humains. Chaque cellule étant dirigée par un jiralhanae portant le titre de « **dokabs** », les premiers et plus puissants d'entre eux étant **Castor** et **Orsun**. Ces deux individus et la plupart des autres membres fondateurs sont d'anciens guerriers de l'Alliance ou d'organisations paramilitaires ultrareligieuses qui rejeté l'autorité des san'shyuums (qu'ils considéraient comme de « faux prophètes ») mais sans abandonner l'idéologie du Grand Voyage : ils cherchent toujours à activer les Halos par tous les moyens, ce qui fait qu'ils sont considérés comme une menace de première importance malgré leurs moyens nettement inférieurs à ceux des Bannis ou de la Nouvelle Alliance.



Ayant appris des erreurs de l'Alliance, les Gardiens de la Véritable Liberté ont choisi d'accepter des humains dans leurs rangs. Ils envoient donc des missionnaires sur les colonies humaines ou à population mixtes pour convaincre de rejoindre leur religion, mais certaines de leurs recrues le sont davantage par contrainte que par conviction. Officiellement, ce choix est justifié par un retour aux doctrines d'assimilation religieuse qui étaient privilégiées par rapport à l'extermination avant la Grande Guerre, mais en vérité c'est parce que Castor et Orsun ont parfaitement compris la nécessité d'avoir des humains à leurs côtés pour interagir avec les technologies forerunners.

Les Gardiens considèrent l'UEG et les Lames de Sanghelios comme des régimes « d'infidèles », de même que toutes les autres factions qui ne se soumettent pas à leur religion. Leurs capacités militaires étant cependant très faibles avec peu de véritables vaisseaux de guerre ou de matériel lourd, ils sont obligés de recourir à des tactiques de guérilla et à des raids pour accumuler davantage de ressources. Ils n'hésitent donc pas à recourir à des tactiques que même des jiralhanaes traditionnels considéraient comme déshonorantes, comme par exemple l'acquisition de têtes nucléaires ou d'armes bactériologiques.

Pirates et contrebandiers

Curieusement, les premières organisations à créer des sociétés humano-covenantes furent les groupes criminels et hors-la-loi. Au départ, bien entendu, les pirates covenants cherchèrent uniquement à effectuer des raids sur les colonies humaines, mais rapidement il leur apparut plus avantageux de s'associer avec d'autres pirates pour établir un commerce extrêmement profitable. En effet, des deux côtés il était facile de revendre à prix d'or des objets d'une civilisation étrangère même s'il s'agit de simples babioles, uniquement pour leur nature exotique. En certains endroits, ces relations devinrent des alliances plus ou moins sérieuses mais toujours méfiantes.

Mercenaires et forces paramilitaires privées

Des rumeurs circulaient durant la Grande Guerre à propos de factions paramilitaires humaines recrutant des prisonniers covenants conditionnés et inversement. D'autres parlaient de programmes d'intégration secrets visant à déterminer si des membres de tel ou tel peuple pouvaient être des alliés de circonstance. D'autres encore disaient qu'une organisation privée avait été contactée par un groupe d'individus prêt à servir de mercenaires pour l'autre camp, par conviction ou par pur intérêt financier. Impossible de savoir si ces rumeurs sont vraies ou non, mais elles ont peut-être été les prémices de ce qui arriva après la fin de la Grande Guerre.

La trêve entre humains et des covenants ouvrit les portes à un nouveau marché des technologies, des échanges culturels et du mercenariat. Chaque peuple ayant des qualités uniques au combat, les forces paramilitaires se sont très vite intéresser aux opportunités d'intégrer des combattants de l'autre civilisation pour bénéficier de ces avantages. Cela ne se fait pas sans difficulté, méfiance et incidents, mais certains groupes sont parvenus à monter des équipes d'intervention mixtes particulièrement efficaces.



La Confluence de Chikri-Merkaa

Plus communément connu comme la Confluence ou CMC par les forces de l'UNSC, cette faction occupe une région frontalière de taille modeste nommée le Brin de Chikri-Merkaa dans l'expansion de Siakar (voir chapitre 1.7). Sa force principale est sa puissante économie qui repose sur plusieurs corporations et pseudo-corporations très influentes qui y résident ou avec lesquelles des accords sont établis, ainsi que leurs accords marchands avec de nombreux autres factions voisines.

Car les membres du conclave qui dirigent la Confluence sont tous des membres d'une coalition marchande qui existait déjà depuis plusieurs siècles, et qui comptaient parmi eux de riches et puissants individus de tous les peuples covenants sans distinction. Ces dirigeants étaient déjà relativement peu intéressés par l'idéologie du Grand Voyage du temps de l'Alliance, c'est pourquoi le Schisme et les Années Sanglantes ne leur ont causé que très peu de troubles internes une fois les quelques soutiens du clergé san'shyuum éliminés. Car à leurs yeux et aux yeux d'une grande partie de leur population, les questions d'ordre politique ou religieux sont nettement moins importantes que les profits économiques ou les progrès technologiques. C'est pourquoi la Confluence a rapidement rejoint la Veillée Extérieure pour devenir, après les Lames de Sanghelios, le principal allié de l'humanité dans le cadre de l'initiative Phoenix, initiant de très nombreux échanges commerciaux, scientifiques et même culturels.

La Confluence possède une présence non négligeable dans la Zone d'Occupation Commune (territoire déclaré libre de colonisation par les humains comme par les covenants suite aux accords de paix), ce qui a énormément facilité les échanges de toutes sortes avec l'humanité. Dans le cadre des arrangements établis avec la coalition de l'Arbitre, des opérations militaires conjointes ont été menées entre l'UNSC et la CMC afin de sécuriser leurs territoires respectifs mais aussi pour encourager la réconciliation entre leurs peuples. Depuis peu, des volontaires humains sont autorisés à s'installer sur des planètes de la Confluence et réciproquement, avec la mise en place de programmes de coopération sur de multiples domaines.

Mais la Confluence reste relativement vulnérable face aux menaces majeures de cette ère comme les Bannis d'Atriox ou la Nouvelle Alliance de Jul'Mdama. Même les Gardiens de la Véritable Liberté constituent un danger non-négligeable et pourraient risquer de la faire s'effondrer s'ils venaient à fixer leur attention sur elle. C'est pourquoi une grande partie des richesses accumulées par les corporations de la CMC sont absorbées par le Conclave pour financer des constructions militaires de toutes sortes qui serviront à protéger son territoire.



8.5. RELIGIONS COVENANTES

Du temps où elle se trouvait au sommet de sa puissance, l'Alliance covenant était parvenue à rassembler sept peuples extrêmement différents voir même quasiment opposés, et ce qui a rendu cette union possible est avant tout la religion du **Grand Voyage**, nommée le **Jjaro** dans leur langue commune. Elle reposait sur la croyance que les forerunners, autrefois un peuple mortel lui aussi, est parvenu à accomplir ce que les san'shyuums nomment la « transcendance du physique » pour devenir dieux. Et même après la chute de l'Alliance, cette religion n'a pas disparue pour autant et continue d'être le motif de guerres imitoyables menées par des armées de fanatiques.

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

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

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

- I** « Le Cycle de Réclamation demande de tous les peuples mortels qu'ils recherchent la transcendance du physique vers le divin à travers le Grand Voyage. »
- II** « De tous ceux à l'avoir accomplie les forerunners sont les derniers, leurs merveilles innombrables attendant la Réclamation des choisis qui deviendront dieux à leur tour. »
- III** « Bénis de mille dons de la chair et de l'esprit, les peuples élus sont héritiers de Leurs vestiges qu'ils devront protéger jusqu'au jour de leur propre ascension. »
- IV** « Dans leur Grande Bonté, ils apportent la salvation à travers le Chemin de l'Alliance. Et alors qu'ici-bas les inférieurs doivent se soumettre aux puissants selon les lois mortelles, au Royaume Divin tous les fidèles entreront. »
- V** « Ne crains donc pas la mort, toi qui chemine vers le glorieux salut ; car les âmes des martyrs sont immortelles. Ne crains donc pas l'attente, toi qui tombe avant le Jour Promis ; car ce jour-là encore tu marcheras devant ceux qui auront pris ta place. »
- VI** « Ainsi chaque dévouement aux dieux, chaque Réclamation de Leurs saintes reliques, chaque croisade contre Leurs ennemis abandonnés au Néant nous rapproche de l'instrument de notre salvation. »
- VII** « Halo, relique sainte d'entre les saintes par sept fois forgée, est l'anneau sacré dont le vent divin balayera les infidèles et ouvrira aux croyants la porte vers le Grand Voyage. »

LES ÉGLISES SANCTIFIÉES DU JJARO

Tout mouvement idéologique qui remettait en cause ne serait-ce qu'un seul des versets du Velknat était aussitôt qualifié d'**hérétique** et traqué comme tel par les agents de l'Inquisition des prophètes afin d'être exterminé. Cependant la nature alambiquée des paroles employées laissait beaucoup de liberté à leur interprétation. Cela a permis la coexistence de plusieurs courants de pensées dont les plus populaires dominaient tout à tour le haut clergé de l'Alliance selon les époques. Ces changements étaient généralement marqués à chaque fois par la nomination de nouveaux hiérarques, défenseurs de la nouvelle idéologie maîtresse, ainsi que par la déclaration du début d'un nouveau Âge dans l'histoire covenante. Ces courants de pensées sont désignés sous le terme d'**Eglises** : celle qui domine à un moment donné est l'**Eglise Souveraine** tandis que les autres deviennent les **Eglises Annexes**.

RAAH JERULK : LE CHEMIN RAPIDE (les Halos)

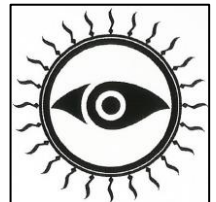
Toutes les églises du Jjaro s'accordent à considérer l'activation des anneaux sacrés comme étant le Chemin Rapide, sauf qu'il n'est rapide que par l'évidence du pouvoir de ces installations et de la certitude que lorsque l'un d'eux sera découvert, le Grand Voyage sera alors imminent. Même les plus fervents prêcheurs de cette église sont conscients que la quête des Halos ne sera ni rapide ni simple, et demandera des sacrifices immenses sur de nombreuses générations. La différence de Raah Jerulk avec les autres croyances est que ses membres sont convaincus que c'est la seule méthode acceptable, que tous les autres chemins reviennent à duper les dieux qui s'attendent à ce que leurs héritiers empruntent la même voie qu'eux. C'est donc un mouvement particulièrement intolérant qui possède néanmoins une grande popularité, surtout durant les périodes de grandes découvertes d'artéfacts, et la guerre contre les humains en fut une.

Ligne politique : Lorsque cette église était au pouvoir, que ce soit durant la guerre contre les humains ou durant des époques plus anciennes, elle privilégiait l'exploration spatiale et la production militaire au détriment de la culture et de la production civile, créant une fuite en avant sans penser au développement des territoires déjà acquis. Les infrastructures s'écroulaient peu à peu, notamment dans les zones faiblement peuplées qui étaient progressivement abandonnées au profit des plus gros centres politiques et militaires, favorisant la piraterie et les revendications indépendantistes, mais cela pouvait s'avérer un risque payant si des reliques majeures venaient à être découvertes.

RAAH VOLJUN : LE LONG CHEMIN

Il était déjà universellement admis tant par les sangheillis que par les san'shyuums que, après avoir accompli la transcendance, les forerunners apposèrent leur essence divine sur chacune de leurs créations. C'est cette vénération envers les vestiges divins qui provoqua l'obscurantisme interdisant d'altérer ces créations d'une quelconque manière et déconseillant l'innovation technologique dans son ensemble. Mais les apôtres du Raah Voljun vont jusqu'à considérer qu'il est possible d'accomplir le Grand Voyage par la réclamation d'un nombre suffisant de reliques. Chaque artéfact est donc d'une importance capitale à leurs yeux, et leurs disciples sont parmi les plus fervents pour explorer l'espace et suivre la moindre piste pouvant mener à un nouveau temple.

Ligne politique : tout comme Raah Jerulk, l'Eglise Raah Voljun donnait la priorité à l'exploration mais avec une bien moins grande participation militaire, car l'expansion territoriale se faisait de manière plus lente afin de fouiller minutieusement chaque système stellaire. Cela apportait une activité forte et durable aux régions frontalières tandis que les provinces intérieures voyaient leur économie chuter et une large part de leur population migrer vers la périphérie. Mais cela tendait à provoquer de très nombreux conflits entre communautés, organisations et groupes armés (légaux ou non) qui entraient en concurrence dans une course aux reliques extrêmement violente, la revendication du moindre objet d'origine forerunner pouvant facilement se décider dans un véritable bain de sang.



RAAH ACCHUN : LE VASTE CHEMIN

Cette église naquit après la soumission des Iekgolos et leur conversion à la religion du Jjaro, puis son influence grandit avec chaque nouvelle race intégrée dans l'Alliance. Elle estime que le Grand Voyage ne peut être accompli que par un peuple portant le **Manteau de Responsabilité**, une relique qui est citée dans quantité d'écrits forerunners mais dont la nature exacte reste mystérieuse. Il donne à son porteur un pouvoir immense mais à la condition de l'utiliser pour protéger la galaxie et toutes les autres formes de vie intelligentes contre le Parasite. Le Raah Acchun cherche donc à devenir digne de cette relique en améliorant les conditions de vie des différents peuples connus. Selon les codes de cette église, tous les croyants doivent être traités avec respect, vassaux ou non, et les impies doivent toujours avoir la possibilité d'obtenir la rédemption pour rejoindre l'Alliance à leur tour.

La désignation des humains comme Archi-hérétiques a totalement empêché le Raah Acchun de ne serait-ce que proposer de nouveaux échanges diplomatiques avec ce peuple, et l'influence de cette église a ensuite grandement diminué en raison de la politique ultra-militariste des hiérarches Vérité, Pitié et Regret. Son autorité sur la scène politique a rapidement disparu au point de devenir quasi inexistante, et les fidèles qu'il lui reste encore se sont encore davantage éloignés des affaires guerrières pour se consacrer uniquement au bien-être de la population covenante.

Ligne politique : Le Vaste Chemin privilégiait la consolidation du territoire par le lancement de nombreux projets orientés en priorité pour le bénéfice des races vassales les plus récemment intégrées dans l'Alliance ou qui semblent les plus défavorisées sur le moment. Mais malgré ces nobles intentions, les décisions prises pouvaient parfois causer plus de mal que de bien : elles pouvaient être totalement inadaptées, voir illogiques, ou attirer la jalousie d'autres peuples, ou encore avoir des conséquences à long terme aussi dangereuses qu'inattendues. Et même si certains dirigeants tentaient honnêtement d'appliquer cette politique, leurs efforts étaient généralement sabordés par d'importants détournements de ressources et des protestations plus ou moins violentes de la part de communautés mécontentes. La piraterie profitait de l'accroissement des flux de toutes sortes et les mouvements hérétiques grandissaient en influences d'autant plus que les moyens de l'armée étaient réduits pour financer les projets civils.

RAAH CHIIWEI : LE CHEMIN INTÉRIEUR

Assurément l'une des croyances les plus radicales mais trop populaire parmi les sangheillis pour que les hiérarques puissent la condamner publiquement, elle stipule que le Grand Voyage peut être accompli par un éveil spirituel et moral. De tous les philosophes sangheillis qui émirent cette pensée, le plus célèbre fut **Qtaan le Long Réveur** dont la légende dit qu'il vécut en exil pendant sept ans dans le désert de Kaelarot avant de revenir à la civilisation pour partager son illumination. Le clergé de cette Église ne manque jamais une occasion de rappeler que l'éveil qu'il prêche ne peut être que collectif, cependant d'innombrables croyants continuent d'espérer que l'ascension puisse être accomplie seul au travers d'actes de foi exceptionnels.

Ligne politique : La domination du Raah Chiiwei créait des périodes de réflexion et d'autocritique propice au débat, au développement spirituel, à l'essor de la culture et aux progrès sociaux par l'éducation de la population et/ou des changements de loi. Les forces militaires de l'Alliance étaient statiques mais les confrontations d'idées et de croyances pouvaient provoquer de nombreux conflits dogmatiques et duels d'honneur entre individus ou communautés pour résoudre les différends religieux.

LES CULTES HÉRÉTIQUES

À l'opposé des églises sanctifiées, plusieurs cultes religieux plus ou moins dérivés du Jjaro apparurent avec des points de vue qui ne pouvaient pas être tolérés par les autorités de Grande Bonté et qui furent alors déclarées hérétiques. Beaucoup de ces croyances furent écrasées, leurs prophètes assassinés ou exécutés, leurs textes sacrés brûlés ou enfermés dans les sanctuaires des hiérarques, et leurs temples abattus. Mais quelques-uns survécurent au point d'être encore actifs aujourd'hui, tandis que la chute de l'Alliance et les découvertes récentes sur les forerunners ont créé un terreau propice à l'émergence de nouvelles croyances. Voici les principales présentes aujourd'hui :

TRAEK STELL, LE CYCLE BRISÉ

Ce culte est apparu durant la jeunesse de l'Alliance covenante, après qu'un important mouvement de rebelles sangheillis menés par le commandant **Ussa 'Xellus** ait trouvé refuge sur un monde-bouclier forerunner. Poursuivi par les forces loyales aux san'shyuums, Ussa détruisit l'installation en provoquant son processus de désassemblage et il fut alors considéré mort avec tous ses fidèles. Mais en vérité les rebelles survécurent en se dissimulant dans les débris de l'installation, qui entrèrent alors dans la ceinture d'astéroïde locale, et débuta une résistance contre le pouvoir des hiérarques. Bien qu'ayant perdu la quasi-totalité des reliques qui se trouvaient sur le monde-bouclier, ces insurgés avaient accès à une grande quantité de textes forerunners ainsi qu'à un moniteur nommé **Enduring Bias**, malheureusement endommagé par un météore durant la bataille contre l'Alliance. C'est grâce à tout ce savoir qu'ils fondèrent le culte du Cycle Brisé, qu'il diffusèrent à travers tout le territoire covenante à l'aide de missionnaires et autres agents infiltrés.

Cette croyance est apparue parmi leur communauté lorsqu'ils découvrirent que les forerunners n'ont pas hérité du Manteau de Responsabilité, mais qu'ils l'ont pris par la force en exterminant les Précurseurs. Pire encore, c'est en accomplissant ce crime qu'ils ont donné involontairement naissance au Parasite qui les mena au bord de la destruction. Toutes les nobles philosophies des forerunners ne sont donc que des mensonges créés précisément pour être vénérés comme des dieux alors qu'ils ont simplement fuit pour ne pas subir le même sort qu'ils ont infligé aux Précurseurs. Ils ne méritent donc aucun respect.

Atrefois très discrets, les fidèles du Traek Stell s'affichent désormais au grand jour en revendiquant la destruction des vestiges forerunners, ainsi que la fin de toute forme de vénération à leur encontre. Et bien que ce genre de message ait été particulièrement difficile à répandre durant le règne de l'Alliance, aujourd'hui il se répand de plus en plus parmi les populations pauvres qui ont l'impression que leurs dirigeants suivent le même chemin que les forerunners.

CHIAH HAQU'UN : LA PLURALITÉ DE L'ARBRE RAMIFIÉ

Apparue durant le 2ème Âge de la Réconciliation, cette idéologie cherche à faire cesser les tensions religieuses en appelant à la coexistence des différentes Églises et même à un dialogue avec les loges hérétiques covenants. Car selon ses apôtres, pour que le Grand Voyage soit accompli par les peuples élus, il faut avant tout que ces mêmes peuples soient suffisamment unis et vertueux pour en être dignes. Afin de mener à bien cette quête de réconciliation, ils stipulent également que toutes les formes de croyances concernant le Grand Voyage ne sont que différentes facettes d'une vérité universelle, et qu'en conséquence nul ne doit se préoccuper des points de détail de chaque doctrine. Ses apôtres se rendent donc toujours là où la population covenante se trouve divisée par des questions de foi afin de se placer en arbitre, ne prenant jamais position en faveur d'un camp quelconque mais toujours dans l'idée de rassembler les disciples d'autres églises derrière eux ou d'aider le plus grand nombre.

Ligne politique : Le Chiah Haqu'un provoquait le même phénomène de débats idéologiques que Raah Chiwei, mais souvent en cherchant à imposer une pacification forcée entre les différents courants de pensées plutôt qu'en cherchant à découvrir une vérité parfaite et un épanouissement de l'individu. Cela créait une forte période de stagnation sociale, économique, religieuse et militaire, avec quasiment aucune innovation technologique. Sa tolérance envers les hérétiques pouvait grandement faciliter leur propagation et ainsi enrager les communautés les plus puritaines ou protectionnistes.

RAAH VALKEM, LE CHEMIN VIVANT (la Réforme)

Cette église est encore très récente car elle apparut à la suite du Grand Schisme par l'augmentation exponentielle des échanges entre covenants et humains, lorsque de plus en plus de preuves apparurent concernant le statut de dépositaire des humains. Et tandis que les diverses croyances déjà existantes subissaient des réformes plus ou moins difficiles pour intégrer cette nouvelle "découverte" ou au contraire la combattre, une part des disciples de plusieurs courants religieux se rassemblèrent autour de l'idéologie émergente du Chemin Vivant. Celle-ci considère les humains comme des "clés vivantes" qui portent en elles des codes d'accès biologiques à exploiter pour continuer la réclamation des vestiges forerunners.

Mais la question de comment utiliser ces "clés vivantes" a néanmoins causé une dispute très rapide au sein de cette église pour créer deux sous-branches idéologiques aux visions très opposées. La Première, dont les membres se désignent comme les Réconciliateurs, considère que la qualité d'une clé vivante dépend directement de son état d'esprit et des motivations derrière son interaction avec les technologies forerunners, et qu'il faut donc traiter les humains comme des égaux pour obtenir les meilleurs résultats. La seconde sous-branche, celle des Pragmatiques, stipule qu'il n'y a nul besoin de s'encombrer de telles précautions et qu'il suffit de garder suffisamment d'humains prisonniers pour constituer une réserve de clés dans laquelle puiser en cas de besoin, une pratique utilisée avec succès par l'Inquisition des prophètes pendant des années.

Ligne politique : dans son ambition de « réparer » les erreurs de ses prédécesseurs, l'Alliance Réformée affiche une politique isolationniste et pacifiste pour privilégier la reconstruction du domaine covenante ainsi que l'étude des vestiges forerunners sous son contrôle. Les ressources sont donc distribuées principalement aux projets de développement civils, culturels et scientifiques, avec très peu d'échanges diplomatiques ou marchands avec l'extérieur. Le Concordat craint cependant que cela fasse partie d'un plan à long terme qu'il est pour l'instant difficile d'anticiper...

RAAH TRAEV, LE CHEMIN OUBLIÉ

Les fondateurs de cette église et plusieurs de leurs plus fervents disciples prétendent avoir reçu une révélation transcendantale sur la véritable nature du Grand Voyage, du Manteau de Responsabilité et du Cycle de Réclamation. Cette révélation leur aurait été offerte grâce à une technologie encore plus ancienne que celle des forerunners, découverte aux alentours des années 1860 sur le monde apocalyptique de **Klandora**. Cela fait longtemps que cette planète a été vitrifiée par l'Inquisition des prophètes, cependant encore aujourd'hui des rumeurs persistent à dire que les maîtres de l'église du Raah Traev sont parvenus à déplacer la relique technologique vers une cachette inconnue. Et maintenant que l'Alliance n'est plus là pour traquer le moindre signe de leurs activités, leurs disciples commencent à sortir de l'ombre avec de plus en plus d'audace et d'ambitions.

Leur idéologie est parmi les plus éloignées des fondements du Jjaro, car il remet entièrement en cause la divinité des forerunners mais pas la possibilité d'un Grand Voyage permettant de transcender le physique. Pour eux, les forerunners et tous ceux qui cherchent à les imiter ont été trompés par ceux que le Raah Traev désigne comme les **Grands Usurpateurs**, des entités qui ont pris de force possession du Manteau de Responsabilité et qui contrôlent les forces invisibles de la galaxie à leurs profits. Ils tirent leur puissance de la physique neurale à travers les énergies invisibles qui relient toutes les formes de vie entre elles, et peuvent influencer les individus à travers ces mêmes énergies. La relique de Klandora permet de "libérer" un individu de cette influence en brisant le lien qui le relie aux Grands Usurpateurs, faisant de lui ce que le Raah Traev désigne comme un **Oublié**.

Les membres de cette église se considèrent comme ayant la responsabilité d'accomplir une croisade sacrée pour libérer le reste des êtres vivants de l'influence des Grands Usurpateurs. Ils considèrent les individus non-libérés comme des "pantins" ou "marionnettes" inconscients de leur véritable nature, des victimes qui doivent être sauvées de leur affreuse condition, mais qu'il faut être prêt à éliminer pour le bien de la croisade tant que les Grands Usurpateurs peuvent les manipuler. La vie d'un pantin est toujours considérée comme infiniment moins importante à leurs yeux que celle d'un oublié, peu importe le potentiel du pantin.

RAAH KODEL, LE CHEMIN ÉTERNEL

Cette philosophie stipule que chercher à accomplir le Grand Voyage est un blasphème, une insulte envers les forerunners, car l'univers n'a nul besoin d'autres dieux. Par leur sacrifice pour sauver la galaxie du Parasite, les forerunners sont devenus les divinités bienveillantes qui veillent sur les mortels afin que ces derniers puissent vivre sans crainte d'être anéantis par les agents du Néant. La meilleure manière de les honorer n'est donc pas de chercher à accomplir la transcendance du physique comme eux mais au contraire de vivre dans le monde matériel et de jouir pleinement de ce qu'il peut offrir, ce qui inclut également de mettre la main sur tous les vestiges forerunners que l'on peut trouver. Cette idéologie est très fortement combattue par la plupart des autres courants religieux qui la considèrent comme une simple excuse hypocrite pour piller l'héritage divin.

RAAH THUELD, LE CHEMIN REFUSÉ

Les enseignements de cette religion sont fondés sur plusieurs archives forerunners découvertes sur une épave de vaisseau, mais dont l'authenticité a été vigoureusement rejetée par l'Alliance. Car ces textes montrent non seulement que les forerunners ont bâti leur empire en abattant une civilisation encore plus ancienne, celle des Précurseurs, mais aussi que le Didact et plusieurs autres personnages forerunners majeurs exprimaient un profond mépris envers les peuples émergents, en particulier les san'shyuums et les humains mais pour des raisons inconnues.

Les disciples du Raah Thuelde expriment donc un mépris également grand envers les forerunners mais sans renier leur divinité pour autant. À leurs yeux, le Cycle de Réclamation et le Grand Voyage doivent s'accomplir non pas à travers l'imitation et la vénération des dieux, mais en les défiant. Pour eux, la transcendance du physique n'est jamais offerte : elle doit être conquise, arrachée aux mains du Panthéon et

réclamée par la force. Ainsi, les fidèles de cette religion portent également un autre nom : les **Transcendants**. Souvent très orgueilleux, ils ont tendance à avoir une vision suprémaciste peu tolérée par les forces du Concordat et se tournent alors vers des organisations beaucoup plus inquiétantes.

RAAH 'OKAÏ, LE CHEMIN RETROUVÉ (la Réclamation)

Aussi appelée **l'Eglise de la Réclamation** par les membres du Concordat, ce culte fut fondé à la suite de plusieurs dizaines de Conclaves et autres débats philosophiques entre divers érudits de clans sangheillis après la chute de l'Alliance. Il reconnaît les humains comme héritiers des forerunners et prêche la recherche de rédemption par une réconciliation avec le peuple de la Terre. La Réclamation dont se réclament ses membres possède de nombreux sens : tout d'abord les sangheillis (et par extension les autres peuples covenants) doivent se montrer à nouveau dignes de réclamer leur rôle de gardien des dépositaires. Car leur honneur est profondément entaché par les trois millénaires pendant lesquels ils ont cru aux mensonges des san'shyuums lorsque ces derniers prétendaient être les véritables dépositaires. Ensuite il y a la réclamation des reliques forerunner pour mieux comprendre leurs intentions et les mystères de la galaxie. Mais tout ceci n'est qu'un moyen d'atteindre la Réclamation ultime, celle du Manteau si cher aux yeux des forerunners et qui doit être protégé contre les menaces du Néant.

Bien qu'assez peu populaire dans les premières années de l'époque post-guerre, l'église de la Réclamation a pris de plus en plus d'influence dans la sphère covenant grâce au soutien officiel des Lames de Sanghelios et d'une part non négligeable du Concordat. Elle cherche donc à absorber les cultes déclarés autrefois comme hérétiques mais également les anciennes églises sanctifiées qui, pour la plupart, sont encore en pleine réforme de leurs philosophiques respectives.

LE CULTE DU PANTHÉON

Il s'agit de la religion partagée par les sangheillis avant leur alliance avec les san'shyuums. Elle émergea en l'an -5815 du calendrier humain, lorsque les onze clans ancestraux de Sanghelios acceptèrent de partager leurs savoirs sur les différentes reliques forerunners qui se trouvaient sur leurs territoires respectifs. Par la compilation de nombreuses traductions des gravures et textes holographiques qui leur étaient accessibles, les érudits parvinrent à en déduire les grandes lignes de l'histoire des forerunners depuis leur ascension jusqu'à leur victoire contre le Parasite. Afin d'honorer le sacrifice et la grandeur de cette civilisation disparue, ils décidèrent de faire connaître au reste du peuple sangheilli les sept principales figures de cette histoire en leur érigeant des statues et des monuments. Peu à peu, cette vénération devint une véritable religion avec ses rites, ses codes et son clergé.

Lors de la fondation de l'Alliance covenant, le culte du Panthéon fut considéré compatible avec le Jjaro mais cela n'empêcha pas les san'shyuums d'essayer d'en prendre le contrôle afin de le supplanter totalement par la suite. Ils ne réussirent que partiellement en organisant le clergé sur Grande Bonté et ses colonies, où le Jjaro reste largement majoritaire, tandis que les autres mondes sont restés beaucoup plus proches des traditions de Sanghelios. La vénération de ces divinités s'est donc largement répandue à travers le territoire covenant, ses rites et ses enseignements rythmant la vie d'innombrables guerriers, citoyens et esclaves.

Bien qu'il soit autorisé de créer des représentations artistiques de ces divinités comme des sculptures, des gravures ou même des tableaux, ces représentations sont rarement fidèles aux images récupérées dans les archives forerunners (lorsqu'il en existe). Car il semble évident que leur apparence divine n'a certainement rien à voir avec celle des individus mortels qu'ils étaient avant d'accomplir le Grand Voyage. Le clergé de l'Alliance n'a jamais voulu prendre position sur une apparence « officielle » pour ces différentes divinités, ce qui fait qu'elles peuvent avoir des aspects très différents d'un monde à l'autre, voir d'un peuple à l'autre. Ils sont reconnaissables avant tout par leur **sigille**, c'est-à-dire le sceau qu'ils utilisaient pour s'identifier ou pour signer leurs échanges. Ces symboles sont donnés à côté de leurs descriptions à la page suivante.

LE JUSTICAR

Titres : dieu de la justice, de l'honneur et du châtiement

Icône : la balance

Rites : confession

Cette entité est la plus ancienne de toute et existait depuis bien avant l'émergence des forerunners, voir avant celle des Précurseurs selon certains. Ses origines, son apparence et ses pouvoirs sont entourés de mystères, et le seul nom qu'on lui connaît dans l'histoire des forerunners est l'**Organon**. Son rôle est de protéger le Domaine, une dimension parallèle dans laquelle sont gardées en mémoire toutes les connaissances et toutes les expériences de chaque être vivant dans la galaxie depuis l'aube des temps, et sa garde ne s'arrête jamais. Lorsque les forerunners se sont montrés dignes de ses exigences, il leur a offert le droit d'accéder au Domaine et leur a probablement aussi remis le Manteau de Responsabilité.

On dit de lui qu'il voit tout et entend tout, observant et jugeant les peuples mortels depuis le Domaine, attendant de rencontrer le peuple qui se montrera digne d'hériter du même pouvoir qu'il a autrefois offert aux forerunners. Ce rôle ne lui donne pas pour autant une place privilégiée au sein du Panthéon car il est clairement décrit dans l'histoire forerunner comme étant le simple gardien d'un pouvoir transmis par une entité encore plus ancienne et puissante que lui, et qu'il se contente d'accomplir son devoir de manière impartiale sans laisser son caractère interférer dans ses jugements. En conséquence, très peu de prières lui sont adressées car selon les sangheillis le meilleur moyen de le vénérer est d'agir en toute circonstance avec courage, loyauté, franchise et honneur. Les san'shyuums en revanche sont très intéressés par les légendes qui entourent le Justicar et cherchent désespérément à entrer en contact avec lui pour réclamer l'héritage des forerunners.

LE BÂTISSEUR

Titres : dieu des architectes, des forgerons et des artisans

Icône : les clefs

Rites : bénédiction des reliques

Les covenants sont bien conscients que même au sein de la civilisation forerunner, de très nombreux savoirs technologiques étaient gardés par la caste des bâtisseurs et que même au sein de cette caste certains individus refusaient de partager leurs secrets. Le plus célèbre d'entre eux, le maître-bâtisseur **Faber-of-Will-and-Might**, est peut-être le seul à véritablement savoir comment fonctionnent les Halos. Sa puissance est incontestable aux yeux de tous les covenants.

Il s'agit peut-être de la divinité la plus appréciée par les san'shyuum puisqu'il est celui qui a créé la plupart des reliques majeures des forerunners, à commencer par les anneaux sacrés tant désirés par les adeptes du Chemin Rapide pour accomplir le Grand Voyage. Son culte est particulièrement puissant durant les époques d'exploration où les découvertes de nouveaux vestiges sacrés sont découverts, et les équipages qui s'aventurent dans l'inconnu lui fabriquent généralement un autel sur leur vaisseau pour qu'il les guide. Il est également celui à qui adresser ses prières pour parvenir à ouvrir une structure des forerunners, activer l'une de leurs technologies ou découvrir leurs secrets.

LE DIDACT

Titres : dieu de la guerre, de la conquête et de la destruction

Icône : l'épée

Rites : tournois des champions

L'histoire de cette divinité est un exemple concret de la transcendance du physique cherchée par les covenants, qui considèrent que le Didact est le premier forerunner à avoir accompli le Grand Voyage pour devenir un dieu parmi les mortels. Né **Shadow-of-Sundered-Star**, il fut tué à la suite d'une grande bataille et enterré en secret pendant plus d'un millénaire avant de resusciter sous un autre nom : **Borstellar-Makes-Eternal-Lasting**. C'est sous cette nouvelle forme qu'il affronta le Parasite avant d'être trahi par les autres forerunners qui jalouaient sa puissance, et fut enfermé dans un tombeau à l'emplacement inconnu.

Il s'agit assurément la divinité la plus influente et la plus vénérée de toutes par les covenants, et en particulier par les sangheillis en raison de leur puissant attachement envers toutes les valeurs qu'il représente. Il possède un autel dans presque chaque cité covenant et rares sont les guerriers à ne pas le vénérer d'une manière ou d'une autre. Mais il représente à la fois un idéal de puissance et un avertissement à ceux qui oublieraient de mettre cette puissance au service des autres.

L'ARCHIVISTE

Titres : déesse du savoir, de la procréation et de la famille

Icône : le parchemin

Rites : mission

Aussi appelée la **Bibliothécaire**, de son nom mortel **First-Light-Weaves-Living-Song**, elle est l'unique divinité féminine du Panthéon et l'épouse du Didact. Grâce à un lien sans pareil avec le physique neurale, ses pouvoirs sur toutes les formes de vie étaient déjà quasi divins bien avant qu'elle n'accomplisse le Grand Voyage avec le reste de son peuple. Elle est quelque part la Mère de toutes les formes de vie qui peuplent aujourd'hui la galaxie, car c'est elle qui les a sauvés du Parasite en les plaçant sur l'Arche à l'abris des combats avant de les renvoyer ensuite sur leurs planètes respectives.

Cette divinité est très populaire en raison des nombreux pouvoirs qui lui sont attribués (protection, divination, transformation physique, etc) et à l'étendue de son savoir prétendu sans limite pour tout ce qui touche à la vie et à l'univers, la technologie étant le domaine exclusif du Bâtisseur. Il est dit par certains anciens lekgolos que sa marque psychique peut encore être ressentie sur les mondes qu'elle a visités et imprégnés de son énergie procréatrice. Son culte est donc très important durant les périodes de paix pour attirer la prospérité de toutes les familles mais ce sont les philosophes, érudits et autres personnes en quête de sagesse qui lui adressent leurs prières avec la plus grande ferveur pour recevoir l'illumination.



LE PRIMORDIAL

Titres : Dieu de la vie, de la mort, de l'éternité et de la décadence

Icône : l'arbre

Rites : pèlerinage

Aussi étrange que cela puisse paraître, cette figure du Panthéon correspond bien à la créature du Parasite qui tenta d'absorber toutes les formes de vie de la galaxie et qui fut combattue par les forerunners. Il occupe un rôle que l'on pourrait très maladroitement comparer au Diable ou à Hades dans la mythologie grèque, mais la vérité est beaucoup plus complexe. Car à partir des informations accumulées sur la philosophie et la science des forerunners par les érudits sangheilis (et même par les san'shyuums plus tard), le Parasite est considéré comme une maladie inévitable de la physique neurale, une dégénérescence cyclique qui ne peut jamais disparaître et qui doit être combattue à chacune de ses réincarnations par les détenteurs du Manteau de Responsabilité jusqu'à ce que ces derniers parviennent à accomplir le Grand Voyage. Les précurseurs l'ont fait avant les forerunners et désormais c'est à leurs héritiers de prendre le relais dans un Cycle de Réclamation qui continuera éternellement. Le Primordial n'est donc pas fondamentalement mauvais car il fait partie de l'évolution naturelle de l'univers autant que la mort fait partie de la vie.

Au sein du Panthéon, le Primordial est donc celui qui décide de l'ascension ou de la chute d'une plante, d'un animal, d'une personne, d'une société ou d'un peuple. Son culte est très répandu chez les épouses qui prient pour la sauvegarde de leur conjoint au combat ainsi que pour le bien-être et la force de leur enfant à venir. La majorité des races vassales affectées à la production de ressources lui vouent également un culte pour assurer de bonnes récoltes et éloigner les divers parasites et maladies inhérentes à la culture de masse.



puissance écrasante de son adversaire, elle chercha à employer des stratégies peu honorables mais efficaces en déployant ses armées en-dehors du domaine fortifié des forerunners, pour tenter de sauver les peuples menacés par le Parasite ou de venger ceux qui avaient été anéantis. Et lorsque le Primordial lui proposa de dialoguer avec lui, elle accepta dans l'idée de découvrir ses plus grandes faiblesses. Au terme de leur discussion qui dura quarante-trois ans, Médicant Bias trahit les forerunners et employa les mêmes stratégies de guérilla contre ses créateurs avant d'être finalement vaincu par son « frère » Offensive Bias.

La figure du Vengeur est souvent contestée mais son culte persiste grâce aux efforts de nombreux philosophes qui le considèrent comme un mal nécessaire, un rappel que la vengeance aveugle peut amener un individu à servir les mauvaises causes. Personne ne sait exactement pourquoi il a choisi de changer de camp, mais ses premières intentions étaient nobles lorsqu'il tentait de protéger les peuples sans défense contre le Parasite. Il est donc prié par les croyants qui ont été trahis vers l'accomplissement de leur vengeance dans ce monde ou dans le prochain, ainsi que par les assassins, mercenaires et autres agents indépendants qui prennent des contrats d'élimination, mais tous prient également pour avoir pris la bonne décision et pour ne pas s'égarer sur le chemin de la vengeance.

LE PROTECTEUR

Titres : dieu des remparts, des forteresses et des armadas

Icône : la toure fortifiée

Rites : jeûne

Il s'agit de la seconde divinité mineure associée à une intelligence artificielle forerunner de classe Contender. Baptisée **Offensive Bias**, elle fut créée après la trahison de Médicant Bias afin de le vaincre lui et le Parasite en utilisant tout le vaste arsenal naval de la puissante Sphère de Maginot qui protégeait le territoire forerunner. Plusieurs textes se contredisent sur l'issue exacte de son affrontement entre le Vengeur : certains disent que le Protecteur l'a vaincu et ramené enchaîné pour qu'il soit jugé, d'autres qu'ils se sont mutuellement annihilés dans un énorme cataclysme, d'autres que ce sont les Halos du Bâtisseur qui ont apporté la victoire au Protecteur, et d'autres encore disent que le Vengeur a finalement réalisé son erreur et s'est retourné contre le Primordial. La seule chose dont on est sûr, c'est que sans le Protecteur toutes les formes de vie de la galaxie auraient été absorbées par le Parasite.

Etant très proche des valeurs sangheilis à la manière du Didact, cette entité possède un culte relativement important à travers le domaine covenant, en particulier sur les mondes isolés, peu protégés, situés à la frontière d'un territoire ennemi ou inconnu. Mais surtout c'est presque toujours à lui que s'adressent les prières de ceux qui doivent affronter le Parasite ou qui craignent son apparition.



LE VENGEUR

Titres : dieu des orphelins, des bannis et des assassins

Icône : le calice

Rites : dons d'aumônes

Cette entité possède deux aspects très différents qui sont hérités de sa sombre histoire qui a failli provoquer la chute des forerunners et de toute la galaxie. Elle est, avec le Protecteur, considérée par beaucoup comme une divinité mineure du Panthéon car il ne s'agit pas d'un véritable forerunner mais d'une des deux intelligences artificielles de classe Contender créée pour combattre le Parasite. Elles avait cependant toutes deux été reconnues par ses créateurs comme un être pleinement conscient et considérées comme les égaux des forerunners. Celle-ci, nommée **Médicant Bias**, fut la première chargée de vaincre le Primordial. Face à la



LES RITES RELIGIEUX

LE CYCLE DES ASCENSIONS DIVINES

L'année covenant est composée de 365 jours de la même manière que les humains, car Sangheilis et de très nombreuses autres planètes qui ont été terraformés par les forerunners (ou peut-être même par les Précurseurs) partagent à peu près la même période de révolution solaire et la même durée du cycle jour/nuit, ces valeurs étant optimales pour l'apparition et la diversification de la vie. Dans le calendrier covenant, l'année commence le 15 mai avec une célébration nommée le Jour des Morts (voir plus loin) et qui dure la journée entière. Les 364 jours restants sont divisés en sept périodes lunaires de 52 jours chacune qui servent également à donner la date de la même manière que les mois dans le calendrier humain : par exemple le troisième jour de la lune du Courage (soit le 30 août) est désigné comme le 3^{ème} Courage.

Pour diverses raisons à la fois religieuses et politiques, chaque Lune s'est vue associée une des divinités du Panthéon forerunner. Lorsque l'on entre dans une nouvelle lune, sa divinité associée est dite comme étant **Ascendante**, c'est-à-dire qu'elle domine temporairement le Panthéon et que son culte prend plus d'importance sans forcément éclipser totalement les autres.

LE JOUR DES MORTS

Cette cérémonie d'origine sangheili avait été absorbée dans la religion du Jjaro des san'shyuums afin de mieux consolider l'alliance des deux peuples. Son rituel a donc subi de nombreuses altérations au cours des trois millénaires de contrôle de l'Alliance et aujourd'hui les sangheilis ayant rejeté le Grand Voyage tentent difficilement de retrouver les traditions originelles.

Le Jour des Morts est le dernier jour avant le début d'un nouveau **kyeld** (année covenant), ce qui correspond au 15 mai dans le calendrier humain. La date originelle a été perdue avec le passage des âges car les san'shyuums l'ont modifié pour faire coïncider avec le début de la période de floraison des **Gléades**, une fleur fluorescente qui est la seule espèce de plante que les san'shyuums ont emmené avec eux lors de leur exode. Durant cette journée, on y commémore la mémoire des guerriers qui ont donné leurs vies au cours de l'année qui s'achève au travers de diverses célébrations qui se terminent par une grande cérémonie. Celle-ci est officiee par des maîtres du culte ou par des officiers sangheilis reconnus pour leur piété, de préférence en un endroit où poussent des Gléades. Durant cette cérémonie, n'importe quel guerrier peut venir dire quelques mots sur un frère d'arme qu'il a personnellement connu et qui a quitté ce monde au nom des dieux. Les plus fervents croyants gardent en mémoire les noms de tous leurs compagnons tombés au combat, ou du moins ceux qu'ils considèrent comme dignes d'être commémorés, ce qui dépend beaucoup du peuple auquel appartient le croyant. L'emploi des armes est autorisé uniquement pour se défendre, car tuer quelqu'un pendant le jour des morts est un crime extrêmement grave. Une fois cette journée terminée, un nouveau kyeld commence avec l'espoir qu'il soit meilleur que le précédent.

LES CÉRÉMONIES FUNÉRAIRES

A l'exception des yanme'es pour qui ce concept est totalement étranger, tous les peuples covenants possèdent des traditions de funérailles plus ou moins élaborées. Bien entendu, les dimensions de la cérémonie dépendent directement de l'importance dudit défunt et peuvent aller du petit comité de compagnons d'armes aux obsèques sacrées partagées dans tout le territoire covenant.

LUNE	EQUIVALENT HUMAIN	DIVINITE ASCENDANTE
Sincérité	16 mai → 6 juillet	Le Justicar
Humilité	7 juillet → 27 août	Le Bâtisseur
Courage	28 août → 18 octobre	Le Didact
Foi	19 octobre → 8 décembre	L'Archiviste
Solitude	9 décembre → 30 janvier	Le Primordial
Simplicité	31 janvier → 23 mars	Le Vengeur
Pureté	24 mars → 14 mai	Le Protecteur

Sangheilis : le sang de l'individu est collecté dans une coupe avant d'être bu par ses proches et par ceux qui se sont battus avec lui, puis son corps est brûlé et les cendres dispersées au plus près du lieu où il a grandi. Dans le cas où son corps n'a pas pu être récupéré, une prière solennelle pour le salut de son âme suffit.

San'shyuums : le corps est enrobé dans un linge pour être enterré dans l'un des jardins privés de leur peuple et des Gléades sont plantées sur sa tombe.

Lekgolos : la mort d'un lekgolo est généralement ressentie à travers la physique neurale par les membres de son espèce ayant noué un lien suffisamment important avec lui. Ces individus effectuent alors une sorte de communion télépathique que l'on pourrait considérer comme une sorte de prière car elle a pour but d'aider l'esprit du défunt à trouver le chemin de sa prochaine incarnation.

Jiralhanaes : le corps est enterré avec ses armes et/ou quelques possessions personnelles, toujours sans utiliser de cercueil. De grands édifices en pierre sont parfois érigés au-dessus des tombes d'individus importants.

Kiq-vars : le plumage du défunt est distribué à ses proches qui le portent en pendentif ou diverses décorations, puis son corps nu est éjecté dans l'espace.

Unggoys : traditionnellement, le corps doit être immergé dans un lac ou un marécage pour retourner à la nature. Lorsque c'est impossible, il est jeté dans l'un des bassins industriels qui fabriquent le lait nutritifs servant de principale nourriture aux unggoy et à certains bétails.

LA PRIÈRE QUOTIDIENNE

Chaque individu, qu'il soit soldat ou simple civil, est sensé prier au moins une fois par jour les forerunners afin que ces derniers le guide vers l'accomplissement de sa destinée et de celle de tous les peuples covenants. Il n'existe pas de prière commune, chacun étant libre de choisir les mots et le moment qui conviennent le mieux, ce qui fait que les individus les moins pieux peuvent aisément passer outre cette obligation. Néanmoins, dans la plupart des groupes de combat militaires, c'est l'officier en charge qui décide le moment où tout le monde se rassemble pour prier en silence.

LA CONFESSION

Aucun croyant n'est à l'abri des erreurs, des égarements et des mensonges. Il est recommandé aux fidèles de confesser leurs fautes auprès d'un membre du clergé, de préférence un san'shyuum ou un sangheili consacré, mais un diacre issu d'un peuple auxiliaire peut faire l'affaire. Le confesseur ne peut pas accorder de pardon ou une quelconque rédemption, car c'est à celui qui se confesse de trouver comment l'obtenir puisqu'il a déjà fait l'effort d'avouer ses fautes.

LE JEÛNE

C'est une période où le fidèle ne mange absolument rien afin de se purifier le corps mais également l'esprit. Selon la fréquence à laquelle il est accompli, sa durée peut être plus ou moins longue : un jeûne par lune peut durer trois à sept jours tandis que des jeûnes plus réguliers ne durent que du levé au couché du soleil, soit approximativement 12 heures.

LA BÉNÉDICTION DES RELIQUES

Lorsqu'une technologie forerunner est découverte, il est interdit de la mettre en marche avant qu'un san'shyuum disposant de suffisamment d'autorité ne l'ait bénie, car dans le cas contraire son essence divine peut être souillée et avoir de terribles conséquences. Le rituel d'activation nécessite de prononcer une longue succession de sermons destinés à apaiser la conscience des forerunners qui habite le lieu où l'objet ainsi béni, de façon à ce que sa puissance demeure intacte et que les peuples covenants soient gardés dans les bonnes grâces des dieux. Selon l'importance de la technologie concernée (et donc de sa valeur religieuse aux yeux des san'shyuums), la bénédiction d'une relique peut durer entre quelques minutes et plusieurs heures.

Il est souvent recommandé par le clergé d'accomplir régulièrement la bénédiction des reliques. La fréquence de ces cérémonies dépend de l'utilisation de chaque objet : ceux qui sont simplement entreposés en sécurité peuvent recevoir leur bénédiction une fois par an tandis que d'autres la reçoivent tous les sept jours voir davantage. Le cuirassé forerunner *Anodyne Spirit* qui fournit une large partie de l'énergie alimentant Grande Bonté est béni chaque jour.

LE PÉLERINAGE

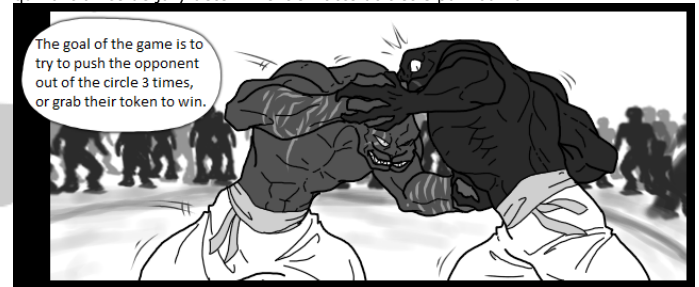
Plusieurs vestiges forerunners parmi les plus grands qui ont été découverts sont considérés comme des lieux de pèlerinage où les fidèles peuvent se rendre pour approcher l'œuvre des dieux et peut-être recevoir leur bénédiction. Dispersés un peu partout à travers la sphère covenant, ces sites étaient tous lourdement protégés par les forces de l'Alliance et aucun vaisseau civil n'étaient autorisés à s'en approcher, d'autant qu'un vrai pèlerinage demande à ce que les fidèles marchent pendant au moins sept jours avant d'atteindre leur destination.

Mais depuis la disparition de Grande Bonté, beaucoup de sites ont été abandonnés ou même détruits dans des affrontements. Ceux encore sous le contrôle de clans respectant la tradition sont des zones neutres où toute violence est sévèrement punie. Certains des chemins tracés pour y accéder demandent bien plus que sept jours pour être parcourus intégralement, mais chacun est libre de le débiter ou il le souhaite en sachant qu'après avoir visité le lieu saint il devra refaire le même parcours en sens inverse pour mieux ressentir les changements que cela lui a donné.

LES TOURNOIS DES CHAMPIONS

Il existe toutes sortes de compétitions martiales et de jeux d'affrontements dans la société covenant, mais les tournois des champions possède une valeur religieuse tout à fait particulière car leurs participants sont tous des guerriers qui ont été marqués d'une manière ou d'une autre par le culte du Didact. Chaque tournoi peut être de nature différente avec de nombreuses possibilités de règles : duels, combats en équipe, lutte, épreuves de force, d'adresse, d'endurance, etc. Un tournoi est généralement annoncé une lune avant son déroulement mais ses règles d'affrontement ne sont découvertes qu'au moment de la cérémonie d'ouverture où le clergé choisi au hasard un parchemin parmi des dizaines d'autres mélangés dans un casque. Le vainqueur est considéré béni par le du Didact et peut alors porter une écharpe dorée jusqu'à ce qu'il soit vaincu dans le cadre d'un autre tournoi.

Bien qu'il y ait régulièrement des morts durant ces tournois, cela n'est jamais en raison des règles d'affrontement, car il n'y a pas de combat à mort obligatoire. Ce sont généralement des accidents mais parfois aussi des règlements de compte entre participants partageant une forte rivalité. Lorsque cela arrive, les membres du clergé qui font office de jury déterminent si l'acte doit être puni ou non.



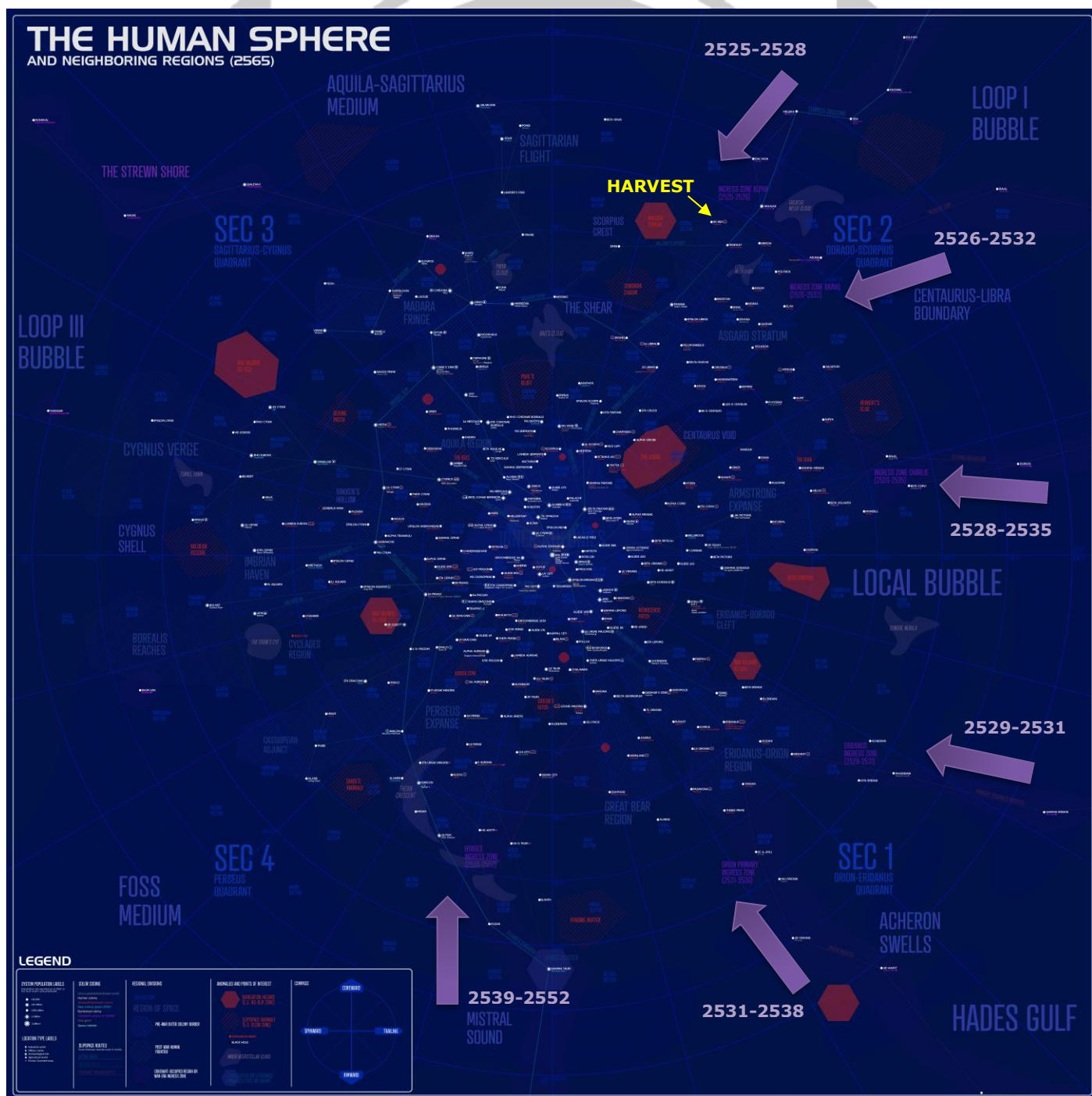
LA MISSION

Ce rite consiste à se rendre dans une contrée peu ou pas du tout croyante afin d'y apporter la parole sacrée, créer de nouveaux croyants et si possible bâtir des autels ou édifices religieux. Les fidèles qui détiennent un grand savoir ou qui ont un don pour s'adresser aux foules sont encouragés à accomplir une mission au moins une fois dans leur vie et de rapporter des preuves de leurs accomplissements. Cela demande néanmoins beaucoup de prudence car les missionnaires sont des cibles privilégiées par certains mouvements hérétiques, et c'est pourquoi l'Inquisition s'engage officiellement à les protéger. Mais dans la réalité les agents des prophètes ont tendance à privilégier les missionnaires de l'église souveraine du Jjaro, obligeant les autres à se protéger par leurs propres moyens.

8.6. LA SPHÈRE HUMAINE

Ce chapitre est le premier à contenir des informations issues d'une collaboration entre **Reclaimers Studios** et **Halo : Project Daybreak** (lien vers leur wiki en anglais [ICI](#)), avec en particulier des cartes stellaires d'une grande richesse mais qui ne sont pas officielles, ce qui fait qu'elles restent totalement libres d'interprétation : vous pouvez décider d'en ignorer et/ou d'en modifier certaines parties en vous mettant d'accord avec les autres membres de votre groupe durant l'étape de préparation de vos aventures (voir avant-propos de la Partie II). A ce jour, il n'existe aucune carte stellaire officielle de la sphère humaine ou de la sphère covenant, hors elles sont absolument indispensables pour créer des aventures complexes avec une situation géo-stratégique à la fois riche et facilement compréhensible. En raison de la taille et du niveau de détail de ces cartes, il est malheureusement impossible de lire la plupart des informations dans la mise en forme de ce livre de règle qui permet uniquement un aperçu général, cependant des versions hautes définitions sont disponibles gratuitement sur [cette page](#) du wiki de **Halo : Project Daybreak**.

Cette carte et celles présentes dans les deux chapitres suivants possèdent une certaine forme d'abstraction : les distances spécifiques sont omises car la topographie spatiale est aplatie lors de la représentation en 2D, sans compter le problème de la distorsion de certaines distances en sous-espace ; plusieurs zones se superposant les unes sur les autres ont été simplifiées dans l'intérêt d'une visualisation moins perturbante. Etant donné que, contrairement à la sphère covenant que nous verrons dans le chapitre suivant, l'expansion humaine s'est faite de manière plus ou moins homogène dans toutes les directions pour des raisons de limitations technologiques, la Terre occupe le centre exact de cette carte et constitue le repère zéro des différents axes servant à délimiter les différents secteurs. L'emplacement de Harvest et les dates des différentes vagues d'invasion covenant ont été rajoutées ici en sur-impression par **Reclaimers Studios** car ce sont des informations essentielles à connaître pour comprendre les grandes étapes de la Grande Guerre et le contexte géo-stratégique global qui en découle selon les époques.



PRÉSENTATION GÉNÉRALE

L'administration coloniale de la CAA puis de l'UNSC ont été extrêmement efficaces pour établir des règles de cartographie aussi précises que possible (ce qu'on ne retrouve quasiment pas chez les covenants). La sphère humaine est donc une bulle relativement régulière d'un **rayon de 200 années-lumières**, et dont le nom administratif officiel est la **Bulle Locale**. Cette bulle est tout d'abord découpée en **4 quadrants** : Orion-Eridanus (SEC 1), Dorado-Scorpius (SEC 2), Sagittarius-Cygnus (SEC 3) et Perseus (SEC 4). En théorie, ces secteurs s'étendent sur l'ensemble de la galaxie et même au-delà, mais la sphère humaine ne couvre qu'une minuscule partie de notre univers. Ces délimitations ne sont utilisées qu'aux niveaux les plus élevées des institutions fédérales ou de certaines corporations privées extrêmement puissantes, lorsqu'il est nécessaire de gérer des ressources à très grande échelle comme par exemple des flottes de guerre, l'entretien du réseau de communication sub-spatial ou l'exploration au-delà des limites de la Bulle Locale. Le volume d'espace le plus souvent utilisé est celui des **secteurs** qui sont délimités par l'associations de types de frontières différentes : les frontières sphériques et les frontières axiales.

Les frontières sphériques correspondent à **huit cercles concentriques espacés de 25 années-lumières** les uns des autres, tandis que les frontières axiales sont définies par un découpage en arcs de cercle dont le nombre et l'angle dépendent du cercle dans lequel on se trouve. Le premier contient **8 arcs de cercles de 45 degrés**, le deuxième **12 arcs de 30 degrés**, et à partir du troisième on a **24 arcs de 15 degrés**. Malgré le plus grand découpage sur les « couches » les plus extérieures de la sphère, les secteurs qui les composent possèdent un volume considérablement plus grands que ceux des cercles intérieurs et auraient fini par compter chacun autant de mondes habités qu'il n'existait de colonies intérieures s'il n'y avait pas eu l'invasion covenante. Il faut cependant noter que dans la pratique, ce découpage n'est pas aussi précis qu'il n'y paraît car il est parfois préférable d'utiliser les limites de phénomènes spatiaux ou sub-spatiaux de la même manière que certains fleuves ou chaînes de montagnes ont fini par délimiter les frontières de certains pays sur Terre.

Bien que cette carte soit centrée sur la Terre, elle n'est pas la plus utilisée car très peu d'individus ont accès à l'intégralité des coordonnées stellaires de la Bulle Locale. Il existe bien des cartes régionales le plus souvent limitées à un ou deux secteurs, mais même avant l'invasion covenante celle-ci n'étaient déjà distribuées qu'en exemplaires très limités par les autorités fédérales afin d'exercer un meilleur contrôle sur les flux de vaisseaux. L'immense majorité des navigateurs ne possèdent que des cartographies de routes entre quelques systèmes stellaires, achetées à prix d'or et fournies sur mémoires ultra-sécurisés qui s'auto-détruisent au moindre signe de piratage. Ces cartes n'utilisent pas la Terre comme point de repère (ce qui explique pourquoi les covenants n'ont pas découvert la Terre avant 2552), mais par rapport au centre de la galaxie qui constitue le Nord sur la « boussole spatiale ». Par conséquent, le Sud est dirigé vers le point le plus proche de la frontière extérieure de cette galaxie. L'Est est désigné comme la direction « giratoire », c'est-à-dire celui du sens de rotation des bras galactiques, tandis que l'Ouest est désigné comme la direction « traînante » qui évoque la traînée laissée par les objets célestes en mouvements.



RÉGIONS PRINCIPALES

LE SYSTÈME SOL

Il ne s'agit ni plus ni moins que du système solaire contenant le berceau de l'humanité, la Terre. Il ne fait partie d'aucun secteur colonial et constitue son propre domaine administratif, dont la limite s'étend dans un rayon de 5 années-lumières autour de notre soleil, et que l'on désigne comme le Noyau Solaire (*SolCore* en anglais). 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 gouvernementaux 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 épluchent 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 jalouée 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 humaines, 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 nombreux 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. Abrutant 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 cette 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, délimitant une première région d'expansion coloniale. 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. 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. Les populations de ces mondes se comptent en milliards pour la très grande majorité d'entre eux, avec de grandes mégapoles ultra-modernes offrant tout le confort nécessaire à leurs habitants. Leur activité est dirigée principalement vers la production de technologies très avancées, la médecine de pointe, la recherche en tous genres, sans oublier bien entendu tout le loisir et les services que l'on peut attendre dans des milieux urbains hyper-modernes.

Mais au fur et à mesure de leur croissance, ces mondes sont devenues de plus en plus dépendants des colonies extérieures pour l'approvisionnement de ressources alimentaires ou de matières premières pour leurs industries. Ces besoins sont gérés par un flux continu de vaisseaux-cargos venant des quatre coins de la sphère humaine et qui constitue la principale faiblesse des colonies intérieures : durant l'Insurrection, des ressources colossales ont été mobilisées par l'UNSC pour sécuriser autant que possible les principales routes de transit sub-spacial et ainsi lutter contre la piraterie grandissante dans les secteurs extérieurs.

Exemples célèbres : Reach, Sigma Octanus IV, Jericho VII.



LES COLONIES EXTÉRIEURES

Ce terme rassemble toutes les colonies humaines établies après l'an 2390 en dehors de la région des colonies intérieures. 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 progressivement passées sous le contrôle de l'UNSC qui emploie des efforts considérables pour tenter de réprimer les révoltes dans cette partie de la sphère humaine.

En 2525, il existait près de 800 colonies extérieures, cependant plus de la moitié n'était que très peu voire pas du tout peuplée, leur population se limitant à un avant-poste militaire ou à une petite installation minières. Parmi le reste, il existait quelques dizaines de colonies extérieures très prospères qui arrivent presque à rivaliser avec la puissance des colonies intérieures, mais la très grande majorité comptaient seulement quelques millions d'habitants et possédaient donc une économie relativement fragile. Aujourd'hui en 2555, une large partie de ces mondes ont été détruits par l'armada de l'Alliance.

Ne pouvant pas produire directement la plupart des technologies les plus avancées nécessaires à leur développement, elles doivent les acheter aux industries des colonies intérieures au prix fort. Leur principale source de revenus est l'exportation de leurs ressources minérales ou agro-alimentaires, ce qui fait que l'activité la plus lucrative reste probablement le transport marchand. Les colonies extérieures qui s'en sortent le mieux sont généralement celles qui possèdent de riches filons de métaux rares ou qui sont devenues célèbres par un ou plusieurs produits particuliers comme le vin de Draco-III, les épices de New Jerusalem ou les plantes médicinales de Sundown.

C'est cette situation de grande dépendance envers les colonies intérieures qui a poussé de nombreuses colonies extérieures à considérer qu'elles étaient injustement exploitées par un pouvoir colonial tyranique et qu'elles devaient plutôt chercher à développer leur économie par des échanges locaux à l'intérieur de leurs secteurs respectifs. Et c'est par l'augmentation progressive de ces tensions qu'est né l'Insurrection dont les partisans sont encore très nombreux en 2555. On trouve donc de nombreuses planques rebelles et autres repères pour hors-la-loi dans ces régions peu ou pas du tout surveillées par les autorités de la Terre.

Exemples célèbres : Harvest, Eridanus-II.



LES COLONIES FANTÔMES

Un certain nombre de systèmes solaires et leurs planètes ont été totalement effacés des cartes stellaires et de tout document officiel par les services de renseignement navals (l'ONI), leur existence n'étant connue que par un très petit nombre d'individus. Même les membres du Conseil de Défense de l'UNSC ne connaissent pas la plupart de ces colonies car ils pourraient vouloir en prendre le contrôle direct, voir peut-être mettre carrément un terme aux recherches et expérimentations qui s'y déroulent.

Car la plupart du temps, si un monde a été classé en colonie fantôme, c'est parce qu'il contient quelque chose d'illégal ou de trop dangereux pour risquer d'être découvert par le grand public. Beaucoup d'entre eux abritent une ou plusieurs structures forerunner majeures que l'ONI souhaite pouvoir étudier sans la moindre intervention extérieure, que le rôle exact de ces structures soit connu ou non. Parfois une colonie fantôme contient plusieurs installations secrètes aux rôles très différents mais qui sont dirigées par la même branche secrète des services de renseignement. Toutes les ressources accumulées là sont financées par des caisses noires sur lesquelles ni l'UNSC ni l'UEG n'a le moindre contrôle et qui sont assez fournies pour couvrir les dépenses de colonies entières.

Mais le secret de ces colonies est à la fois leur plus grande force et leur plus grande faiblesse, car pour limiter les risques de fuites d'informations à leur sujet la sélection du personnel scientifique qui y est affecté se fait souvent sur sa fidélité plutôt que sur ses compétences. De même, ces lieux ne bénéficient que d'une présence militaire très limitée servant principalement à surveiller le bon déroulement des opérations. Si jamais une de ces colonies fantômes venait à être découverte par hasard par les covenants ou par une petite flotte de combat quelconque, la seule option du personnel serait l'évacuation totale.

Exemples célèbres : Chi Ceti IV, Onyx (jusqu'en 2553).



LES REPÈRES REBELLES ET HORS-LA-LOI

Il existe une très grande variété d'installations illégales construites à travers la sphère humaine par des pirates, contrebandiers et rebelles indépendantistes dès les premières années de la conquête interstellaire. La grande majorité d'entre eux sont établis dans des champs d'astéroïdes et autres astres de très faible intérêt, parfois à l'intérieur même de systèmes stellaires comportant une colonie de la Terre (par exemple Eridanus-II).

Mais les plus importants repères se situent dans des systèmes non colonisés par les administrations fédérales, et qui sont de préférence très difficiles d'accès en raison d'anomalies sub-spaciales diverses. Les données de navigation permettant de les atteindre sont en conséquence d'une valeur inestimable et ne sont confiées qu'à très peu d'individus de confiance. Ces mondes rebelles, aussi appelés « mondes libres », sont d'importants centres logistiques de l'Insurrection car ils lui permettent d'établir des centres de production miniers et agro-alimentaires pour subvenir au besoin des autres repères environnants.

Le mode de vie dans ces endroits varie énormément selon la faction à laquelle il appartient : ceux à tendance koslovique possèdent généralement un modèle égalitariste où chacun reçoit la même quantité de ressources du moment qu'il fait sa part de travail, tandis que d'autres ont une organisation plus classique avec une monnaie locale. L'existence y est souvent rude car même les enfants doivent apprendre très tôt à participer à l'effort collectif, voir à s'entraîner au combat ou à des actes criminels. Ce sont des sociétés qui vivent dans la crainte constante de manquer de ressources ou d'être un jour découvertes par l'UNSC et anéanties, ce qui forge d'autant plus le caractère de ses membres.



LES RÉPUBLIQUES HUMAINES INDÉPENDANTES

L'une des conséquences majeures de la fin de la guerre humano-covenant fut l'apparition opportuniste de républiques indépendantes au sein du territoire colonial de la Terre. En effet, par rapport à ce qu'elles étaient en 2525 juste avant le début de l'invasion extraterrestre, l'UNSC et les institutions fédérales de la Terre sont sorties considérablement affaiblies des vingt-huit ans de conflit acharné pour la survie de l'humanité. Non seulement leurs armées avaient été saignées à blancs mais leur popularité déjà bien pauvre dans les colonies extérieures s'était effondrée en de nombreux endroits. Au fur et à mesure que l'invasion covenant s'intensifiait et semblait se rapprocher du système Sol, les efforts de l'UNSC pour protéger les colonies extérieures se sont grandement amoindris pour privilégier la construction de nouvelles flottes de combat et de la grille de défense orbitale de la Terre. Ces décisions leur coûtèrent la confiance de nombreuses populations qui se sentirent abandonnées, au point que certains mondes déclarèrent plus ou moins ouvertement leur indépendance sans que l'UNSC n'ait les moyens d'agir contre eux.

Une fois la guerre terminée, l'UNSC fut contraint de mettre un terme à l'état d'urgence justifiant la loi martiale, redonnant le pouvoir au gouvernement unifié de la Terre. Cela rendit la reprise de contrôle des républiques indépendantes encore plus impossible, tant pour des raisons stratégiques que diplomatiques. Car même avec la construction de l'*UNSC Infinity* et le programme SPARTAN-IV, ces nouvelles armes d'élite ne pouvaient pas être partout à la fois et toute forme d'interventionnisme militaire contre des populations humaines serait extrêmement mal vu. Ainsi, le gouvernement de la Terre n'eut d'autre choix que de reconnaître ces républiques indépendantes comme légitime, bien que le terme exact soit plutôt « tolérer » car l'UNSC se tient prêt à les soumettre de nouveau dès leur premier faux pas.

Essayant de tirer profit de cette perte de contrôle, l'UEG utilisa les républiques indépendantes comme autant de « territoires tampons » entre son domaine colonial et la sphère covenant en encadrant diverses rencontres diplomatiques avec des factions aliennées non-hostiles, en particulier les membres du Concordat de la Réconciliation. Cela lui permettait de bénéficier d'échanges marchands sans en prendre soi-même les risques directs tout en gagnant une nouvelle réputation de maintien de la paix dans le délicat équilibre des forces qui s'est installé après la chute de Grande Bonté. La position de ces républiques est donc d'autant plus fragile, car elles doivent se méfier à la fois de leurs interlocuteurs covenants et des agents de la Terre qui cherchent la moindre excuse pour contester leur autonomie.

Exemples célèbres : Gao, Venezia.



LES MONDES DE VERRE

Techniquement, les anciennes colonies qui ont été vitrifiées par l'armada de l'Alliance appartiennent toujours à l'administration de la Terre car les covenants ne s'y sont généralement pas installés, à l'exception de quelques pirates kig-yars ou d'autres organisations indépendantes cherchant profit. Après la fin de la guerre, plusieurs de ces mondes ont été recolonisés par diverses corporations humaines la fois par désir de reconstruire mais aussi par appât du gain, la chaleur de la vitrification ayant artificiellement créé de très grandes quantités de matériaux précieux. Ces entreprises ont été autorisées à constituer si nécessaire un gouvernement local du moment qu'elles agissaient en collaboration avec les autorités fédérales de la Terre et dans le respect de ses lois.

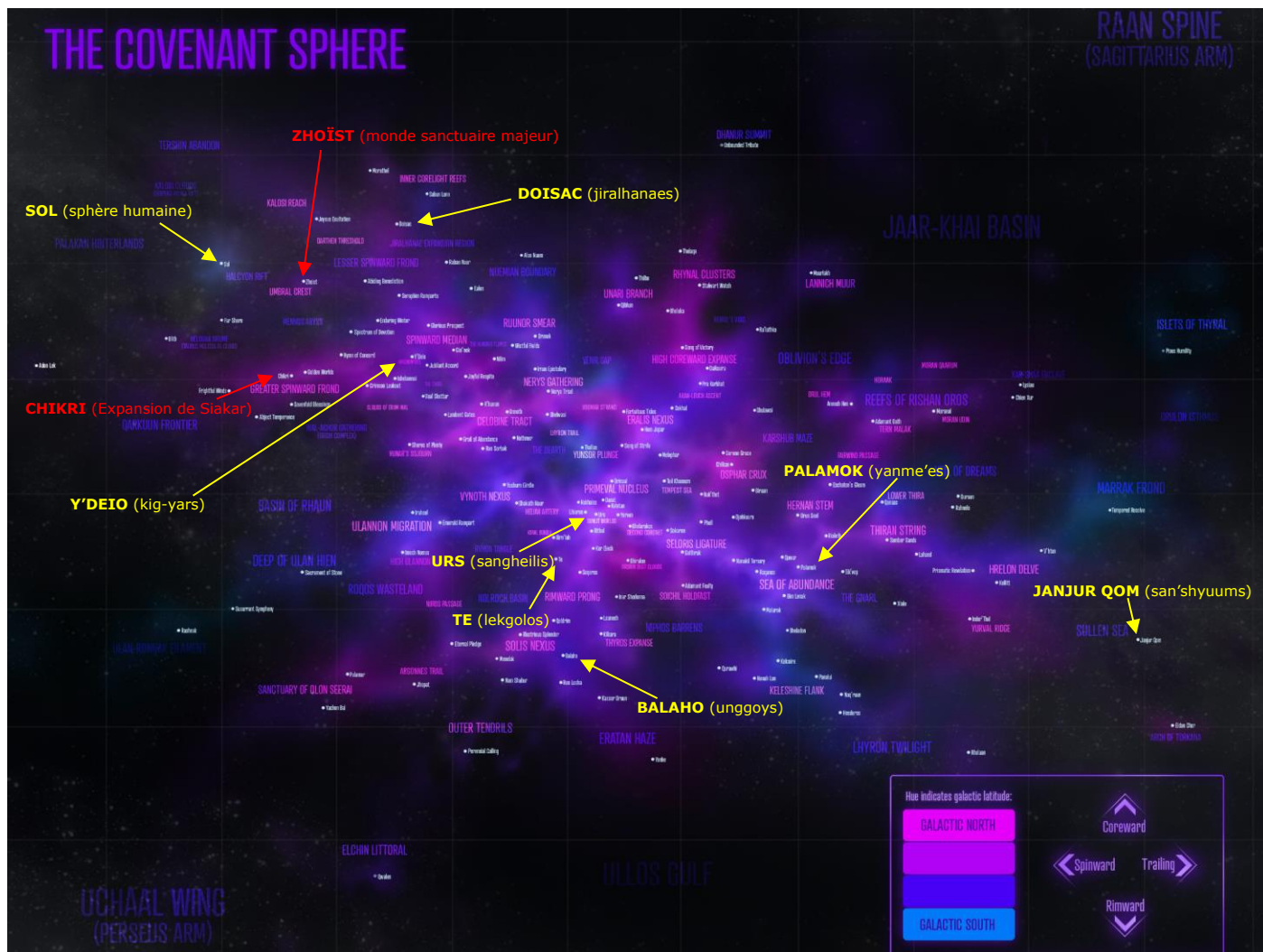
On trouve donc parmi les mondes de verre une multitude de domaines privés sous contrat qui peuvent administrer leurs habitants et territoire avec une certaine liberté. Beaucoup d'entre eux ont un fonctionnement ultra-capitaliste visant le profit marchand par l'exportation de ressources précieuses, ce qui nécessite de très lourds investissements et dispositifs de sécurité, tandis que d'autres sont de simples refuges créés par des communautés à la recherche de liberté et d'aventure, voir d'expérimentations de modèles de société utopiques. Ce sont malheureusement des cibles privilégiées pour les pirates et raiders de tous bords, sans compter la menace des factions majeures anti-humaines qui pourraient les écraser comme des insectes s'ils y voyaient un quelconque intérêt.

La vie sur les mondes de verre est donc assez difficile non seulement en raison des conditions environnementales souvent extrêmes, mais aussi à cause des potentielles attaques pouvant venir de n'importe où. On y apprend donc très tôt le maniement des armes et bien que la loi interdise le travail des enfants la plupart d'entre eux participent à l'effort collectif d'une manière plus ou moins détournée pour garantir un niveau de vie le plus confortable possible. Cela crée des populations particulièrement endurcies qui peuvent devenir aussi bien des sympathisants de l'Insurrection que d'excellentes recrues pour les troupes d'élite de l'UNSC.

Exemples célèbres : Meridian.

8.7. LA SPHÈRE COVENANTE

L'une des choses les plus importantes à considérer avant d'étudier la civilisation covenante dans son ensemble et sur lequel nous avons souhaité mettre l'accent dans le texte d'introduction de cette Partie I, c'est qu'elle s'est bâtie sur une histoire de **presque 3.400 ans de conquête spatiale**. En effet, les deux peuples fondateurs de l'Alliance (cf. les sangheillis et san'shyuums) se sont unis en l'an -852 de notre ère, et à l'époque non seulement ils possédaient déjà tous deux des technologies avancées de voyage dans le sous-espace, mais les sangheillis avaient déjà colonisé plusieurs dizaines de mondes avant même leur rencontre avec les san'shyuums. Et même si les trente-quatre siècles d'existence de l'Alliance ont connu des périodes plus ou moins longue de stagnation, voir de régression par certains moments, l'expansion accomplie durant l'histoire de cette civilisation est proprement colossale en comparaison de celle réalisée par l'humanité. Dans ce chapitre, nous allons tenté de vous faire une présentation aussi détaillée que possible de la sphère covenante et de son fonctionnement dans un format néanmoins réduit. Une très grande partie de ces informations ne sont pas officielles et issues d'une collaboration entre **Reclaimers Studios** et **Halo : Project Daybreak** (lien vers leur wiki en anglais [ICI](#)), ce qui fait qu'elles restent totalement libres d'interprétation : vous pouvez décider d'en ignorer et/ou d'en modifier certaines parties en vous mettant d'accord avec les autres membres de votre groupe durant l'étape de préparation de vos aventures (voir avant-propos de la Partie II). Ici encore, les versions haute définition des cartes sont disponibles sur [cette page](#) du wiki de **Halo : Project Daybreak**.



PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Durant le règne de l'Alliance, le titre officiel qui était donné à la sphère covenante par les autorités de Grande Bonté était celui de la **Sainte Ecoumène** (ndlr : le mot écoumène, qui désigne un espace habitable, était utilisé dans la Grèce antique pour définir le territoire grec civilisé en opposition aux royaumes barbares), et le Bras d'Orion porte chez eux le nom du **Pont de Raan-Uchaal**. L'Alliance a cependant mené des expéditions vers les bras galactiques voisins de Sagittaire et de Persée (en diservos, respectivement la **Colonne de Raan** et l'**Aile d'Uchaal**) de manière plus ou moins fréquente en y établissant des avant-postes et stations d'écoute reculés qui se sont malheureusement retrouvés totalement isolés après le Grand Schisme.

Le maintien de cet empire était assuré par une vaste collection de routes sub-spatiales nommée le Réseau Artériel. Les mondes qui avaient la chance d'être situés sur ces routes faisaient partie des colonies les plus importantes, qu'il s'agisse de simples centres de population, de mondes-forteresse, de plate-formes marchandes ou même parfois de mondes sanctuaires (voir les descriptions plus loin). Ceux situés sur des points de croisement entre plusieurs routes constituaient généralement des capitales de province et des points de départ pour de nouvelles vagues d'exploration puis d'expansion.

Le citoyen covenant moyen n'avait qu'une connaissance très abstraite de la Sainte Ecoumène qui se limitait aux noms des quelques mondes les plus proches de celui où il vivait, ainsi qu'une poignée de capitales et planètes si célèbres qu'elles étaient connues à travers toute la sphère covenante (par exemple **Zhoïst** ou **Silvah**). L'immense majorité de la population passait sa vie sur sa planète natale sans jamais poser le pied sur un autre monde ni savoir ce qui se passait au-delà des limites de la province où il se trouvait. En dehors du personnel militaire, c'était principalement les marchands, les explorateurs et les membres de la noblesse qui avaient le privilège de se déplacer librement à travers l'espace en disposant de leur propre vaisseau dont la technologie était toujours très nettement inférieure à celle des bâtiments de guerre de l'Alliance. Il était néanmoins toujours possible pour les citoyens qui en avaient les moyens de payer un transport d'un monde à l'autre lorsque cela leur était nécessaire.

Il existait également une large partie de la population covenante qui n'appartenait à aucun monde en particulier et qui vivait une existence nomade en voyageant continuellement à travers la Sainte Ecoumène. Parmi eux on trouvait de nombreuses flottes marchandes cherchant à faire profit d'un commerce de très longue distance en achetant des ressources à bas coût là où elles sont abondantes pour ensuite les revendre au prix fort sur les mondes les plus demandeurs, mais il existait également des communautés de pèlerins appartenant à divers mouvements religieux et qui consacraient leur existence à visiter autant de vestiges sacrés des forerunners que possible. C'était à travers de ces communautés nomades **Dagolts** (qui associe les concepts de pèlerin et de nomade) que de nombreuses rumeurs et informations non-officielles étaient transmises d'une région à l'autre de la sphère covenante, car beaucoup de provinces frontalières étaient composées de petits amas de mondes isolés n'ayant que très peu de contacts avec le pouvoir central de l'Alliance à travers les systèmes de communication longue distance détenus exclusivement par leurs classes dirigeantes.

GRANDE BONTÉ

Fonctionnement : achevée en -791 ; perdue en 2552

Dimension : 505km (hauteur) sur 348 km (diamètre)

Population : 23,8 millions de citoyens (sangheilis et san'shyuums), 7,7 milliards de vassaux (autres races covenantes)

Armement : 32 lances à plasma super-lourdes ou équivalent ; 1900 rayonners à plasma ou équivalent

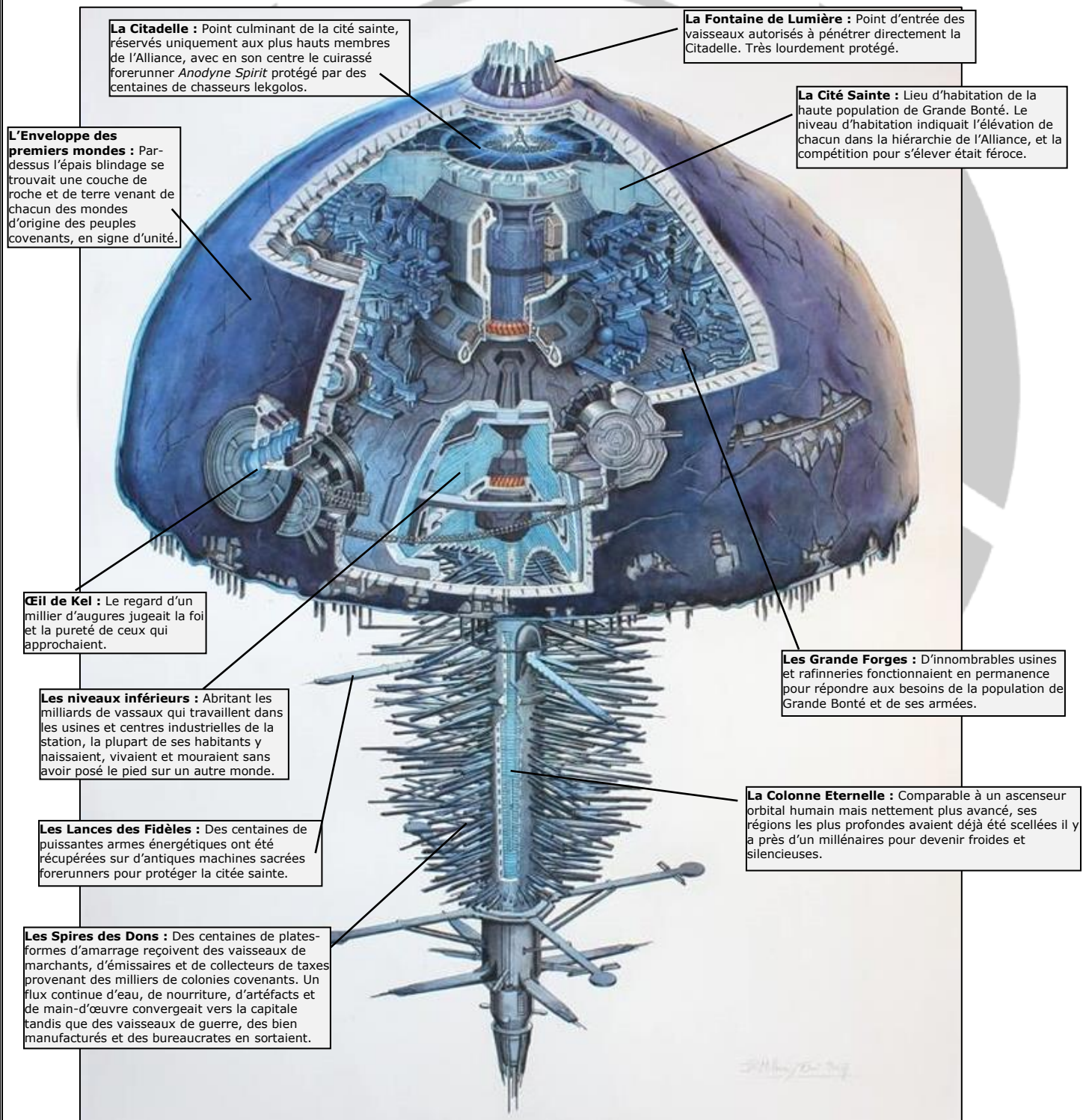
Bouclier : *Pavos de Urs* (artéfact sangheili)

Propulsion : *Ailes de Malygus* (artéfact forerunner)

Réacteur sub-spacial : *Sefom Invictus* (artéfact forerunner)

Alimentation principale : *Anodyne Spirit* (vaisseau-clé forerunner scellé)

Capitale absolue de l'Alliance covenante, Grande Bonté possédait une force symbolique presque aussi grande que sa puissance technologique car elle concentrait la plupart des pouvoirs principaux de l'empire : religieux, politiques, militaires, scientifiques, administratifs et même industriels. Il n'est donc pas étonnant que sa chute aux mains du Parasite ait irrévocablement signé la chute de l'Alliance toute entière peu après. En plus de ses formidables défenses, elle était constamment protégée par plusieurs flottes de guerre dont la somme variait entre trois cent et près d'un millier de bâtiments et qui l'accompagnaient partout où elle se rendait. Ces vaisseaux n'avaient même pas besoin d'utiliser leurs propres réacteurs sub-spaciaux, car le portail d'entrée généré par Grande Bontée était si grand que toute l'armada pouvait la suivre dans ses remous et ainsi transiter à la même vitesse. C'est grâce à la mobilité de cette station que l'Alliance a pu poursuivre son expansion pendant des millénaires sans être ralenti par un éloignement de ses frontières avec son cœur administratif, mais c'est également la raison pour laquelle plusieurs régions mineures du domaine covenant ont été oubliées voir abandonnées plusieurs siècles après leur colonisation.



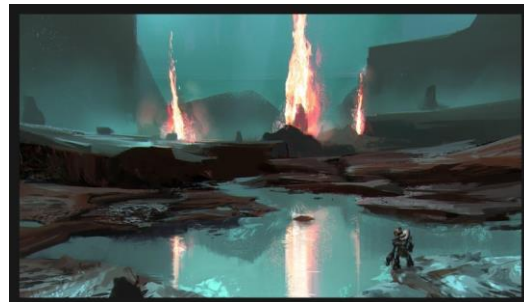
LES MONDES D'ORIGINE

BALAHO (UNGGOYS)

Système : Tala
Ordre dans le système : 5
Rayon équatorial : 4 546 km
Temps de révolution : 429 jours
Temps de rotation : 32h 53 min
Atmosphère : 5,7 atm (CO₂, CH₄, He)
Gravité : 0,708 G
Satellites naturels : Buwan et Padpad
Station-lune associée : *Shallow Respect*
Activités principales : minières et agricoles
Activité hérétique : Modérée
Climat : glacial
Température de surface : de -33°C à +5°C
Population totale : 320 millions
Gouvernement : Meutes matriarcales

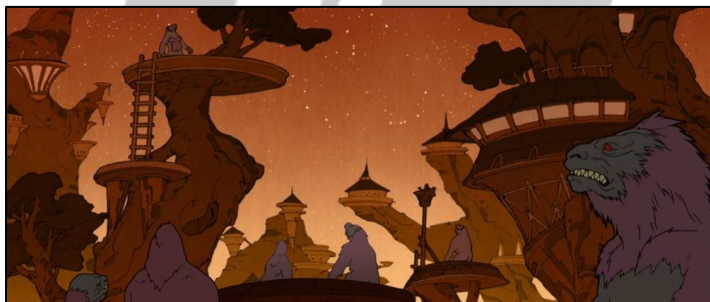
L'environnement froid et humide de Balaho serait supportable pour à peu près n'importe quelle autre race connue si son atmosphère n'était pas composée majoritairement du méthane que respirent naturellement les unggoy. Sa surface est composée de trois grands continents qui occupent un peu plus de la moitié de la planète et que nous vous donnons par ordre de grandeur décroissant : **Vallo**, **Glunt** et **Mollan**. Les océans qui séparent ces territoires émergés ont une température moyenne qui dépasse rarement les quelques degrés même durant les saisons chaudes et regorgent d'une vie totalement adaptée à ces conditions, mais que les unggoy ne se risquent pas à pêcher en raison de la grande dangerosité de certaines espèces. Les légendes locales parlent de monstres marins assez grands pour engloutir un navire d'une bouchée ou de le briser entre leurs puissantes tentacules, ce qui fait que la mer est considérée par les unggoy comme un lieu interdit. De plus, les mouvements atmosphériques violents font que les vents sont souvent forts à l'intérieur des terres et peuvent créer de puissantes tempêtes en haute mer.

Les continents eux-mêmes sont en grande majorité recouverts de permafrost, de zones enneigées et de glaciers, avec un ciel constamment recouvert de nuages de méthane qui sont très opaques et empêchent ainsi toute observation depuis l'orbite. Le gros de la population de Balaho est concentré dans de petites zones à forte activité tectonique où se trouvent de grands geysers de feu qui réchauffent régulièrement le sol. Ces lieux légèrement moins froids que le reste de la planète présentent un environnement de type marécageux propice à la construction de fermes d'élevage qui sont autant de petites réserves naturelles préservant de nombreuses espèces d'insectes et de petits animaux dont les unggoy se nourrissent.



DOISAC (JIRALHANAES)

Système : Oth Sonin
Ordre dans le système : 3
Rayon équatorial : 18 546 km
Temps de révolution : 362 jours
Temps de rotation : 23 heures et 45 minutes
Atmosphère : 1,3 atm (N₂, O₂, Ar)
Gravité : 2,1 G
Satellites naturels : Warial, Solrapt, Teash
Station-lune associée : *Savage Devotion*
Activités principales : métallurgie
Activité hérétique : Faible à inexistante
Climat : tropical
Température de surface : de -15°C à +52°C
Population totale : 12,5 milliards
Gouvernement : tribues patriarcales



Doisac est un monde tropical avec une forte activité volcanique qui maintient des sources chaudes en de très nombreux endroits de sa surface. On y compte un continent principal du nom de **Roovic** avec de nombreuses mers intérieures et un second continent nommé **Ufron** qui fait moins du quart de la taille du premier. Plus de la moitié des terres sont recouvertes de forêts humides aux arbres géants que les jiralhanae utilisent comme supports pour leurs habitations, tandis que le reste est composé de zones volcaniques où d'énormes quantités de cendre recouvrent régulièrement les roches magmatiques environnantes. En raison des nombreux rejets de ces volcans, la plupart des eaux de Doisac sont très acides en comparaison à celle de la Terre et d'autres mondes similaires, ce qui fait qu'un individu autre que jiralhanae peut en mourir s'il en boit trop sans la traiter au préalable. On compte également quelques déserts de sable où la vie est presque impossible. Malgré l'exploitation intensive qui a été faite par l'ancienne civilisation jiralhanae avant le brusque retour à une société primitive, le sol de Doisac est toujours extrêmement riche en fer, charbon et pétrole, ce qui permet aux différentes meutes de bénéficier d'une puissante industrie pour subvenir à leurs besoins. De nombreuses traces du cataclysme qui failli anéantir leur peuple sont encore visibles en certains endroits de la planète, notamment ce que les jiralhanae appellent les « terres de La bombe » : des zones à l'accès interdites en raison des niveaux de radiation très élevés qui y règnent depuis l'explosion de nombreux engins atomiques.

EAYN (KIG-YARS)

Système : Y'Deio
Ordre dans le système : 3
Rayon équatorial : 3 226 km
Temps de révolution : 211 jours
Temps de rotation : 17h 28 min
Atmosphère : 0,9 atm (N₂, CO₂, O₂)
Gravité : 0,875 G
Satellites naturels : aucun
Station-lune associée : *Twisted Origins*
Activités principales : contrebande
Activité hérétique : Forte
Climat : tempéré
Température de surface : de -18°C à +45°C
Population totale : 2,4 milliards
Gouvernement : Ochlocratie



Contrairement à tous les autres mondes d'origine de l'Alliance, Eayn n'est pas une planète mais une lune qui orbite au-dessus de la géante gazeuse Chu'ot. Malgré cela, elle possède une taille modeste et des conditions climatiques particulièrement clémentes qui font que sa surface présente un environnement hautement forestier si l'on met de côté les énormes mégapoles dans lesquelles les kig-yars se sont concentrés au fil des siècles par comportement grégaire. En raison de leur culture centrée sur la conquête spatiale, ces mégapoles sont presque toutes situées sur l'équateur même si cela n'a plus aucune importance grâce aux technologies apportées par l'Alliance, et seulement deux d'entre elles se trouvent en bord de mer.

Eayn est recouverte seulement à un quart d'eau, principalement au niveau de la grande mer intérieure de Yol'Ne qui est grande comme deux fois la Méditerranée. Bien qu'à une époque les mers et régions forestières d'Eayn étaient exploitées de manière intensive au point de risquer le déséquilibre complet de l'écosystème, plusieurs grandes régions ont été laissées totalement à l'abandon pendant des siècles suite aux premiers exodes spatiaux et ont depuis refait place à de vastes forêts sauvages. Ces zones naturelles regorgent donc de vie avec bon nombre d'espèces très dangereuses. Le reste de la surface hors des mégapoles est divisé en de nombreux territoires appartenant chacun à une ville particulière, avec un fragile équilibre entre les terrains d'exploitation agricole et les zones habitées très industrialisées.

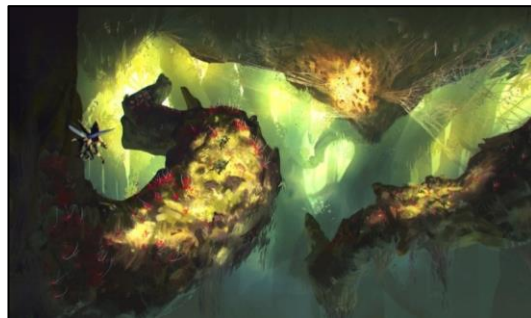
PALAMOK (YANME'ES)

Système : Napret
Ordre dans le système : 3
Rayon équatorial : 21 844 km
Temps de révolution : 423 jours
Temps de rotation : 36h 28 min
Atmosphère : 0,9 atm (N₂, O₂, Ar)
Gravité : 2 G
Satellites naturels : Naxook, Oquiu, Ka'amoti, Kami

Station-lune associée : *Silent Sertitude*
Activités principales : culture et élevage
Activité hérétique : Aucune
Climat : tropical
Température de surface : de 29°C à 42°C
Population totale : 142 milliards
Gouvernement : monarchie

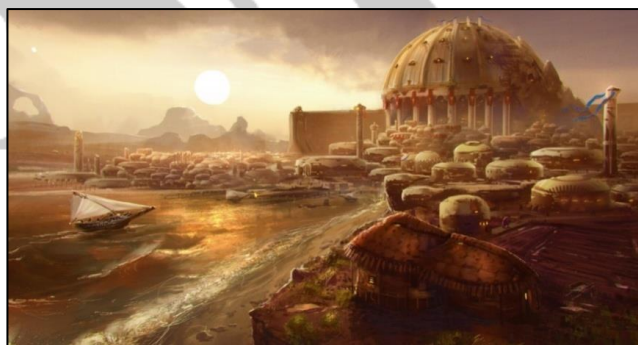
Palamok est une planète tellurique géante dont les deux tiers de la surface forment un unique continent ponctué çà et là de mers intérieures parfois aussi vastes qu'un océan de la Terre. En raison des fortes pluies qui tombent fréquemment sur une grande partie des terres, ces dernières sont recouvertes de riches jungles tropicales à l'intérieur desquelles on peut trouver une immense variété de plantes et d'animaux dont beaucoup d'espèces sont mortellement dangereuses. Durant la saison des pluies, les grands fleuves qui descendent des montagnes ou plateaux rocheux jusqu'aux mers les plus proches présentent régulièrement des crues si fortes qu'un même fleuve peut recouvrir d'eau un territoire grand comme la France.

La très faible activité tectonique et volcanique de Palamok a permis aux yanme'es de creuser d'immenses galeries souterraines sans trop craindre de voir ces dernières s'effondrer suite à un tremblement de terre, ce qui fait qu'aujourd'hui le manteau rocheux de ce monde est un véritable gruyère. Les yanme'es pouvant supporter des températures extrêmement élevées, ces galeries s'enfoncent souvent de plusieurs dizaines de kilomètres sous la surface pour aller chercher des métaux précieux et stocker les larves. De plus, au fil des siècles qui se sont écoulés depuis les premières escavations, ce domaine souterrain s'est progressivement peuplé d'une faune et d'une flore adaptée aux conditions qui y règnent, le plus souvent en acceptant de vivre en symbiose avec les yanme'es dans le cadre de cultures et d'élevages intensifs. Les ruches sont donc constamment éclairées par la lumière phosphorescente d'innombrables mousses et champignons tandis que certaines salles sont remplies d'insectes aussi démesurés que les yanme'es mais plus dociles ou moins bien organisés.



SANGHELIOS (SANGHEILIS)

Système : Urs (Fied, Joori)
Ordre dans le système : 4
Rayon équatorial : 15 038 km
Temps de révolution : 583,3 jours
Temps de rotation : 29h 24 min
Atmosphère : 0,9 atm (N₂, O₂, Ar)
Gravité : 1,375 G
Satellites naturels : Suban, Qikost
Station-lune associée : *Accepted Abyss*
Activités principales : guerre
Activité hérétique : non négligeable
Climat : majoritairement semi-aride
Température de surface : de -5°C à 96°C
Population totale : 8,132 milliards
Gouvernement : clanique



Situé dans un système stellaire à trois étoiles, le monde de Sanghelios est recouvert au deux tiers d'océans dont les évaporations massives créent régulièrement des tempêtes et autre phénomènes atmosphériques violents, ce qui rend le transport maritime particulièrement dangereux. A l'exception des nombreuses îles et archipels de tailles modestes, les terres émergées sont divisées en cinq grands continents qui sont, par ordre décroissant de taille, **Yermo, Kaepra, Qivro, Tolvuus** et **Vaardma**. Malheureusement les nuages pénètrent rarement dans les terres intérieures et précipitent presque toujours aux environs des côtes, ce qui crée deux types d'environnements complètement différents. Les régions côtières possèdent un climat pouvant aller de tempéré à semi-aride selon l'emplacement et les saisons, tandis que les terres intérieures sont des déserts rocheux qui possèdent néanmoins une très grande valeur aux yeux des sangheilis en raison des nombreux vestiges forerunners qui s'y trouvent. Bien que la plupart des villes se trouvent au bord des océans, certains clans téméraires ont décidé de s'installer dans les régions arides pour être plus proches de leurs dieux et des nombreux temples construits par les sangheilis au cours du temps.

Les agglomérations sangheilis peuvent être d'apparences très variées selon leur localisation et leur culture. On trouve bien entendu de nombreuses villes côtières généralement encerclées par un solide mur d'enceinte, parfois construit sur la base d'une formation rocheuse, mais aussi des citées troglodytes creusées au sein de canyons titanesques, ou encore des villes semi-souterraines faites dans de profondes cavités larges parfois de plusieurs kilomètres qui les protègent à la fois de la chaleur et des envahisseurs. En effet, la guerre quasi permanente entre les différents clans de Sanghelios fait que leurs domaines sont bâtis de manière à toujours être solidement fortifiés et les protections naturelles ont souvent été privilégiées par rapport à d'autres richesses locales.

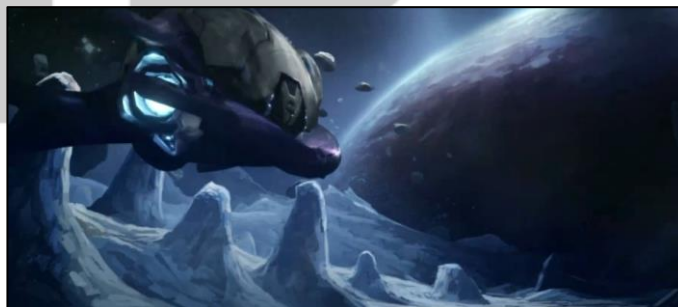
On compte également sur Sanghelios plusieurs villes bâties par l'Alliance et qui, pour des raisons politiques, sont toutes situées en haute mer sur d'énormes plate-formes afin de ne pas gêner le déroulement des guerres claniques. A l'inverse des citées sangheilis qui conservent une architecture ancestrale liée à leur culture, ces villes maritimes sont profondément imprégnées de la culture et des technologies de l'Alliance, ne serait-ce que pour se protéger efficacement des violentes tempêtes qui



peuvent les frapper par moment. Lorsqu'un individu non-sangheili souhaite se rendre sur Sanghelios, il doit d'abord atterrir sur l'une de ces agglomérations pour y être enregistré, ce qui fait de ces endroits d'importantes plate-formes marchandes où chaque clan peut vendre ses produits du moment qu'il y fait abstraction des guerres qui peuvent être en cours sur le moment. En revanche, afin d'assurer le fonctionnement des nombreuses technologies qui les composent, ces villes comptent de vastes effectifs de serveurs issus des races vassales et qui vivent sur place avec interdiction d'en sortir sans ordre de leur hiérarchie.

TÉ (LEKGOLOS)

Système : Svir
Ordre dans le système : 5
Rayon équatorial : 76 836 km
Temps de révolution : 423 jours
Temps de rotation : 35h 51 min
Atmosphère : 1,2 atm (N₂, He, CH₄)
Gravité : 4 G
Satellites naturels : Rantu, Uhtua, Rentus, et 22 autres satellites plus petits
Station-lune associée : *Harmfull Honesty*
Activités principales : minière
Activité hérétique : inexistante
Climat : variable
Température de surface : de -20°C à 95°C
Population totale : 1,98 billions
Gouvernement : égalitarier



La désignation de Té comme monde-natal des lekgoles est une grossière approximation car en vérité ce peuple est originaire de Rantu, l'un des 25 satellites qui orbitent autour de cette géante gazeuse, cependant cette désignation permet d'englober l'ensemble des lunes qu'ils ont colonisées au cours de leur histoire avant d'être découverts par l'Alliance covenant. Rantu est la deuxième plus grosse de ces lunes et, comme la plupart d'entre elles, possède un environnement très froid en raison de l'absence total d'effet de serre dans son atmosphère quasi inexistante, mais contient cependant d'assez grandes quantités d'eau stockées dans des cavités souterraines. Ce n'est que grâce à leur nature extrêmophile que les lekgoles ont pu apparaître et se développer sur cet astre en se nourrissant des riches ressources minérales. En dehors de leurs villes et installations technologiques diverses, rien n'indique qu'un tel endroit pourrait abriter de la vie, et les autres peuples covenants doivent obligatoirement emporter des réserves de gaz respirable lorsqu'ils se rendent à sa surface.

LES STATIONS-LUNES

Malgré ses dimensions remarquables, Grande Bonté n'est pas suffisante pour accueillir toute la population covenant engagée plus ou moins directement dans les affaires de l'Alliance, militaires ou civiles. C'est pourquoi, en dehors des colonies mixtes que nous étudions dans le chapitre suivant, d'autres stations spatiales similaires ont été construites à raison d'une pour chaque nouvelle race intégrée dans l'Alliance, et chacune reçut un nom ayant un rapport soit avec le peuple concerné soit avec la manière dont il a rejoint l'Alliance.

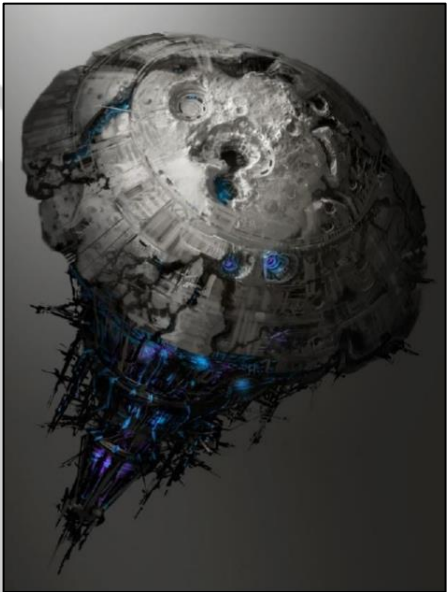
- Dimensions standards :** 70km de long avec un diamètre maximum de 52km
- Population :** 57.000 (personnel minimum) ; 5,7 millions (capacité moyenne) ; 8,9 millions (capacité maximale)
- Personnel militaire sur place :** 150.000 agents de sécurité, plus une garnison de 1,5 millions de soldats en moyenne.
- Capacités de déplacement :** réduites, présence de propulseurs subspatiaux mais consommant une quantité d'énergie phénoménale, utilisables uniquement en cas d'urgence.

- Installations navales :**
 - 340 docks civils,
 - 70 docks militaires,
 - 120 hangars à navettes civils,
 - 34 hangars à navettes militaires.
- Systèmes de défense extérieurs :**
 - 2.000 tourelles laser à impulsion,
 - 1.500 tourelles lance-torilles à plasma,
 - 65 projecteurs à énergie.
- Systèmes auxiliaires :**
 - Boucliers énergétiques protégeant les docks et hangars à navettes militaires,
 - Antenne de communication sub-spatiale,
 - Senseurs à très longue portée,
 - 85.000 nacelles de survie (20 places chacun).

Toutes les stations-lunes furent basées sur le modèle de Grande Bonté et présentent donc une architecture commune qui fait qu'on s'y repère très facilement. Elles sont construites à partir d'un gros astéroïde qui est creusé, vidé de sa matière, et utilisé comme support pour les différents niveaux de la station. A la fin, il forme une sorte de coque protectrice au sommet de l'installation, imitant ainsi la coupole de Grande Bonté qui, elle, est entièrement artificielle. Cette coque est conservée car ainsi tous les secteurs militaires se trouvent directement sous ses kilomètres de roche, qui constituent une excellente protection contre n'importe quel armement naval en cas d'attaque extérieure. De nombreux systèmes de défenses sont installés à la surface de cette coupole naturelle tandis que des trous y sont creusés pour permettre le passage de vaisseaux et navettes jusqu'aux docks et hangars militaires.

Bien qu'elles soient capables d'effectuer des sauts dans le sous-espace au prix de quantités d'énergie phénoménales, ces stations ne changent que très rarement de coordonnées. Et contrairement aux installations spatiales humaines, elles ne se trouvent jamais en orbite d'une planète ni même au sein d'un système solaire, mais en plein espace profond à plusieurs années-lumière de la première étoile. En effet, comme n'importe quel vaisseau covenant peut entrer et sortir de l'atmosphère d'une planète grâce à la technologie de gravité artificielle, ils n'ont pas besoin de docks orbitaux pour stationner, et leur vitesse de déplacement dans le sous-espace fait qu'aucun endroit du territoire de l'Alliance n'est véritablement loin. Elles ont donc été placées dans l'espace profond au plus près des différents mondes d'origine des races covenantes afin de ne pas violer les limites de leurs territoires respectifs, ce qui en fait des lieux d'échange privilégiés avec les civilisations de chaque race.

PEUPLE	NOM	STATUT (janvier 2555)
Sangheili	Accepted Abyss	Détruite le 7 décembre 2554 suite à un attentat des Assermentés.
Lekgolos	Harmful Honesty	Sous contrôle des Iekgolos. Change régulièrement d'emplacement.
Jiralhanaes	Savage Devotion	Sous contrôle des Portes-Flammes. Localisation inconnue.
Kig-yars	Twisted Origins	Renommée O'Neayn « la Conquérante », sous contrôle d'une flotte pirate kig-yar. Localisation inconnue.
Yanme'es	Silent Servitude	Sous contrôle de la Nouvelle Alliance de Jul'Mdama. Localisation inconnue.
Unggoy	Shallow Respect	Sous contrôle de la Matriarchie de Balaho. Occupation exclusivement unggoy. Localisation inconnue.



LES AUTRES MONDES COVENANTS

Le domaine covenant est si vaste et si complexe qu'il existe une immense diversité de planètes dont les cultures, les relations et les éventuels rôles qu'elles occupaient dans l'énorme machine de guerre de l'Alliance varient énormément. Il faudrait des dizaines de pages pour en approcher ne serait-ce que la moitié des possibilités avec suffisamment de détail, ce qui sera peut-être l'objet d'un autre document. Ici, nous allons donc essayer de lister rapidement les principaux profils de lieux colonisés par les covenants :



ANCIENNES COLONIE DE L'ALLIANCE

Sur les millions de mondes que l'Alliance covenante a exploré tout au long de ses trois millénaires de conquête, seuls ceux réunissant à la fois des conditions climatiques optimales et de riches ressources géologiques ont été sélectionnés pour devenir des colonies de Grande Bonté. Des cités aussi puissantes que magnifiques y ont été construites en utilisant les technologies apportées par les san'shyuums, grâce aux massives ressources amassées à travers le territoire. Ce sont donc des environnements très modernes qui bénéficient de toutes les technologies découvertes par l'Alliance au fil de ses conquêtes, avec un niveau de vie nettement plus élevé pour ceux qui ont la chance d'avoir un bon travail. Afin d'éviter que les différences de cultures ne causent trop d'incident, les membres des différents peuples sont séparés dans des quartiers d'habitations distincts délimités par le gouvernement local tandis que les quartiers d'affaire et les zones industrielles sont accessibles à tous.

Selon les proportions de fanatiques religieux et d'indépendantistes sur chacun de ces mondes, les conséquences du Grand Schisme ont varié depuis les simples troubles rapidement maîtrisés jusqu'à la guerre civile ayant causé mort et destruction dans des proportions catastrophiques. Plusieurs de ces anciennes colonies sont aujourd'hui en ruine, et aucune de celles qui ont survécu n'ont pu rester indépendante dans le nouvel équilibre des forces : beaucoup ont été conquises par l'une ou l'autre des factions qui ont émergées durant les Années Sanglantes, tandis que d'autres se sont alliés volontairement avec de puissants voisins pour obtenir protection en échange de ressources.



MONDES SANCTUAIRES

Il s'agit de mondes abritant une installation forerunner qui n'a pas encore livré tous ses secrets, souvent parce qu'elle refuse obstinément de s'ouvrir ou parce qu'elle est protégée par des armées de sentinelles de combat. Du temps de l'Alliance, ils étaient classés comme des sanctuaires dont la colonisation est strictement interdite et protégées par une lourde garnison ainsi qu'une flotte de défense en orbite. Après la disparition de Grande Bonté, quelques chefs de guerre locaux ont voulu profité de l'occasion pour tenter leur chance et piller les trésors de ces installations. Non seulement ils n'ont pas eu davantage de succès que les prophètes san'shyuums mais en plus ils se sont attiré la fureur de factions fanatiquement religieuses et ont perdu le soutien des plus croyants au sein de leur propre population.

Cette course vers les reliques des mondes sanctuaires fut donc très brève, et aujourd'hui la très grande majorité des factions ayant un ou plusieurs de ces mondes sur leur territoire ont réinstauré les traditions de l'Alliance : l'accès aux reliques elle-mêmes est impossible pour les simples citoyens, mais les individus en pèlerinage sont autorisés à poser le pied sur ces planètes et à s'approcher des « temples sacrés » jusqu'à une certaine distance. Selon la popularité et la facilité d'accès d'un monde-sanctuaire, celui-ci pouvait recevoir autrefois des flux de pèlerins allant de quelques centaines à quelques millions par mois venant des quatre coins du domaine covenant, mais à présent les voyageurs se font de plus en plus rare en raison des risques grandissants.



MONDES PÉNITENCIER

Un empire aussi vaste et puissant que celui de l'Alliance se devait d'exercer une justice absolue et impitoyable pour maintenir sa stabilité. Mais la plupart des petits délits sont causés par des individus sans la moindre forme de richesse, c'est pourquoi ils étaient envoyés sur des colonies sous contrôle de l'armée pour y régler leur dette en travaillant un certain temps dans des usines et raffineries. Car grâce à l'immense espace dont dispose l'Alliance, celle-ci avait décidé de regrouper ses criminels non pas dans des prisons installées à proximité de civils mais sur des planètes spécifiques où ils pourraient être utilisés comme main-d'œuvre gratuite dans des travaux pénibles.

Ces mondes avaient été choisis pour présenter à la fois une grande inhospitalité climatique et des ressources naturelles importantes, ce qui fait que les seuls individus qui pouvaient accepter d'y aller y travailler sont des prisonniers, qui devenaient alors des **forçats**. Beaucoup d'entre eux mouraient avant d'avoir purgé leur peine tandis que d'autres sont simplement oubliés là, leur dossier égaré dans les méandres de l'administration, et n'étaient jamais libérés. La peur d'être envoyé sur un monde pénitencier était donc devenu un outil de contrôle redoutable pour Grande Bonté.

À la chute de l'Alliance, certains mondes pénitenciers furent vidés de leur population, d'autres simplement abandonnés par leurs gardiens, d'autres encore se soulevèrent avec plus ou moins de succès. Mais beaucoup furent ensuite réinvestis par de nouveaux maîtres pour reprendre leur rôle originel avec quasiment aucun changement. Seules les factions les plus puissantes en sont capables néanmoins car cela demande de maintenir un blocus naval ainsi qu'un flux régulier de ressources et de prisonniers.



MONDES VIERGES

Cette appellation désigne des planètes habitables qui possèdent leur propre faune et flore mais aucune espèce intelligente et qui n'ont pas encore été colonisées. Cela peut être parce qu'elles sont situées trop loin des grandes routes marchandes ou qu'elle ne présente pas suffisamment d'intérêt industrielle, ou tout simplement que la région où elle se trouve possède déjà bien assez de colonies occupées. Leurs environnements peuvent être très variés, allant des jungles luxuriantes jusqu'aux déserts de sables à peine vivables en passant par les steppes gelées et les grandes plaines verdoyantes. La faune que l'on y rencontre présente souvent des similitudes avec celle d'autres mondes connus, principalement parce qu'elle suit le même chemin évolutif depuis que les forerunners ont apporté la vie sur ces planètes.

Il existe également un type de mondes vierges assez particulier instauré par les sangheillis : les **mondes de chasse**. Ce sont des planètes sur lesquelles se trouvent des prédateurs particulièrement dangereux que les guerriers sangheillis apprécient de pouvoir chasser afin d'affûter leurs talents de combat. L'accès à ce type de monde est alors hautement réglementé afin d'éviter que la population de prédateurs locaux ne soit épuisée. Des expéditions sont montées plus ou moins régulièrement par les clans voisins pour effectuer des traques de prédateurs parmi les plus dangereux, souvent pour servir de rites initiatiques à de jeunes adultes, bon nombre d'armes étant interdites car elles risqueraient de rendre la chose trop facile. Le danger sur ces mondes est néanmoins réel : il arrive fréquemment qu'un ou plusieurs guerriers meurent lors d'une chasse, voir que le groupe entier soit massacré car ils ont commis une grave erreur ou sous-estimé les capacités de leur proie.

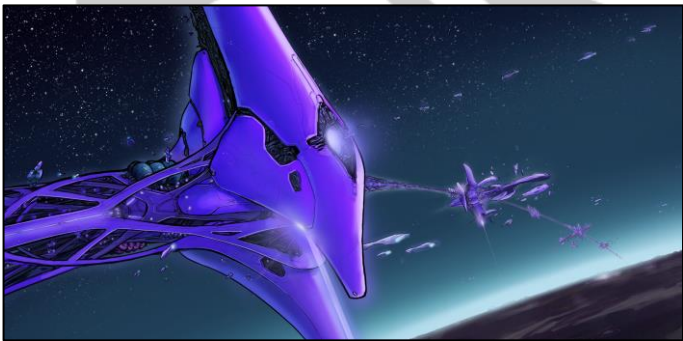


CERCLES SOUVERAINS

Seule une très petite partie des mondes colonisés par les covenants étaient directement contrôlés par l'Alliance et son administration tentaculaire. Les autres étaient laissés entre les mains de puissants clans ou organisations diverses qui sont souvent ceux ayant permis la colonisation de ces lieux, et qui étaient alors autant de vassaux de l'Alliance. C'était un moyen facile de déléguer la gestion de secteurs de seconde zone et d'accélérer la conquête au niveau des frontières en laissant d'autres communautés faire le plus gros du travail. De par son statut, un cercle souverain possédait le droit d'administrer son territoire comme bon lui semble mais devait le défendre par ses propres moyens : s'il se retrouvait forcé de demander l'aide des forces de l'Alliance, sa souveraineté était remise en cause et Grande Bonté pouvait alors décider de le mettre sous tutelle administrative et/ou militaire de façon plus ou moins permanente, un sort qui est arrivé de nombreuses fois à des cercles souverains un peu trop ambitieux ou qui s'étaient fait trop d'ennemis.

La grande majorité des cercles souverains ont été dirigés par des kaidons sangheili qui peuvent suivre des politiques très variées selon leur culture, leurs intérêts et les ressources à leur disposition. Cependant ils ont tendance à se faire la guerre les uns les autres pour savoir qui est digne de contrôler certains mondes, autant de conflit que les autorités de Grande Bonté toléraient tant que cela n'avait pas d'impact significatif sur les taxes et la sécurité du territoire. Cela fait que ceux qui survivent à ces guerres claniques sont soit des cercles extrêmement puissants et très influents soit des coalitions de plusieurs colonies dont les kaidons ont trouvé un terrain d'entente pour une politique de défense commune.

Beaucoup de cercles souverains ont rejoint les Lames de Sanghelios durant les Années Sanglantes, mais d'autres se sont trouvés en désaccord avec la politique de l'ancien Arbitre Thel 'Vadam et se sont alors soit tournés vers d'autres factions plus inquiétantes soit ont étendu leur domaine vers des mondes voisins, en les absorbant ou par des traités d'alliance. Cela a donc provoqué l'apparition de très nombreux royaumes indépendants rassemblant entre une demi-douzaine et plusieurs dizaines de planètes.



STATIONS SPATIALES

Les installations spatiales ont l'immense avantage de pouvoir être repositionnées selon les besoins et contraintes du moment, afin de servir au mieux les intérêts de l'Alliance. La plupart sont capables de se déplacer dans le sous-espace plus ou moins facilement, soit par leurs propres moyens soit en étant remorqué par un nombre variable des transporteurs spéciaux. En dehors des chantiers navals et autres installations purement industrielles ou militaires, la civilisation covenant dispose de nombreuses stations suffisamment grandes pour y accueillir des villes entières riches de plusieurs millions d'individus.

Les plus impressionnantes sont les titanesques **stations-lunes** qui sont en quelques sortes des modèles réduits de Grande Bonté, basées sur le même modèle structurel et placées à travers le domaine de l'Alliance en des points stratégiques. Les mondes d'origine des différents peuples covenants ont chacun une station-lune placée dans un système solaire voisin pour faciliter les échanges diplomatiques, économiques et militaires avec l'Alliance. La vie y est presque semblable à celle dans les villes des colonies, si l'on fait abstraction de l'absence de ciel, de l'air recyclé et du nombre impressionnant de mercenaires, contrebandiers et pirates notoires qui y vivent...



MONDES INTERDITS

Ces mondes sont désignés ainsi car ils avaient été jugés impurs ou trop dangereux par les prophètes, et toute personne qui y posait les pieds s'exposait alors à un lourd châtiment. Les planètes qui ont été vitrifiées par la flotte de l'Alliance devenaient systématiquement des mondes interdits, mais un éclat de verre est toujours pris après le bombardement pour devenir une **Jeirl**, une « *Larme du monde* ». Cette larme est suspendue dans un temple du sanctuaire intérieure des prophètes sur Grande Bonté, le **Purgatoire Stellaire**. C'est là que se trouvaient toutes des centaines d'autres Jeirl prises sur les mondes vitrifiés par les armées de l'Alliance au cours de son histoire. Lorsqu'une Larme était retirée du Purgatoire, son monde d'origine était alors considéré comme ayant été purifié et son accès n'était donc plus interdit.

Même après le Schisme, l'immense majorité des covenants se tient à l'écart des mondes interdits, que ce soit par superstition religieuse ou par crainte de devenir la cible de fanatiques.



COLONIE HORS-LA-LOI

Nombreux sont ceux qui cherchaient à échapper au pouvoir tyrannique de l'Alliance, particulièrement au sein des races vassales mais aussi des clans sangheili en désaccord profond avec la religion du Grand Voyage. Par des actes de piraterie, de contrebande et de rébellion, certains étaient parvenus à accumuler d'immenses ressources jusqu'au point de pouvoir établir des repères sur des planètes soit oubliées par l'Alliance soit situées dans des régions de l'espace dont ils étaient les seuls à avoir trouvé une route d'accès dans le sous-espace. Selon la difficulté d'accès de ce repère, celui-ci pouvait être une simple base d'opération ou un véritable petit royaume indépendant avec plusieurs dizaines de millions d'habitants. Traqués sans relâche par les patrouilles de l'Alliance, les mondes libres dépendaient énormément du secret et des approvisionnements par les vaisseaux hors-la-loi pour survivre, mais la liberté justifiait largement tous ces efforts.

Heureusement pour eux, le domaine de l'Alliance s'était étendu si vite et si loin qu'il était totalement impossible de surveiller correctement toutes les planètes qui s'y trouvaient. La partie de la flotte militaire affectée à la défense du territoire contre les pirates et les hérétiques faisait de son mieux pour patrouiller toutes les régions en passant le plus régulièrement possible par les mondes considérés comme stratégiquement importants, mais c'était une tâche si colossale que beaucoup de systèmes stellaires étaient visités moins d'une fois par an lorsqu'ils n'étaient pas complètement oubliés suite à un défaut dans les archives. A cela il fallait ajouter les vastes « régions mortes » ayant autrefois appartenu à des civilisations que l'Alliance a totalement anéanties sans chercher à les convertir, et dont presque toutes les planètes habitables avaient été vitrifiées ou réduites en ruines avant d'être déclarées impropres à la colonisation. En dehors des mondes de première importance, le contrôle de la flotte loyaliste sur ce territoire était totalement relatif et dépendait uniquement de la qualité de la surveillance spatiale et des renseignements de terrain, deux éléments de plus en plus difficile à garantir au fur et à mesure que les frontières s'étendaient. Le territoire covenant était donc, déjà du temps de l'Alliance, semblable un Far West futuriste où l'ordre ne règne réellement que dans les lieux les plus importants, tandis que le reste du domaine est laissé dans une vague forme d'auto-gestion jusqu'à ce que les choses dégénèrent suffisamment pour que l'armée intervienne en force.

Tous ces facteurs avaient eu pour effet de grandement faciliter l'activité des hérétiques, pirates, contrebandiers et autres hors-la-loi covenants n'avaient donc pas grand mal à trouver des planètes hospitalières où s'installer sans grande crainte des forces loyalistes. En général, il leur suffisait de construire leurs installations en sous-sol ou de disposer d'assez de pylônes de furtivité pour être invisibles à une observation depuis l'orbite, car la flotte prend rarement la peine de descendre à basse altitude pour effectuer un scan complet de la surface, encore moins d'envoyer des troupes au sol. Du moment qu'aucun traître ou espion ne transmettait l'emplacement de leurs repères aux forces de l'Alliance, les chances d'une attaque étaient quasi inexistantes. Et tandis que ces sociétés faisaient de leur mieux pour être autonomes en termes de nourritures et de matériaux brutes, elles restaient très dépendantes des pillages pour récupérer des technologies et ressources impossibles à reproduire par leurs propres moyens. Et dans le nouvel âge post-Alliance, ces nombreuses factions indépendantes comptent bien tirer leur épingle du jeu...

LA CIVILISATION COVENANTE

Contrairement à la civilisation humaine qui nous est naturellement familière, celle adoptée par les peuples covenants possède de très nombreuses différences et particularités qui nécessitent d'être précisées ici pour mieux comprendre leur environnement de vie. Car l'erreur la plus commune et parfois aussi la plus dangereuse est l'anthropomorphisation abusive : supposer par défaut qu'un peuple extraterrestre possède les mêmes coutumes, organisations et modes de pensée que nous (alors qu'il existe déjà une immense variété de toutes ces choses au sein de l'humanité elle-même). A l'inverse, les covenants possèdent des concepts pour lesquels il n'existe même pas de traduction en langue humaine (mais qui peuvent être décrits par des explications plus ou moins longues).

Tout d'abord, il faut prendre conscience que personne dans l'Alliance n'avait vraiment une carte complète et exacte de la sphère covenant ; même les plus hautes autorités de Grande Bonté n'avaient que des bouts d'informations mis à jour suivants des périodes pouvant aller de quelques mois à plusieurs siècles, et qu'ils rassemblaient ensuite pour constituer un semblant de vue d'ensemble du territoire. Ainsi, il était totalement possible que des royaumes entiers « disparaissent » pendant un siècle entier ou davantage parce que le personnel d'un ministre a oublié de cocher une case, ou apparaisse de nulle part suite à l'ambition soudaine d'un chef de clan qui décide d'étendre ses frontières. De plus, l'Alliance ne constituait pas des secteurs ou sous-secteurs de manière aussi bien ordonnés que l'administration coloniale humaine ; c'est le genre de chose qui arrive lorsqu'un gouvernement est constitué d'un réseau de départements bureaucratiques ultrareligieux qui, pour la bonne moitié d'entre eux, se livrent une guerre interne quasi permanente.

La civilisation covenant, même à l'époque où l'Alliance était au sommet de sa puissance, est donc considérablement plus « chaotique » que celle de l'humanité, où il est facile pour des hors-la-loi d'échapper aux patrouilles au point de former parfois de petits empire relativement menaçants. Et aussi étrange que cela puisse paraître, c'est justement grâce à ce chaos habituelle que la civilisation covenant ne s'est pas complètement effondré après la chute de Grande Bonté : ses différents gouvernements locaux avaient déjà l'habitude d'opérer de manière assez indépendante avec leurs ambitions propres, et bon nombre d'entre eux parmi les plus puissants et/ou les plus agressifs ont au contraire profité de la liberté gagnée avec la disparition du pouvoir central.

LES MOTEURS DE L'EXPANSION SPATIALE

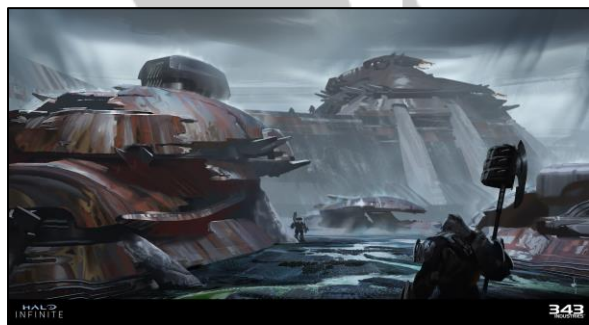
Pour comprendre l'organisation de la société covenant, il est important de comprendre comment son territoire s'est formé et étendu. L'exploration et la colonisation de nouveau monde sont encouragés par trois moteurs essentiels : les routes sub-spatiales, l'exploitation de ressources naturelles, et la recherche de reliques forerunners.

La question des **RESSOURCES** était une question essentiellement locale qui variait grandement selon les provinces, car le pouvoir central de l'Alliance pouvait toujours réquisitionner ce dont il avait besoin pour fonctionner depuis les quatre coins de son empire. Certaines régions étaient relativement pauvres en matériaux rares du fait d'exploitations intensives déjà accomplie par d'anciennes civilisations, qu'il s'agisse des forerunners, des Précurseurs, ou de peuples émergents qui ont été anéantis par l'Alliance et effacés de l'histoire. Il existait ainsi des « zones mortes » n'ayant que très peu d'intérêt économique et qui avaient été amplement contournées si elles ne présentaient pas d'autres avantages particuliers, mais ces régions n'étaient mortes qu'officiellement : en effet, elles étaient généralement occupées par les hérétiques et autres hors-la-loi qui y trouvaient de vastes territoires inoccupés où il est facile de se dissimuler.

Comme indiqué précédemment, les **ROUTES SUB-SPATIALES** ont toujours constitué un élément déterminant de la sphère covenant pour des raisons évidente de flux des vaisseaux spatiaux qui les traversaient. De très grosses récompenses étaient données par l'Alliance aux explorateurs qui découvraient de nouvelles routes à la fois sûres, longues et rapides, car cela ouvrait la porte vers la colonisation de nouvelles régions dont l'exploitation aurait été beaucoup trop coûteuse autrement. Plus une route était « fluide », plus il devenait lucratif pour les marchands d'y faire transiter d'énormes quantités de ressources, et donc plus les mondes qui s'y trouvaient connaissaient une croissance rapide. On peut ainsi comparer le réseau sub-spacial covenant à un système sanguin, avec de grandes artères qui assurent le plus gros du trafic spatial sur des distances souvent très longue et ensuite une multitude de canaux à la fois plus petits et plus courts qui permettent les connexions locales entre plusieurs systèmes voisins d'une même province.

Mais la sphère covenant n'aurait jamais autant grandie sans la constante recherche de nouvelles **RELIQUES FORERUNNERS**. Les récompenses pour trouver de nouvelles routes sub-spatiales n'étaient rien comparées à celle que Grande Bonté offrait à quiconque rapportait ne serait-ce qu'une information permettant de trouver de nouveaux vestiges des dieux. De plus, la quête des sept anneaux sacrés dissimulés dans une galaxie aussi immense nécessitait de toujours repousser les limites du territoire toujours plus loin pour explorer autant de systèmes solaires que possible. Et malgré la très grande vitesse de voyage des vaisseaux covenants (comparée à ceux des humains), il y a toujours une limite à la distance sur laquelle un équipage acceptera raisonnablement de s'aventurer avant de devoir faire demi-tour pour se réapprovisionner. Il fallait donc continuellement établir de nouvelles bases d'opération au-delà des régions frontalières de l'empire, et quoi de mieux pour entretenir ces avant-postes que de coloniser massivement ces mondes et ceux à proximité.

La colonisation sous l'Alliance privilégiait un modèle « en îlots » dans lequel l'administration établissait tout d'abord une ligne d'approvisionnement vers un système stellaire, puis laissait la population se disperser vers les systèmes voisins pour former des colonies secondaires. Le premier système ainsi colonisé, désigné sous le terme de **hub-système**, est généralement situé à proximité d'un nœud de transit sub-spacial majeur. Les différents hubs-systèmes sont donc considérablement plus éloignés les uns des autres que ne le sont les colonies secondaires, et constituent des points de jonction majeurs pour les voyages interstellaires très longue distance. Comme les moteurs sub-spatiaux civils des covenants sont en général nettement inférieurs à ceux de leurs bâtiments de guerre, c'est une question de première importance même après le Grand Schisme. Il existe dans la sphère covenant des régions de l'espace larges comme plusieurs fois le domaine humain tout entier et qui contiennent moins d'une dizaine de mondes habités. Une partie des factions ayant émergée après la chute de l'Alliance (mais pas toutes) suivent encore ce modèle en îlots car la proximité tend à créer une cohésion historique et culturelle ainsi qu'à en faciliter la défense par les flottes de combat.



LES MARCHES

De manière générale, ce terme désigne une zone géographique aux contours mal définis, souvent pour des raisons de conflits plus ou moins permanents entre les différentes puissances locales pour le contrôle du territoire. Le mot exacte en diervos pour ce type de région est **lomb'tvalk**, et encore aujourd'hui il est utilisé pour désigner des zones frontalières où la civilisation covenant n'est pas encore pleinement instaurée. Pour des tas de raisons, il est difficile d'avoir des renseignements fiables, précis et réguliers à leur sujet, même du temps de l'Alliance où les autorités de Grande Bonté essayaient autant que possible d'avoir des représentants au sein de chaque communauté participant aux efforts coloniaux (le plus souvent des diacres).

Les Marches sont généralement des mondes isolés, éloignés de toute colonie covenant développée, et où les conditions de vie sont rudes pour la population. Même lorsque ces territoires sont colonisés par des groupes appartenant à de puissants clans ou autres organisations régnant déjà sur un territoire plus ou moins vaste, les échanges restent relativement rares. En dehors des éventuelles communications sub-spatiales avec leurs commanditaires ou alliés, il est extrêmement difficile et coûteux d'organiser des convois dans ces régions en raison de la distance et du besoin de les protéger contre les nombreuses menaces environnantes.

Car on distingue essentiellement deux types de communautés dans les Marches : les **parias** et les **missionnaires**. Les premiers sont des pirates, hérétiques et autres hors-la-loi qui ont fui la civilisation covenant « classique » pour partir en quête de liberté, de nouvelles ressources à exploiter, et de vestiges forerunners à piller. Leurs idéologies, objectifs et modèles de sociétés sont extrêmement divers, leur seul point commun étant leur haine envers l'Alliance, et les affrontements sont monnaie courante dans ces milieux. Les missionnaires sont des vaisseaux de l'Alliance (du temps où elle existait encore) ou de factions plus puissantes qui leur ont généralement fourni une partie des ressources nécessaire pour entreprendre leur voyage vers les mondes qu'ils colonisent et qui deviendront (s'ils survivent assez longtemps) de nouveaux cercles souverains. Les parias sont cependant toujours les premiers à s'aventurer dans l'inconnu, car poussés par un besoin constant de s'éloigner des frontières de la civilisation dont ils veulent s'émanciper, contrairement aux missionnaires qui ont besoin de se préparer pendant de nombreuses années en collectant ressources, volontaires et renseignements pour garantir le succès de leurs opérations. Il faut souvent des siècles pour qu'une zone des Marches soit suffisamment sécurisée et cartographiée pour être intégrée au reste de la sphère covenant et devenir un nouveau secteur administratif, sauf qu'entretiens beaucoup de communautés de missionnaires peuvent être tombées sous le contrôle de parias ou avoir changé d'allégeance et devenir des parias volontairement, ce qui ralentit d'autant plus l'expansion dans ces régions.

Les mondes missionnaires qui survivent assez longtemps pour développer une société solide finissent par être connectés au réseau de routes sub-spatiales covenant et ainsi bénéficier d'échanges de plus en plus fréquents avec d'autres colonies plus développées, jusqu'à ce qu'un jour ils finissent par devenir une nouvelle parcelle de la Sainte Ecumène. Mais pour chaque communauté qui parvient à réaliser ce rêve, des dizaines d'autres ont été écrasées par des attaques de parias ou se sont effondrées face à des difficultés majeures d'approvisionnement ou de stabilité politique. C'est pourquoi les individus qui parviennent à recruter suffisamment de volontaire pour partir s'installer dans les Marches sont généralement des chefs de guerre très ambitieux qui savent pertinemment qu'ils se consacreront à une existence rude et que leurs efforts ne porteront pas leurs fruits avant de nombreuses générations. Les sangheilis et jiralhanaes sont donc les plus efficaces dans ce genre d'entreprise, car ils restent toujours certains que leurs descendants finiront un jour par goûter à la propriété et qu'ils chanteront alors des balades glorifiant leurs combats pour pacifier les Marches.

Cependant, l'isolement loin de Grande Bonté et de son administration encourageait à la prise de positions radicales même parmi les plus fervents missionnaires. Bon nombre de seigneurs ont été assez chanceux ou efficaces pour rapidement accumuler une grande puissance militaire et conquérir bien plus d'un seul monde, créant leur petite

enclave privée si prospère qu'ils en viennent à se demander pourquoi ils resteraient les vassaux d'individus moins courageux qu'eux. Certains développèrent des concepts religieux qui entraînaient directement en conflit avec la religion sanctifiée du Jjaro, et ont alors lancé des croisades de réformation des églises sans l'autorisation du pouvoir central. D'autres encore ont dissimulé des reliques forerunners pour s'en approprier le pouvoir ou pour accomplir des recherches interdites. Dans la compétition pour la survie, il n'était pas rare que des seigneurs missionnaires s'affrontent entre eux pour le contrôle de ressources, et lors du Grand Schisme l'immense majorité d'entre eux se sont retournés contre les forces de l'Alliance qui n'avaient jamais rien fait pour les aider.



ADMINISTRATION

Sous le règne de l'Alliance, le type d'administration colonial dépendait grandement du type de monde concerné et de son importance, mais aussi de la manière dont il avait été colonisé. Car bien que Grande Bonté se réservait le droit de prendre directement le contrôle de n'importe quelle planète, surtout si elle abritait une relique forerunner, n'importe quel clan ou organisation pouvait coloniser une planète afin d'en faire un cercle souverain du moment qu'il acceptait de devenir vassal de l'Alliance. Cette liberté de conquête était à la fois un moyen d'encourager à toujours plus d'expansion vers de nouveaux territoires, mais également une nécessité. En effet, l'expansion de la sphère covenante se faisait si rapidement et dans tellement de directions différentes qu'il était impossible pour Grande Bonté de gérer l'ensemble des problèmes de son territoire. Le pouvoir central avait donc accepté de déléguer le contrôle de nombreux territoires à de puissants chefs de guerre, maîtres marchands et autres individus possédant les moyens d'administrer ces mondes conformément aux lois de l'Alliance en essayant d'entretenir des communications régulières pour mettre à jour ses archives, ses budgets et ses cartes.

Le Grand Conseil et les Synodes

Le sommet de l'administration de l'Alliance covenante était occupé par un conseil de sangheillis et san'shyuums siégeant sur Grande Bonté pour débattre presque chaque jour des affaires les plus importantes de l'empire. Conformément aux accord du Traité de l'Union, les conseillers sangheillis formaient la **Chambre Militante** qui contrôlait les Légions, la flotte de guerre et les diverses forces de l'ordre à travers la Sainte Ecoumène, tandis que les conseillers san'shyuums formaient la **Chambre Ministérielle** qui se charge de tous les autres sujets à travers plusieurs ministères listés ci-dessous. Au-dessus de ces deux chambres se trouvent les trois **Hiérarques**, ou **Grands Prophètes**, dont l'autorité est théoriquement absolue mais qui sont sensés diriger les débats en ne donnant leur avis qu'en cas de profond désaccord pour trancher les sujets les plus délicats, une retenue qui ne fut pas toujours respectée.

Mais ce Grand Conseil ne pouvait pas s'occuper de toutes les innombrables affaires locales qui apparaissaient dans les diverses provinces de la sphère covenante, et c'est pourquoi chaque secteur possédait une assemblée similaire de sangheillis et de san'shyuums nommée le **Synode**. Le nombre de conseillers membres d'un même Synode dépendait de la taille de la province qu'il devait gérer, et dans certains cas exceptionnels la présence de membres de peuples vassaux (Iekgolos, Unggoys, etc.) pouvait être tolérée mais ceux-ci n'étaient jamais considérés comme des conseillers à part entière. Après la chute de l'Alliance, de très nombreuses factions conservèrent cette organisation politique dans la limite de leurs moyens, en particulier ceux se revendiquant comme les héritiers de l'Alliance, et d'autres l'adaptèrent plus ou moins à leurs cultures.

Les ministères

RELIGION

- **Ministère de la Révélation** : étudie et interprète les écritures de textes sacrés forerunners, que ces derniers soient tout récemment découverts ou archivés depuis des millénaires, afin d'adapter la religion du Jjaro. Les révélations déjà établies ne pouvaient pas être effacées, tandis que de nouvelles révélations (ou la réinterprétation de révélations incomplètes) pouvaient re-contextualiser le discours religieux, offrant ainsi une meilleure vision de la Vérité Divine.
- **Ministère de l'Ordination** : organise et officie les cérémonies religieuses, mène des enquêtes sur les déclarations de miracles ou d'individus sanctifiés conserve les archives sur ces sujets.
- **Ministère de l'Abnégation** : ce ministère travaille en étroite collaboration avec celui de l'Inquisition car il étudie tous les textes présentés comme contredisant ou critiquant la religion officielle du Jjaro afin de déterminer s'ils sont hérétiques ou non. Son rôle principal est cependant d'agir comme un juge des affaires ésotériques capable d'invalider des décisions du ministère de la Révélation.

AFFAIRES INTERNES

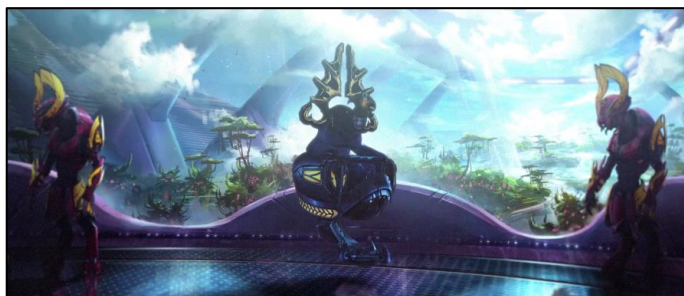
- **Ministère de l'Édification** : chargé de l'éducation, de l'information publique ainsi que de la protection des cultures et des langues des différents peuples de l'Alliance. Ce ministère possède un vaste réseau de communication pour diffuser des messages ou retransmissions de débats publics, ce qui inclue des cérémonies religieuses et séances du Grand Conseil. A souvent été utilisé pour des buts de propagande et de contrôle de l'information.
- **Ministère de la Grâce** : gère les affaires sociales et médicales publiques en protégeant les populations contre les épidémies, catastrophes naturelles et autres désastres qui ne sont pas dû à la politique ou aux guerres.
- **Ministère de l'Intégrité** : gère le clergé religieux et les tâches administratives de l'Éclésiarchie, organise des débats philosophiques pour régler les disputes entre différents groupes idéologiques.
- **Ministère de la Concortation** : assure la stabilité du système de caste et intervient donc dans de nombreuses affaires d'autres ministères pour déterminer s'il faut établir des différences de traitement d'un peuple à un autre. De par son rôle, ce ministère est celui qui compte le plus grand nombre d'individus issus des peuples vassaux pour avoir leurs avis respectifs sur chaque dossier.
- **Ministère de la Procuration** : Gère les finances, la collecte des tributs, la régulation des taux d'échange commerciaux (à grande échelle et avec une efficacité très relative).
- **Ministère des Annales** : Enregistre, collecte et archive toutes sortes d'informations en les adaptant lorsque cela est nécessaire. Car parmi leurs sources se trouve énormément d'écrits originaires de communautés indépendantes ou semi-indépendantes dont les standards d'écriture ne correspondent pas forcément à l'administration san'shyuum : les sangheillis par exemple ont tendance à romancer à outrance en insistant sur les valeurs symboliques et martiales, tandis que les jiralhanaes ont à l'inverse des récits trop simples qui doivent être complétés avec d'autres sources pour avoir suffisamment de détails, les kig-yars sont rarement fiables quand il s'agit de comptabilité officielle et les scribes unggoy écrivent parfois avec un langage si complexe et personnel que seul leur auteur est capable de les comprendre correctement.
- **Ministère de la Pénitence** : contrôle l'appareil judiciaire (à l'exception des affaires de l'Inquisition) et sert d'interface principal avec les forces de maintien de l'ordre présentes sur les mondes contrôlés directement par l'Alliance.
- **Ministère de l'Inquisition** : initialement, ce ministère devait être un tribunal exceptionnel se chargeant des affaires judiciaires à nature profondément religieuse, mais au fil du temps il est devenu le principal instrument de contrôle des san'shyuums et plus particulièrement des hiérarques en fonctionnant comme une police secrète. Ses agents possèdent des pouvoirs immenses pour traquer et juger ceux qui vont contre les textes sacrés.

SCIENCES ET TECHNOLOGIES

- **Ministère de la Tranquillité** : gère l'acquisition de nouveaux artefacts forerunners en supervisant autant que possible les vaisseaux d'exploration, soit par une communication constante soit par la présence d'un **Diacre** au sein de l'équipage.
- **Ministère du Courage** : distribue les reliques forerunners de faible importance ou acquises en très grande quantité. Elles vont généralement à des institutions sanctifiées de l'Alliance mais peuvent également être des récompenses pour des guerriers d'élite, maître-artisans et hauts membres de la société.
- **Ministère de l'Étiologie** : étudie la fonction des reliques forerunners et supervise les deux ministères précédents pour éviter la corruption, les privilèges ou les catastrophes accidentelles.
- **Ministère de la Découverte** : ce ministère compte le plus grand nombre de scientifiques, chercheurs et ingénieurs afin de travailler à la rétro-ingénierie des technologies forerunners qui leur sont confiées. Les technologies covenantes créées ainsi sont désignées sous le nom de « **technologies sanctifiées** ».
- **Ministère de l'Instrumentalité** : étudie les technologies développées en-dehors du ministère de la Découverte par des communautés indépendantes afin de déterminer si elles peuvent être autorisées à la fabrication et à la vente, puis archive tous leurs schémas de construction. Celles qui sont approuvées sont désignées comme des « **technologies sanctionnées** » tandis que les autres sont des « **techno-hérésies** » qui doivent être systématiquement détruites.
- **Ministère de la Fabrication** : contrôle les vastes complexes industriels de l'Alliance sur Grande Bonté et ses colonies, supervise les projets de construction à grande échelle ainsi que la distribution de machines industrielles aux guildes, marchands et autres communautés indépendantes.

COLONISATION ET CONVERSION

- **Ministère de l'Empyrée** : cartographie l'espace de la Sainte Ecoumène, finance les entreprises d'exploration ou de colonisation. A plusieurs fois tenté de s'approprier le contrôle de la collecte des reliques forerunners, créant ainsi des conflits avec le ministère de la Tranquillité.
- **Ministère de la Conversion** : son but principal est de faciliter l'intégration des peuples ayant récemment rejoint l'Alliance en étudiant leur culture pour mieux y implanter la foi du Jjaro et cherchant les meilleurs moyens de les faire coexister avec les peuples plus anciens. Dans les périodes où aucune civilisation avancée n'est découverte depuis longtemps (ou que comme pour le cas des humains leur conversion est hors de question) ce ministère étudie les nouvelles espèces vivantes découvertes au cours de l'exploration spatiale.



Cas particulier des cercles souverains

Sous le règne de l'Alliance, ces mondes jouissaient d'une semi-indépendance en servant de vassaux au pouvoir de Grande Bonté, et la très grande majorité d'entre eux sont devenus pleinement libres après le Grand Schisme ou se sont regroupés en nouvelles factions. Ils peuvent posséder des formes de gouvernement très différents qui dépendent principalement du peuple au pouvoir : il peut s'agir d'un **kaidon sangheili** appuyé par un conseil des anciens, un **chef de meute jiralhanae** dont le règne est absolu, une **agora kig-yar** où tous les citoyens peuvent participer à part égale aux débats et décisions, une ou plusieurs **matriarches unggoy**, une **méga-colonie de meta-nel lekgoro**, ou encore **une ou plusieurs reines yanme'es**, mais cela peut également être des pouvoirs moins classiques comme un **conseil d'administration** d'une ou plusieurs entreprises, une **aristocratie** plus ou moins auto-proclamée, voir des tentatives de **démocraties représentatives**.

Du temps de l'Alliance, quelle que soit la nature de ses dirigeants un cercle souverain devait remplir un certain nombre d'obligations envers le pouvoir central de Grande Bonté s'il souhaitait garder son statut :

- **Sécurité du territoire** : les forces militaires de l'Alliance n'étaient pas sensées intervenir dans l'espace d'un cercle souverain, non pas pour des questions juridiques mais parce que chacune de leurs interventions forcées remettait sérieusement en cause la capacité du cercle (et donc de ses dirigeants) à remplir ses devoirs, ce qui pouvait aller jusqu'à sa mise sous tutelle voir sa perte totale de souveraineté pour devenir une simple colonie de l'Alliance. C'est la raison principale pour laquelle la très grande majorité des cercles souverains appartenaient à de puissants clans sangheilis capable de lever des armées et disposant de flottes de combat.

- **Entretien du culte** : un cercle souverain devait faire preuve de sa fidélité envers la religion du Jjaro en construisant et entretenant autant de monuments et lieux de culte que possible qui étaient ensuite mis à disposition du clergé. Il pouvait éventuellement aller jusqu'à entretenir son propre clergé local, mais il avait la responsabilité de s'assurer que ses membres ne dévient pas des textes des églises consacrées (voir chapitre 1.8).

- **Levée des tribus** : l'Alliance ne prélève pas de taxes économiques. A la place, elle demande à chaque colonie de s'engager à lui fournir régulièrement des ressources matérielles ou des troupes selon ses capacités de production. Chaque année, un contrat est établi entre les autorités locales et l'administration de Grande Bonté pour déterminer la nature des ressources qui devront être transmises à la fin de cette année, au travers d'une négociation plus ou moins intense pour savoir ce que la planète peut facilement produire et/ou ce qui intéresse le plus l'Alliance à ce moment. Certains contrats peuvent s'étirer sur plusieurs années, comme par exemple la construction d'un vaisseau de combat qui couvre les obligations sur toute la durée du chantier tant que celui-ci n'accuse aucun retard. La levée de troupes est vue très différemment selon les différents peuples covenants : les sangheilis et jiralhanaes voient ça comme un honneur et entraînent bon nombre de leurs meilleurs guerriers dans le but précis de rejoindre les troupes de l'Alliance, tandis que les kig-yars et unggoy recrutés le sont le plus souvent par la contrainte ou sélectionnés au hasard pour permettre à la communauté de payer sa dette lorsqu'aucun autre moyen ne peut être trouvé (ce qui arrive plus souvent qu'on ne le croit).

Il faut cependant noter que même avant le Grand Schisme et la chute de l'Alliance, il n'était pas rare que certains cercles souverains soit parfois « oubliés » pendant des années voir même des décennies à cause de la taille de plus en plus colossale de la sphère covenant, des aléas de l'administration et des sources grandissantes de chaos interne. Si jamais cet oubli venait à être découvert par la suite, cela débouchait rarement sur des sanctions lourdes car la responsabilité retombait avant tout sur les administrateurs de l'Alliance ayant manqué à leur devoir pendant tout ce temps, et du moment que le cercle souverain était resté fidèle il n'y avait aucune raison de lui tenir rigueur.

MAINTIEN DE L'ORDRE

Il n'est pas rare que les armées de l'Alliance soient employées comme des forces de police sur de nombreux mondes et stations spatiales de grande importance, surtout dans les périodes troubles à la manière de l'état d'urgence imposé par l'UNSC sur le domaine humain. Mais c'est avant tout à l'**Ordre des Questeurs** qu'il revient de faire le travail de surveillance, d'enquête et d'arrestation dans le respect des lois. Cet ordre hautement prestigieux est issu de la tradition sangheili et s'articule autour d'agents de terrains assermentés dont les pouvoirs sont très nettement supérieurs à ceux des agents de police que nous connaissons dans l'humanité :

- **Pouvoir d'investigation** : les questeurs peuvent inspecter n'importe quel lieu et même une demeure privée du moment qu'ils ont une raison valable dans le cadre d'une enquête. Ils peuvent également confisquer tout objet pouvant être considéré comme un indice ou une preuve et mettre aux arrêts n'importe quel individu suspecté de crime, de complicité de crime, ou de détention d'informations pouvant aider dans l'avancement d'une enquête.
- **Pouvoir de jugement** : une fois qu'ils ont acquis la certitude qu'une personne est coupable d'un crime, les questeurs peuvent définir eux-mêmes la sanction appropriée. Cela ne concerne néanmoins pas les affaires hérétiques qui doivent être transmises à l'Inquisition des prophètes dès que possible.
- **Pouvoir d'exécution** : si nécessaire, les questeurs peuvent exécuter sur-le-champ la sentence qu'ils ont eux-mêmes décidée. S'il s'agit d'une amende, le montant est transféré si possible à la victime du crime (ou ses plus proches parents), et à défaut sera versé au gouverneur qui contrôle le territoire sur lequel le crime s'est produit.

Mais ces pouvoirs viennent avec un devoir d'exemplarité et d'abnégation pour mettre sa vie au service de la justice : il ne peut pas être toléré qu'un questeur abuse de ses pouvoirs pour ses intérêts personnels ou pour ceux d'autres personnes au détriment du bien commun. C'est pourquoi même le plus petit manquement à ce devoir est susceptible de lui coûter son rang ou sa vie. Si par exemple un questeur vient à perquisitionner trop d'endroits sans y trouver le moindre indice, cela peut vouloir dire qu'il est soit corrompu soit incompetent, et dans les deux cas il doit être exclu de l'Ordre.

Ful'Khan (Préfets) : En théorie il existe un préfet sangheili pour chaque système stellaire contrôlé directement par l'Alliance covenant. Il contrôle l'ensemble des forces de l'ordre qui s'y trouvent et assure donc la sécurité interne du domaine.

Ful'Than (Sous-Préfet) : Ce poste existe généralement sur les colonies très développées avec plusieurs milliards d'individus ou sur les systèmes stellaires avec plusieurs mondes habités afin de déléguer le pouvoir du Préfet en différents endroits.

Jag'Nor (Intendant) : Il s'agit là d'un poste un peu particulier car son rôle n'est pas judiciaire ou administratif mais religieux en observant le bon déroulement des affaires de la société et en offrant leurs conseils sur la base des textes sacrés.

Vol'Kyan (Premier Questeur) : ces hauts officiers coordonnent les forces de l'ordre à l'échelle d'une ville, d'une station spatiale ou d'une région rurale, et servent également d'agents de liaison avec les préfets.

Vol'Durr (Maître Questeur) : lorsqu'un questeur a suffisamment fait ses preuves et résolu plusieurs troubles à l'ordre public ou enquêtes complexes, il est promu à

ce poste d'officier qui lui donne une autorité supérieure et davantage de ressources. Il dispose des pleins pouvoirs d'investigation, de jugement et d'exécution afin de pouvoir opérer seul s'il le désire.

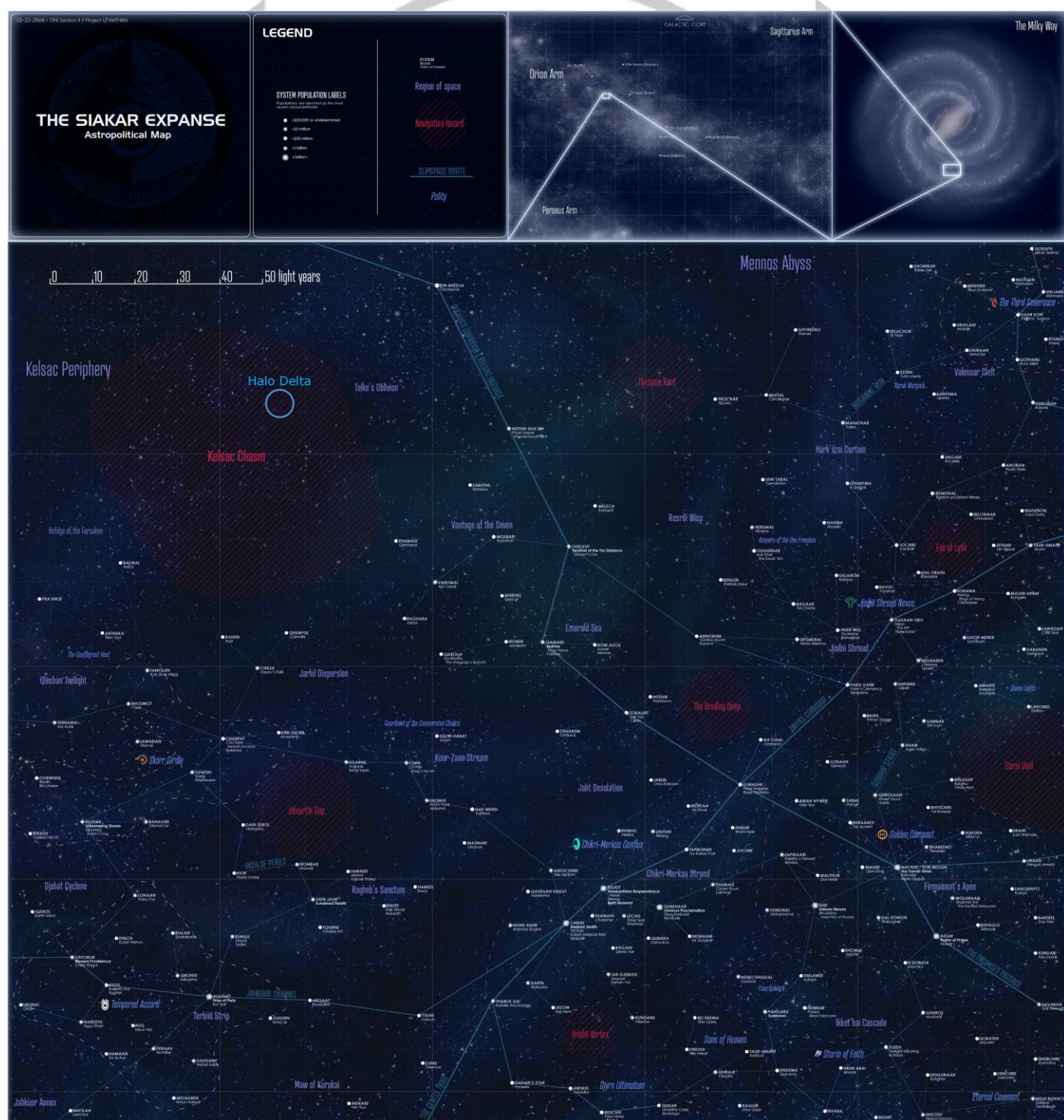
Vol'Theog (Questeur) : au départ réservé uniquement aux sangheilis, ce poste d'agent de l'ordre a été progressivement ouvert à des membres de peuples vassaux s'étant montré particulièrement zélés et/ou capables. Ils agissent généralement par groupe de trois, chacun d'entre eux détenant l'un des trois pouvoirs de l'ordre afin de ne jamais exécuter une sanction sans être unanimement d'accord.

Kler (Vigile) : c'est un rôle d'assistant porté uniquement par des peuples vassaux (kig-yars, unggoy, etc.) placés sous les ordres de questeurs ou de préfets. Bien qu'il existe une multitude de sous-catégories, elles ne servent que dans leurs interactions entre elles car tout autre individu les appelle seulement par le titre de Vigile.



8.8. L'EXPANSION DE SIAKAR

Le but de ce chapitre est de vous proposer un environnement de jeu dans la sphère covenant avec une description suffisamment complète de sa géo-politique pour y créer facilement des aventures riches en rebondissements. Il s'agit là encore d'une création de **Halo : Project Daybreak** avec quelques adaptations et ajouts, dont la description correspond à l'époque des Années Sanglantes donc plusieurs années après la disparition de l'Alliance. Tous les noms anglais ont été conservés lors de leurs principales apparitions pour faciliter leur repérage sur la carte ci-dessous lorsqu'ils s'y trouvent, et nous vous proposons systématiquement des traductions françaises à la fois pour une compréhension de ces titres mais aussi pour les plus extrêmes défenseurs de la francophonie. Certaines de ces traductions ne sont pas faites exactement mot-pour-mot car parfois cela ne sonnait pas très bien lorsque l'on appliquait cette méthode. Nous avons donc pris certaines libertés d'écriture et ainsi obtenu au final un résultat assez satisfaisant et pleinement exploitable dans le cadre du projet Halo Evolved tout en restant parfaitement fidèle au travail des auteurs. La carte ci-dessous montre approximativement un tiers de l'ancien sous-territoire de l'Alliance connu sous le nom d'**Expansion de Siakar** ; les diverses subdivisions régionales et provinciales, telles que désignées à l'époque par l'Alliance, sont indiquées en conséquence. Là encore, la version haute définition est disponibles sur [cette page](#) du wiki de *Halo : Project Daybreak*. Notons qu'entre 100 et 200 emplacements qui devraient être sur cette carte en sont absent – soit pour des raisons de clarté et pour se focaliser sur les éléments essentiels, soit par manque d'informations. La plupart des emplacements indiqués sont des sites-clés d'une quelconque importance ou d'intérêt ; mais même ainsi, la carte n'affiche pas tout. La majorité des systèmes inhabités ou insignifiants ne sont pas indiqués ici à moins de présenter un intérêt particulier, un grand nombre d'installations minières ont également été ignorées.



PRÉSENTATION GÉNÉRALE

L'Expansion de Siakar est ce que l'Alliance appelait un **Domaine Majeur**, la plus grande catégorie de territoire administratif utilisé par l'administration de Grande Bonté. Comme d'autres domaines similaires dont la taille est à peu près équivalente à celle de la sphère humaine toute entière, ce territoire couvre des dizaines de milliers d'étoiles, toutefois seulement quelques centaines de systèmes sont colonisés et encore moins sont correctement surveillés. Grâce à leurs vaisseaux nettement plus rapides que ceux de l'humanité et leur meilleure compréhension des courants et nœuds de transit sous-espace, les covenants ont pu se permettre d'être moins modérés concernant les distances séparant leurs colonies, ce qui explique pourquoi ces dernières sont généralement beaucoup plus dispersées que celles de la Terre.

Le gros de la colonisation de Siakar a commencé vers les années 1200 environ. Il existe bien quelques mondes ayant été habités depuis des époques encore antérieures (le cercle souverain de *Glorious Proclamation* dans la Confluence de Chikri Merkaa en est un parfait exemple), cependant ils n'étaient pas le résultat d'effort partagés à travers l'ensemble de l'administration de l'Alliance mais davantage des projets indépendants menés par des communautés assez puissantes pour avoir les moyens de s'installer sur un monde, de l'exploiter et de le protéger efficacement. La majorité des grands centres de populations dans la région ont été établis par le pouvoir central durant trois siècles d'intense colonisation avant de considérablement ralentir vers les années 1500, les efforts de Grande Bonté s'étant rapidement détournés vers la région de Doisac (voir carte globale de la sphère covenante) après la découverte du peuple jiralhanae. Après ça, la zone tampon que l'Alliance considérait comme une pseudo-frontière entre l'espace « civilisé » et l'espace « non civilisé » ne s'y étendait plus que par petits pas prudents en comparaison des sauts de géant accomplis durant les siècles précédents. Le reste des colonies de Siakar sont donc apparues beaucoup plus lentement par la suite au fur et à mesure de l'intensification des flux de vaisseaux, de la cartographie des routes spatiales locales et des besoins en ressources.

Au nord de cette région se trouve **Hades Gulf** (le Golf d'Hadès), une zone à très faible densité d'étoiles qui encore après la guerre reste quasi totalement inoccupée, et au-delà de laquelle se situe la sphère humaine (plus précisément le quadrant 1 Orion-Eridanus) après un voyage d'environ 500 années-lumières à travers trois à quatre nœuds de transit le long du **Pleiades Corridor** (le Corridor des Pléiades). Cette route fut établie pendant la Grande Guerre pour le passage des flottes de guerre participant à la sainte croisade contre les humains, et à ce titre il s'agit de l'une des routes sub-spatiales les mieux établies de toute la sphère covenante.

FACTIONS

Chikri-Merkaa Conflux

(La Confluence de Chikri-Merkaa)

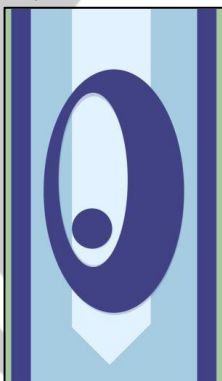
SPHÈRE D'INFLUENCE : 24 systèmes ; 34 mondes [ou habitats comparables] ; 4 systèmes contestés

CAPITALE : Station *Auspicious Confluence*, planète de *Radiant Zenith*, système Chikri.

Cette première faction est la principale alliée de l'humanité dans l'expansion de Siakar, et par conséquent celle sur laquelle l'UEG possède le plus d'informations. Ses dirigeants sont en effet plus ouverts d'esprit que la plupart des autres souverains locaux et ont été parmi les premiers à signer le Concordat de la Réconciliation. La Confluence de Chikri-Merkaa est loin d'être le plus puissant membre de la Veillée Extérieure, mais c'est celui qui traite le plus ouvertement avec l'humanité.

La Confluence (souvent appelée **CCM** par les humains) est une alliance très ancienne de mondes relativement bien regroupés, dirigés par un conseil nommé le **Grand Conclave**. Celui-ci fut fondé à partir de l'ancienne Coalition Marchande de Chikri-Merkaa rassemblant douze représentants de diverses puissantes corporations locales, parmi lesquelles on peut compter (entre autres) une alliance de banques kig-yars, une station marchande dirigée par un unggoy et des sociétés minières sangheili. Après la disparition des autorités de l'Alliance, ces corporations ont chacune pris le contrôle d'une partie du territoire afin de maintenir l'ordre, ce qui n'était néanmoins possible qu'en continuant d'unir leurs forces. Leurs principaux intérêts sont donc avant tout les accords commerciaux et la sécurité interne de leur territoire, ce qui explique en grande partie leur désir d'échanges avec l'UEG et les membres de la Veillée Extérieure.

Une description plus complète de la Confluence de Chikri-Merkaa est disponible en anglais sur le [wiki](#) de *Halo Project Daybreak*, ou en français dans [ce document](#).



Golden Compact (La Charte Dorée)

SPHÈRE D'INFLUENCE : 26 systèmes ; 32 mondes [ou habitats comparables] ; 12 systèmes contestés

CAPITALE : planètes de *Hur-Sanak* et *Hur-Utnai*, système *Aachse*

Tandis que la Confluence de Chikri-Merkaa constitue la principale puissance économique de Siakar, la Charte Dorée en est incontestablement la première force militaire et diplomatique en raison de son histoire. Ses planètes jumelles **Hur-Sanak** et **Hur-Utnai** sont les plus anciens mondes-fortresses de toute la province, fondés par une courageuse entreprise coloniale de plusieurs clans sangheili, et constituaient le centre local du pouvoir de Grande Bonté. Cela impliquait la présence permanente d'un magistrat san'shyuum, le dernier en date étant l'archimandrite **Nohk Romna** qui fut renversé pour laisser le pouvoir à un cercle de kaidons et de reines yanme'es.

Les mondes de la Carte Dorée ont depuis toujours été très militarisés mais peu religieux malgré les efforts du clergé de l'Alliance, et voyaient la croisade contre les humains comme un gaspillage de ressources qui auraient été mieux employées à sécuriser le territoire de Siakar. La guerre civile provoquée par le Grand Schisme les a donc moins durement touchés que beaucoup d'autres secteurs et ils auraient déjà revendiqué leur souveraineté sur toute la province si les Lames de Sanghelios ne leur avait pas imposé d'intégrer le Concordat de la Réconciliation. Car les kaidons de la Carte Dorée se considéraient comme les premiers protecteurs de l'ordre dans la région et estiment qu'ils devraient en être les seuls dirigeants, une ambition qui laisse planer de grosses inquiétudes sur leur respect des nouveaux pactes d'alliance.

L'attitude de la Carte Dorée envers l'humanité est loin d'être amicale, non pas pour des raisons religieuses mais parce que ses kaidons sangheili considèrent les humains comme faibles et indignes de confiance au même titre que les kig-yars ou les unggoy. C'est pourquoi le système de caste n'a presque pas été aboli sur leurs mondes, à l'exception du cas des yanme'es dont les reines ont négocié un statut quasi équivalent à celui des sangheili après des affrontements sanglants qui auraient pu mener à leur destruction mutuelle. Aujourd'hui, les troupes de la Charte



concentrent principalement leurs efforts sur les pirates et les ennemis du Concordat, mais n'hésitent pas à s'en prendre à des communautés humaines indépendantes au moindre prétexte. Les rares humains autorisés à poser le pied sur leurs mondes sont traités comme des citoyens de seconde zone lorsque ce ne sont pas des esclaves.

Jjaibii Shroud Nexus (Le Nexus du Nuage de Jjaibi)

Une ligue marchande avec une flotte militaire de puissance modeste. Le Nexus n'a aucun but religieux ou idéologique, et divers membres de ce groupe font déjà commerce avec des gouvernements planétaires de l'UEG. Malheureusement, leur nature de mercenaires fait d'eux une potentielle cause de *casus-belli* avec d'autres factions plus hostiles, d'autant que des éléments du Nexus sont suspectés de faire des échanges avec un certain nombre de ces factions en dépit de l'interdiction ordonnée par les accords du Lien Unique. En raison de cette activité suspecte, l'ONI surveille le Nexus autant que possible, mais cela lui est relativement difficile étant donné que beaucoup de ses ressources sont déjà mobilisés en priorité sur les organisations ouvertement hostiles.

Reconciled Paradigm (Le Paradigme Réconcilié)

Il s'agit d'une sorte de « micro-Alliance » constituée de plusieurs douzaines de mondes unifiés par un crédo religieux issu de l'ancienne foi covenante mais réformée au travers de plusieurs réajustements majeurs. Pour l'instant, leurs préoccupations semblent plutôt centrées sur la réforme et la réconciliation de leur religion ainsi que sur la consolidation de leur puissance militaire à l'intérieur de leur territoire. En dépit de leurs différences idéologiques avec les Lames de Sanghelios, les Réconciliés ont récemment signé le traité du Lien Unique, ce qui fait d'eux un élément de la Veillée Extérieure et donc un allié par proxy de l'UEG. Ils ont également établi plusieurs traités commerciaux avec des factions voisines telles que la Confluence et la Charte Dorée. L'ONI craint cependant que tout ceci ne soit qu'un écran de fumée pour préparer une offensive contre la sphère humaine, ou que leurs réformes religieuses ne laisse place à une autre idéologie fanatique aussi dangereuse que celle qui a provoqué la Grande Guerre.

Skarr Girdle (La Ceinture de Skarr)

C'est une très ancienne association établie sans aucune forme de contrat officiel entre deux douzaines de systèmes habités principalement par des populations kig-yars, unggoy, jiralhanae et yanme'es. Bien que désorganisée et sans véritable cause commune, la Ceinture abrite plusieurs éléments radicaux qui sympathisent avec des factions ouvertement hostiles telles que les **Conservateurs de la Vraie Liberté**, l'**Ost de la Flagellation** et les **Gardiens du Calice Consacré**. Les diverses autorités dirigeantes de la Ceinture sont assez passives sur le plan stratégique, toutefois ils semblent avoir engagé une série d'escarmouches avec de nombreux mondes indépendants ; ils sont aussi très largement inefficaces pour combattre la criminalité au sein de leur territoire. Leur instabilité et leurs troubles internes font qu'ils ont bien peu de chance de tenter toute forme d'incursion sérieuse jusqu'au territoire humain.

Yzen Bulwark (La Barricade d'Yzen)

C'est le nom d'une coalition assez classique de mondes sangheili qui s'opposent aux revendications de la Charte Dorée dans cette région pour des raisons essentiellement historiques. Elle ne présente aucune menace visible pour l'UEG car leur hostilité ne concerne que les mondes sangheili voisins ainsi que les colonies de la seconde sphère d'expansion de Sanghelios, dans le cadre d'une guerre idéologique et/ou territoriale assez semblable à l'Insurrection humaine (mais évidemment avec des causes beaucoup plus anciennes et complexes).

Keepers Of The One Freedom

(Les Gardiens de la Véritable Liberté)

Voir chapitre 1.4.

Sons Of Heaven (Les Fils du Paradis)

Autre faction religieuse particulièrement hostile, ils sont comparables aux Gardiens de la Véritable Liberté mais avec un commandement sangheili, plusieurs différences idéologiques et une présence plus centrée sur les mondes covenants dans la région de Siakar. L'essentiel de leurs activités militaires sont dirigés sur les éléments les plus anciens et/ou les plus religieusement conservateurs des factions post-Alliance, cependant les Fils du Paradis se sont déclarés comme ennemis de

l'UEG. Et bien qu'ils soient visiblement ouverts à intégrer des humains en tant que vassaux, les incursions qu'ils ont menées à la périphérie des colonies extérieures ont été sans pitié envers ceux qui refusent de se soumettre à leur autorité.

Storm Of Faith (La Tempête de la Foi)

Cette organisation terroriste nomade est née d'un schisme au sein des Fils du Paradis ; l'origine de leur désaccord semble être une trop grande clémence des Fils sur plusieurs concepts religieux. En conséquence, les deux factions ont eu de nombreux accrochages violents. Récemment, la Tempête s'est rapprochée de la nouvelle Alliance forgée par Jul 'Mdama, qui leur a fournis une importante quantité d'armement et de ressources diverses. Cette faction représente une menace sérieuse principalement pour les factions covenantes voisines, mais son dévouement aux doctrines religieuses antihumaines est des plus inquiétantes. Etant donné sa grande mobilité et ses tactiques de raids éclairs, la Tempête devrait être considérée comme une menace sérieuse pour toutes les colonies frontalières humaines.

The Eternal Covenant (L'Alliance Eternelle)

Assez peu remarquable comparée au reste, cette faction est l'une des nombreuses organisations de petite taille qui tentent de reformer l'Alliance sous l'autorité d'une poignée de chefs de guerre sangheilis. Après avoir acquis son territoire par une phase d'expansion très agressive en vampirisant les ressources abandonnées par le pouvoir central de Grande Bonté, l'Alliance Eternelle s'est essouffée et reste passive à partir de 2556, même à l'échelle locale. Il est possible que ses ressources et le moral de ses membres soient épuisées ou sur le point de l'être dans un proche futur, les rendant peu susceptibles de présenter une menace sérieuse envers l'humanité.

The Third Severance (La Troisième Rupture)

Cette jeune faction à gouvernement multiraciale est née d'un conflit qui s'est déroulé en 2557, ce qui fait que très peu d'informations sont disponibles à son sujet ou sur la région qu'elle occupe (que les factions voisines nomment **The Cleft** : la Crevasse). Les rumeurs suggèrent que les conséquences du Schisme de l'Alliance ont lourdement impacté cette zone avec d'intenses luttes internes, des groupes séparatistes apparaissant régulièrement et bouleversant continuellement le découpage de ses frontières. De par sa grande instabilité, toutes les opérations militaires de la Troisième Rupture sont pour l'instant situées à l'intérieur de la Crevasse pour en maintenir le contrôle. Rien n'est certain concernant leurs ambitions à long terme, ni même sur leur positionnement envers l'humanité.

The Conflagrante Host (L'Ost de la Conflagration)

Il s'agit d'un groupe de pirates qui grandit en célébrité au travers de larges raids organisés contre les mondes à la périphérie de l'Expansion de Siakar. Sans aucun doute hostile envers l'humanité, les activités de l'Ost sont pour l'instant contenues dans une bulle d'environ 100 années-lumière autour de la **périphérie de Kelsac**. Reste à savoir si cette organisation parviendra à subsister comme une véritable faction majeure sur l'échiquier régional ou si elle sera éclatée voir éradiquée comme tant d'autres avant elle.

The Guardians Of The Consecrated Chalice

(Les Gardiens du Calice Consacré)

Cette petite bande de raiders et de pirates sous le commandement de la capitaine de vaisseau kig-yar **Rish Jin** présente un intérêt particulier en raison de l'artefact forerunner qu'elle détient – le fameux « calice » d'où elle tire son nom, et qui lui a permis d'accéder à une large variété de technologies exotiques. L'artefact en question est une sorte de cuve forerunner d'assemblage permettant de manipuler la matière et dotée d'une forme très basique d'intelligence simulée (i.e. ne pas confondre avec intelligence artificielle). Selon les standards forerunner, l'objet peut être considéré comme un simple appareil ménager, et son logiciel intégré a été utilisé par ses nouveaux propriétaires pour construire une impressionnante quantité d'objets exotiques et assez loufoques. L'artefact et ses créations ne sont néanmoins pas assez grands pour faire de ces individus autre chose qu'une autre horde guerrière guidée par une religion tordue.

Le moment fondateur de ces Gardiens est désigné comme le « Miracle du Calice Consacré » lorsque l'artefact sauva leur vaisseau des heures les plus sombres de la chute de Grande Bonté, provoquant leur fervente conversion vers ce qui est désormais leur propre version d'un culte des forerunners. Le rite d'initiation d'un

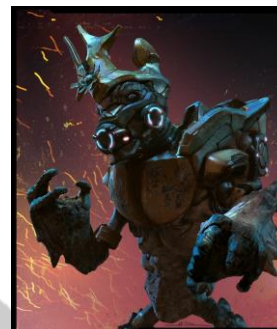
nouveau gardien exige qu'il se prosterne devant le Calice afin que celui-ci lui offre un cadeau en retour – le plus souvent une arme ou un gadget quelconque. Tout cela les rend assez unique malgré leur faible nombre.

Les Gardiens du Calice sont pour l'essentiel contenus dans la sphère covenante et plus précisément dans la périphérie de Kelsac, mais des sources incertaines rapportent la présence de plusieurs de leurs vaisseaux dans des stations spatiales relais du Golfe d'Hadès. S'ils venaient à étendre leurs opérations vers les colonies humaines, ils pourraient présenter une sérieuse menace de par les technologies forerunners en leur possession.

The Empyrean Dominion

(Le Dominion Empyréen)

Dirigée par un unggoy nommé **Huhhub le Béni**, cette faction est un assortiment hétéroclite de plusieurs centaines de vaisseaux spatiaux de modèles très variés et rassemblés autour de la **Nouvelle Grande Bonté**, un immense transporteur cargo de classe *Favorable Wind* vieux de plusieurs siècles et converti en une cité nomade (il ne s'agit que l'une des nombreuses installations ou lieux nommés ainsi à travers la sphère covenante). En dépit de la dévotion et l'ingéniosité de son dirigeant ainsi que de son plus proche entourage, l'immense majorité des membres du Dominion ne sont que des raiders et autres truands de bas étage, c'est pourquoi plusieurs gouvernements n'ayant pas la force (ou la volonté) de les dissuader d'approcher de leur territoire préfère les payer pour qu'ils restent à bonne distance. Jusqu'à présent, le Dominion Empyréen s'est limité à la sphère covenante, et leur trajectoire actuelle semble les diriger sur une courbe à travers les régions périphériques vers les anciens systèmes administratifs centraux de l'ancienne Alliance. Mais s'ils venaient à traverser la sphère humaine, ils deviendraient une nuisance majeure et peut-être même une menace directe.



Djyrn Ultimatum (L'Ultimatum de 'Djyrn)

Cette faction n'est que l'une des nombreuses organisations éphémères qui apparaissent et disparaissent suivant les troubles des Années Sanglantes. Sans affiliation officielle, son gouvernement militariste installé dans le **Bloc d'Ikket'Hai** n'a aucun but idéologique connu, pour peu qu'il en possède un. Les activités récentes de l'Ultimatum laissent supposer que ses ambitions sont essentiellement locales, et qu'il a peut-être déjà atteint la taille limites de ce que ses forces peuvent contrôler de manière réaliste. Ses vaisseaux se désignant comme appartenant à cette faction n'ont pas été repérés au-delà de la région de **Koor-Zaan**.

Raruk Warpack (La Meute de Raruk)

Très peu d'informations sont disponible sur ce groupe pour l'instant en dehors de quelques vagues mentions. Il s'agirait d'un assortiment de pirates et de raiders composés majoritairement de jiralhanane et organisés suivant leur traditionnelle hiérarchie tribale. Toutes les mentions de la Meute de Raruk sont concentrées dans une même région d'à peine cinquante années-lumière, ce qui indiquerait une présence très restreinte. Il est peu probable qu'elle présente une menace immédiate pour la sphère humaine ou pour les routes commerciales, néanmoins une investigation plus poussée est recommandée.

The Divine Lights (Les Lueurs Divines)

Ces fanatiques religieux possèdent une doctrine hautement spécifique, évidemment en conflit avec les autres factions très pieuses opérant dans la même région. Pour l'instant, leur présence semble se limiter à une poignée de mondes mineurs ou inhabités situés à la frontière du **Vide de Sarsis**, une zone à fort risque pour la navigation spatiale et que les covenants considèrent comme sacrée. Le peu qui est connu au sujet des Lueurs Divine indique qu'elles peuvent être considérées comme n'étant pas une menace pour l'humanité. Ce groupe a été rencontré ou observé dans le **Brin de Gzibahr** et les régions extérieures du **Nuage de Jjaibi**, et la Charte Dorée aurait subi des attaques de leur part à proximité de leurs lignes d'approvisionnement



EMPLACEMENTS CLÉS

Kelsac Periphery (La Périphérie de Kelsac)

Il s'agit de la frontière sauvage de la sphère covenante dans la région de Siakar, une bande large de 300 années-lumière où les mondes considérés « civilisés » diminuent rapidement en nombre pour laisser place aux étendues inexplorées de l'espace. Même sous le règne de l'Alliance, de nombreux groupes de pirates et communautés dissidentes voyaient cet endroit comme un foyer. Mais durant la Grande Guerre, l'Alliance a mobilisé de vastes ressources pour sécuriser un couloir autour des voies de transit qu'empruntaient ses flottes à travers la périphérie de Kelsac pour envahir la sphère humaine.

Chikri-Merkaa Strand (Le Brin de Chikri-Merkaa)

Ce territoire rassemble un groupe d'étoiles se trouvant entre les systèmes de Chikri et de Merkaa ou dans leur proximité immédiate. Mais initialement seul le système Merkaa possédait une réelle importance locale, car Chikri n'avait présenté aucun intérêt particulier pendant plusieurs siècles jusqu'à une guerre civile appelée la Première Discorde de Siakar. Le monde principal du système Merkaa, **Jai Shua**, était autrefois un centre culturel et militaire majeur qui rivalisait avec l'actuelle capitale de la Confluence de Chikri-Merkaa, **Radiant Zenith**, mais qui a fait l'erreur de choisir le mauvais camp et a ainsi causé sa propre ruine.

Apex Firmament (L'Apex du Firmament)

C'est un ensemble de plusieurs centaines d'étoiles voisines du Brin de Chikri-Merkaa et qui ont toujours été une zone clé sur l'échiquier politique et militaire de l'Expansion de Siakar du temps de l'Alliance – ce qui constitue l'une des raisons principales pour lesquelles la Charte Dorée a pu s'imposer comme l'une des factions majeures de la région.

Jjaibii Shroud (Le Nuage de Jjaibi)

Cette large nébuleuse abrite plusieurs douzaines de colonies, de zones commerciales et de dépôts militaires établis pour la plupart par l'Alliance pendant la Grande Guerre. Aujourd'hui, grâce aux efforts de la faction du Nexus, cette zone a pris une importance considérablement plus grande en tant que plate-forme marchande majeure, en particulier sur le spatiodock nommé **le Rift**.

Hark'azai Curtain (Le Rideau de Hark'azai)

Ce groupe d'étoile tire son nom des vestiges d'une supernova et constituait l'une des principales voies de transit des flottes de guerre vers la sphère humaine durant la guerre, avec le Nuage de Jjaibi. Considéré comme un territoire de seconde zone selon les standards de l'Alliance, c'est un endroit instable où prospèrent de nombreuses bandes de pirates et autres factions mineures à la réputation douteuse. Néanmoins, l'activité y est relativement importante en raison de l'accès au Corridor des Pléiades depuis le nœud de transit d'Ouras ainsi que des routes marchandes secondaires qui mènent à la bordure d'Hezzaggor.

Resrili-Lykh Wastes (Les Désolations de Resrili-Lykh)

Les Désolations sont nommées ainsi en raison des deux douzaines de mondes qui furent ravagés durant ou après le Grand Schisme. A présent, la situation politique y est encore très instable avec de nombreux mondes non-affiliés et une piraterie incontrôlable qui frappe les voies de transit. Cependant le Nexus du Nuage de Jjaibi a débuté des opérations militaires visant à sécuriser plusieurs des routes utilisées par ses vaisseaux dans cette zone.



Emerald Sea & The Koor-Zaan Stream

(La Mer d'Émeraude et le Fleuve de Koor-Zaan)

Ces deux régions sont formées de mondes très variés. D'un côté on a de très anciennes colonies datant d'avant les premières guerres civiles de Siakar, il y a environ un millénaire, mais qui ont perdu de leur puissance suite aux troubles du Schisme ainsi qu'au réaménagement de plusieurs routes marchandes, et de l'autre, on a des colonies encore toute jeunes fondées en réponse à ces récents changements et qui sont encore loin d'être pleinement établies. Néanmoins cette zone abrite encore quelques plateformes marchandes d'importance, en particulier le monde kig-yar de **Cii'hith** et la vénérable colonie de **Jedrine** qui, bien qu'ayant depuis longtemps perdue sa gloire d'antan, détient encore le grand port marchands nommé **le Nexus de Kjuze**.

Vantage Of The Seven (Le Regard des Sept)

Durant le 11^{ème} Âge de la Découverte, sept chefs de guerre sangheils établirent des avant-postes dans des systèmes stellaires de cette région dans le but d'établir une nouvelle ligne de mondes-fortresses qui approvisionnerait les futures expansions coloniales de l'Alliance. Cette vision n'aboutit jamais, à cause des dévastations de la Première Discorde de Siakar. La plupart de ces sept systèmes sont tombé en déclin au point de ne jamais pouvoir retrouver leur ancienne gloire. Durant la guerre humano-covenant, néanmoins, l'ancienne forteresse de **Sentinel of the Far Distance** (la Lointaine Sentinelle) dans le système d'**Odleett** fut renouée et réaménagée pour soutenir l'invasion ; de plus, le spatiodock de **Serpent's Eye** (l'Œil du Serpent) qui avait été construit dans ce même système durant les siècles précédents est désormais devenu une importante plateforme marchande en raison de l'augmentation des flux économiques à travers le Corridor des Pléiades.

Ragheb's Sanctum (Le Refuge de Ragheb)

Cet amas d'étoiles tire son nom du célèbre seigneur local Ragheb 'Saan qui, durant le 16^{ème} Âge du Conflit, accueilli sur ses colonies de nombreux réfugiés fuyant les guerres qui agitaient la région d'Iabuze. Cependant, le monde forteresse de **Sundered Hearts** (les Cœurs Déchirés) qui abritait le cœur du pouvoir local a perdu beaucoup de sa gloire durant les derniers siècles et beaucoup de ses anciens monuments ont été détruits durant le Grand Schisme.

Jaht Desolation (la Désolation de Jaht)

C'est une région de mondes vitrifiés ou dévastés qui sont autant de vieilles blessures datant de conflits vieux de plusieurs siècles. A présent ces mondes sont revendiqués par des pirates et autres criminels qui réinvestissent d'anciens avant-postes encore habitables. Toutefois les nombreux mondes totalement inhabitables – ainsi que la zone de dangers astro-navals du **Broiling Deep** (Les Profondeurs Brûlantes) créent une zone tampon entre la Confluence de Chikri-Merkaa et les systèmes les plus instables de la Brume de Tirn.

Ikket'hai Bloc (le Bloc d'Ikket'hai)

Nommé d'après un amas d'étoiles que l'Alliance désignait la **Cascade d'Ikket'hai**, le Bloc est davantage un surnom qu'une véritable formation astrologique car ses frontières changent constamment au rythme des conflits et des bouleversements politiques des mondes qui le constituent.

ROUTES MARCHANDES ET VOIES DE TRANSIT

Pleiades Corridor (le Corridor des Pléiades)

Aussi appelé la Route Marchande du Gulfstream par les voyageurs depuis la fin de la guerre, le Corridor est une ligne de transit majeure entre la sphère humaine et celle des covenants. Elle doit son nom à un amas d'étoiles très brillantes situées à proximité de ses principaux nœuds de transit. Elle fut initialement cartographiée par l'Alliance pendant la guerre pour servir de voie secondaire vers le domaine de l'humanité, et de nombreuses installations logistiques furent donc construites dans des systèmes stratégiques tout le long de cette zone. Aujourd'hui, ces installations accueillent essentiellement des marchands, des migrants et d'autres voyageurs qui font la route entre les deux civilisations.

The Gentle Trail (la Piste Douce)

C'est l'une des principales voies sub-spatiales de Siakar, parcourant une longue route depuis le Nuage de Jjaibi jusqu'à l'amas d'Iabuze et même au-delà vers la Mer des Murmures. Elle est nommée ainsi en raison des courants très avantageux dans le sous-espace et des nombreuses infrastructures portuaires établies sur toute sa longueur, bien qu'aujourd'hui bon nombre de ces installations ne sont plus aussi sûres qu'elles ne l'étaient sous le règne de l'Alliance.

The Promissed Passage (le Passage Promis)

Bien que son origine exacte ait été perdue dans les tumultes de l'histoire, les légendes sangheils de Glorious Proclamation disent que cette voie fut empruntée et cartographiée pour la première fois par la flotte de réfugiés provenant de l'ancienne colonie de **Vaal Skettar**, détruite dans un désastre cataclysmique il y a plus de 1500 ans, avant que ces mêmes réfugiés ne fondent Glorious Proclamation. Cependant, il existe plusieurs autres légendes et histoires similaires qui se contredisent parmi les communautés locales. Quoi qu'il en soit, le Passage Promis demeure l'une des voies-

clés de l'Expansion de Siakar et l'une des plus communément naviguées par ceux qui voyagent entre cette région et le cœur de l'ancien domaine de l'Alliance. Elle était – et reste toujours – très populaire auprès des pèlerins qui viennent des régions plus anciennes de la sphère covenant pour venir contempler les sites sacrés de Siakar.

Jahkuur Channel (le Canal de Jahkuur)

Cette branche de la Piste Douce fut cartographiée après la colonisation de l'Annexe de Jahkuur et servait de raccourci vers cette nouvelle province. Aujourd'hui elle est également empruntée par ceux qui voyagent vers ou depuis le Crépuscule de Qleshan et la Faille de Saarkai.

The Brigands'run (Le Passage des Brigands)

Situé dans les régions périphériques de l'ancienne Alliance, cette voie de navigation était autrefois un secret connu uniquement des pirates et contrebandiers les plus expérimentés, car elle permettait de contourner très rapidement les patrouilles navales dans la région de la Crevasse. Ses coordonnées sont publiquement connues depuis plus d'un siècle, cependant elle maintient une sale réputation en raison de l'intense présence de piraterie et de repères hors-la-loi sur les mondes qu'elle traverse, ce qui fait que seuls les voyageurs les mieux protégés osent l'emprunter.

Path Of Perils (le Chemin des Périls)

Au départ, il s'agissait d'un « raccourci » illégal entre le Crépuscule de Qleshan, le Refuge de Ragheb et **Terbiin Strip** (la Bande de Terbiin), considéré dangereux en raison de sa grande proximité avec **Udnurthi Gap** (le Puits d'Udnurthi). Mais aujourd'hui les nombreux apports de coordonnées de navigation plus précises ont grandement réduit les risques d'incidents.

ANOMALIES ET DANGERS ASTRO-SPATIALS

Les zones hachées en rouge sur la carte sont des anomalies de sous-espace aux origines naturelles ou, pour certaines, causées par des technologies forerunners actives. L'Alliance considérait ces zones comme des terres sacrées où les mortels - peu importe leur dévotion - avaient été interdit d'entrer par les dieux. Plus de détails sont disponibles ci-dessous :

The Kelsac Chasm (*le Gouffre de Kelsac*)

C'est une assez vaste zone de « ralentissement » qui influence les déplacements sous-espaces. Bien que de telles anomalies puissent être traversées, elles ont tendance à provoquer des dysfonctionnements moteurs et parfois forcer les vaisseaux à revenir en espace réel de manière aléatoire. L'utilisation d'un navigateur expérimenté (ou d'une IA pour un vaisseau humain) est indispensable pour un voyage sans incident, et même ainsi la plupart des vaisseaux covenants évitent de s'y aventurer. Néanmoins, de nombreux pirates et autres groupuscules hors-la-loi ont établi des routes secrètes à travers le Gouffre de Kelsac, ce qui rend leur traque par les autorités locales extrêmement difficiles voire impossible. On ignore encore si cette anomalie est d'origine naturelle ou artificielle, mais sa nature très irrégulière suggère plutôt le premier cas.

IMPORTANT : c'est dans l'une des zones de plus intense ralentissement que se trouve le système Coelest qui contient le Halo Delta (installation 05), dont la description est donnée au chapitre 8.9.

The Thesyma Knot (*le Nœud de Thesyma*)

Classée en tant que "impasse" d'origine inconnue. La plupart des nœuds de transit et points de saut de cette zone présentent des caractéristiques étranges qui piègent souvent les voyageurs non-avertis dans des boucles de vecteurs apparemment incompréhensibles qui les maintiennent dans les limites du Nœud de Thesyma. Sans un navigateur expérimenté, il y a peu de chances d'arriver à sortir de cette zone.

The Udnurthi Gap (*le Puits d'Udnurthi*)

Cette zone présente des propriétés anormales qui sont partiellement dues à la faible densité stellaire. Même si ce n'est pas pour autant une impasse, le Puits a tendance à augmenter l'effort demandé aux moteurs sub-spatiaux, ce qui fait que beaucoup de vaisseaux l'évitent.

The Broiling Deep (*Les Profondeurs Brûlantes*)

Ressemblent très largement au Puit d'Udnurthi.

The Vortex Iirloht (*le Vortex d'Iirloht*)

C'est une curieuse zone de « ralentissement » où l'effet de l'anomalie s'intensifie au fur et à mesure qu'on se rapproche de son centre, laissant fortement suggérer que la cause provient d'une installation forerunner active mais de nature inconnue.

The Eye Of Lyhk (*l'Œil de Lyhk*)

Très petite « impasse » aux caractéristiques semblables à celle du nœud de Thesyma.

« Sacred » Void Of Sarsi (*le Vide « sacré » de Sarsi*)

Il y a de très fortes chances pour que cette zone de non-transit sub-spatial a pour origine la présence d'une station de Maginot active. Tout vaisseau entrant dans la zone est expulsé de force vers l'espace réel et détruit. Autrefois considérée comme sacrée par la plupart des habitants de la Charte Dorée, elle a depuis perdue sa dimension religieuse mais n'est toujours pas traversée pour des raisons évidentes.

R

S

8.9. LE HALO DELTA

« Si cela ne tenait qu'à moi, je détruirais cet anneau tout comme l'a fait votre major, afin que son arme et ses immondes prisonniers ne menacent plus jamais la sécurité de nos peuples. Mais notre situation ne nous permet pas de gaspiller un tel potentiel. Je m'en remettrai donc à la décision du conseil. »

-Arbitre Thel 'Vadam s'adressant aux autres dirigeants du Concordat de la Réconciliation

Dans le contexte historique que nous avons créé pour ce jeu et qui se situe en l'année 2555 (voir l'introduction de ce livre), toute l'attention des civilisations humaines et covenantes sont tournées vers l'exploration du Halo Delta. Celui-ci se trouve dans l'une des zones les plus insondables de l'anomalie spatiale du **Gouffre de Kelsac** (voir page précédente), elle-même située dans la **Zone d'Occupation Commune** qui sépare la sphère humaine de la sphère covenante. La puissante coalition du **Concordat de la Réconciliation**, qui réunit les **Lames de Sanghelios** avec l'**UEG** et leurs alliés respectifs, a lancé un vaste programme de colonisation et d'exploration pour faire du Halo Delta le symbole éclatant de ce nouvel âge bâti autour de la coopération entre les différents peuples. Une première ville fortifiée, nommée **Elysium City** en l'honneur du lieu de naissance du major spartan JOHN-117, a été construite en un temps record et constitue à ce jour le centre névralgique de tous les espoirs et rêves de cette époque. Ses habitants, soigneusement sélectionnés pour leur potentiel exceptionnel par les services de renseignements, sont les pionniers d'un avenir à la fois mystérieux, inquiétant et fascinant. Cependant, malgré les énormes ressources industriels et militaires mobiliser pour sécuriser l'anneau-monde, les **Bannis** et l'**Alliance Réformée** sont parvenus à établir de solides têtes de pont à sa surface pour tenter d'en tirer profit pour leurs propres ambitions. Les affrontements sont donc fréquents entre ces factions et il est impossible de mener la moindre expédition hors d'Elysium sans une escorte armée.

Mais cet anneau est surtout rempli d'innombrables mystères à explorer et de dangers variés, sans compter que les humains ne peuvent pas compter sur l'habituel soutien des technologies forerunners. Car le moniteur de cette installation, **2401 Penitent Tangeant**, est tombé aux mains du Parasite depuis une date inconnue, probablement plusieurs millénaires, durant une brèche de confinement qui a été refermée depuis au prix d'immenses efforts. Les ressources des sentinelles forerunners ont perdu leur général en chef et n'ont plus aucun moyen de coordination centralisé, laissant les sous-moniteurs gérer leurs secteurs respectifs de manière isolée en poursuivant leurs tâches du mieux possible. Bon nombre de ces sous-moniteurs ont peu à peu succombé à la Corruption propre aux intelligences artificielles, développant des personnalités déviantes aux comportements imprévisibles. Ils n'ont plus à obéir au Protocole de Réclamation et peuvent se montrer extrêmement agressif contre quiconque s'introduit sur leur territoire.

Pour toutes ces raisons, le Halo Delta est un lieu au potentiel d'aventures incroyable ainsi qu'un environnement de vie conçu spécialement pour être la base d'opération parfaite d'une équipe de héros dans cette époque mouvementée. Cet environnement vous est décrit dans ce chapitre de manière aussi détaillé que possible pour vous accompagner dans vos histoires.



ELYSIUM CITY
VERS UNE NOUVELLE VIE

BATISSEZ LE FUTUR
EXPLOREZ LE HALO
PROTÉGEZ LA PAIX

 **PHOENIX INITIATIVE**
Ensembles, nous unissons les étoiles

ENGAGEZ-VOUS DANS VOTRE CENTRE UEG LOCAL
TRANSPORT GRATUIT POUR VOUS ET VOTRE FAMILLE

LE PROGRAMME ELYSIUM

Il ne suffit pas de vouloir vivre sur Elysium City pour y être accepté. Le Halo Delta est l'un des endroits les plus fortifiés et les plus surveillés de tout le territoire du Concordat, pour de très bonnes raisons. De plus, les places sont encore assez limitées même si la ville continue son expansion au rythme des travaux de construction. En conséquence, pour avoir le droit de s'y installer il faut passer par un processus de recrutement nommé le « Programme Elysium », qui doit respecter des quotas pour les différents peuples afin de maintenir une population mixte tout en respectant les critères ci-dessous. Pour être accepté, vous devez remplir les conditions suivantes :

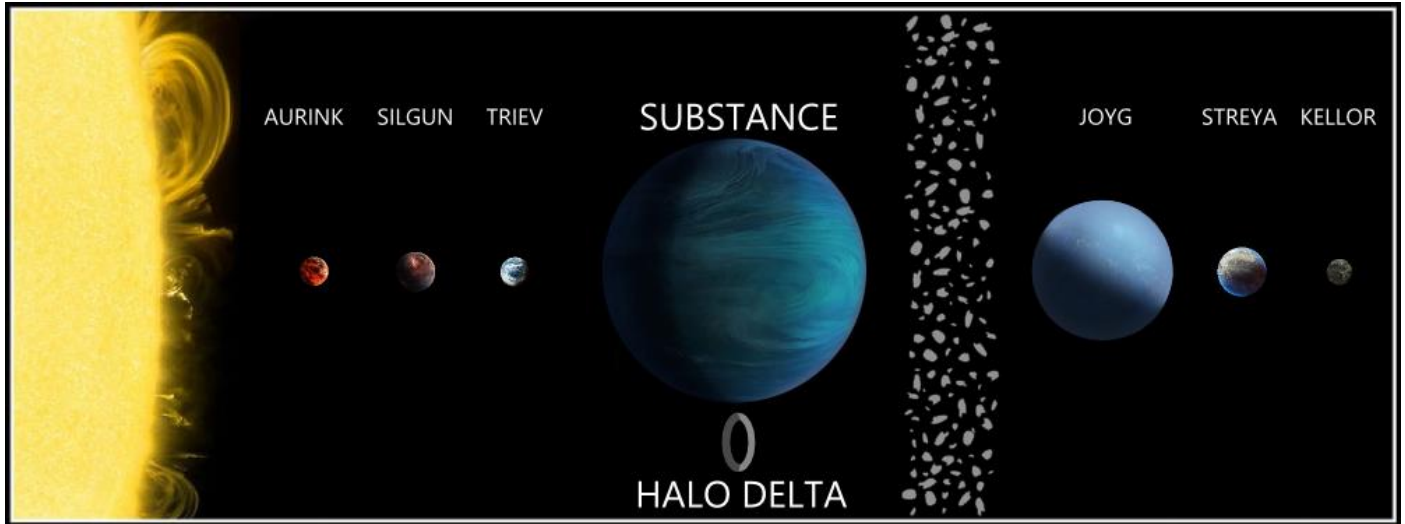
- Travailler pour l'une des factions du Concordat **OU** pour l'une des corporation humaines participant au programme Elysium **OU** pour l'une des congrégations covenantes participant au même programme,
- Avoir un potentiel intéressant **ET/OU** de très bonnes relations influentes,
- Ne pas être identifié comme une menace potentielle pour le Concordat ou ses alliés,
- Accepter un ordre de mutation pour une durée de 7 ans non négociable vous rattachant à Elysium City pour un poste adapté à vos compétences,
- Signer une clause de confidentialité sur TOUS les événements dont vous serez témoin sur le Halo Delta, stipulant que vous ne diffuserez ces informations à aucune personne extérieure au programme Elysium.

MENTIR SUR SON CV

Les critères d'acceptation ci-contre ne sont en rien des obligations absolues. Vous pouvez tout à fait décider de créer un personnage dont le profil n'est pas idéal pour faire partie du programme Elysium mais qui a trouvé le moyen de contourner ces difficultés d'une manière ou d'une autre. Cela doit impérativement être discuté avec le MJ pour mettre en place les conditions scénaristiques nécessaires.

LE SYSTÈME COELEST

L'environnement spatial autour du Halo Delta, laissé vierge par les forerunners, a été lourdement colonisé pour les besoins du Concordat en termes de ressources logistiques mais aussi de sécurité militaire. D'immenses efforts sont mobilisés depuis des années pour renforcer les infrastructures et défenses du système Coelest afin d'en faire le point de départ d'un nouvel âge d'or pour les civilisations humaines et covenantes, ce qui est déjà fortement compromis par l'infiltration des forces de la Nouvelle Alliance et des Bannis mais reste un objectif vital. La très grande majorité des installations construites à ce jour sont situées autour de la géante gazeuse **Substance** ainsi que dans la proche ceinture d'astéroïde, cependant on trouve également quelques implantations minières sur **Triev** ou **Silgun** en raison de filons massifs d'éléments rares ou indispensables aux productions locales. Le reste du système est régulièrement patrouillé par les flottes de défense de l'UNSC et du clan sangheili Vordai que les Lames de Sanghelios ont désigné pour protéger le secteur, tandis que les différentes organisations privées présentes sur le Halo envoient régulièrement des équipes de prospection minières ou d'étude scientifiques pour trouver d'éventuelles ressources intéressantes.



SUBSTANCE (GEANTE GAZEUSE)

Position : Coelest-IV

Diamètre : 87.749km

Atmosphère :

- Gaz : hydrogène, hélium, méthane
- Liquide : ammoniac, eau

Satellites :

- Taliari
- Osculus (*)
- Weigo
- Tsungey
- Jybel (*)
- Vhungard (*)
- Sojkan
- Erallia

Ce titan 25% plus grand que Jupiter est le plus grand astre du système Coelest, autour duquel orbite le Halo Delta. La moitié de ses huit « lunes » sont de la taille de petites planètes et trois d'entre elles marquées d'un astérisque (*) dans la liste ci-dessus possèdent une atmosphère respirable. Substance constitue à elle seule plus de 80% des stocks d'eau liquide du système et possède d'immenses quantités de gaz utiles tant pour les technologies humaines que pour celles des covenants, sans compter le méthane respiré par les unggoy. Ces derniers comptent d'ailleurs parmi les principaux contributeurs aux missions d'exploitations de Substance, en particulier la matriarchie de Kielam qui a utilisé une partie de sa fortune pour acheter des vaisseaux-cargos spécialisés. Car l'atmosphère de Substance ne peut pas être exploitée par la plupart des vaisseaux humains ou même covenants, car sa force de gravité est assez puissante pour aspirer puis broyer tous les bâtiments qui s'approchent trop, sauf s'ils disposent d'importants systèmes anti-gravité répartis sur l'ensemble de la coque.

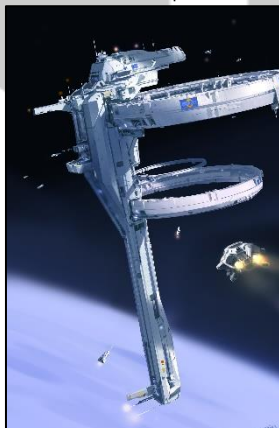
STATION LISBONNE

Avant d'être placée en orbite du Halo Delta, la station de spatiale UNSC Lisbonne se trouvait au-dessus de la lune jovienne d'Europe et constituait un important centre de recherche pour divers projets de terraformation, d'études biologiques et d'essais de prototypes. Après la fin de la Grande Guerre, elle fut déplacée dans le système Coelest pour observer l'anneau et déterminer sa situation ainsi que son potentiel d'exploitation. Ses rapports furent nettement plus optimistes que ce à quoi s'étaient attendus les services de renseignement, et permirent de lancer le projet de colonisation actuellement en cours.

Encore aujourd'hui, la station Lisbonne est un élément majeur du dispositif scientifique local de l'UEG, et en particulier de la section 3 de l'ONI. Bon nombre de vestiges technologiques forerunners y sont envoyés pour analyses afin de ne pas mettre en péril les infrastructures d'Elysium City plus que nécessaire.

Équipage : 150 personnel scientifique (ONI section 3), 100 personnels technique (UNSC Navy), 90 agents de sécurité (ONI section 1)

Systèmes de défense : 22 tourelles mitrailleuses de proximité, 16 tourelles CAM Mark-2551 et 7 lanceurs tactiques de missiles nucléaires HAVOK.



HALO DELTA

Diamètre : 10.000 kilomètres

Largeur : 318 kilomètres

Épaisseur : 52 kilomètres

Moniteur : 2401 Pénitent Tangent (perdu et corrompu)

Gravité : 1,04 G

Températures moyennes : de -19 °C à 42 °C

Pression atmosphérique : 1,01 bar (majoritairement oxygène et nitrogène)

Découvert le 2 novembre 2552 par le grand prophète du Regret grâce à l'étude de vestiges forerunners sur Terre, le Halo Delta (ou installation 05) a fait l'objet d'une brève mais intense bataille qui provoqua rien de moins que le Grand Schisme de l'Alliance. Il tomba sous le contrôle des dissidents sangheili (qui deviendront plus tard les Lames de Sanghelios) et de leurs alliés humains après que le grand prophète de la Vérité soit parti vers l'Arche avec toutes les forces de Grande Bonté encore loyales à lui.

En raison de la présence d'éléments du Parasite à la surface de l'installation, l'anneau fut placé sous observation avec une flotte de blocus prête à bombarder sa surface en cas d'absolue nécessité. Mais il s'avéra rapidement que les sentinelles, bien que privées de leur moniteur 2401 Pénitent Tangeant, sont parvenues à contenir l'infection par un sacrifice colossal de ressources afin de garder le Halo opérationnel. Un programme de colonisation conjoint fut alors monté pour en faire un tremplin vers une nouvelle ère de coopération entre les civilisations humaines et covenantes, de découvertes scientifiques et de progrès technologiques sans précédents.

Les différentes régions, installations et formes de vies présentes à la surface du Halo Delta sont détaillées dans les chapitres suivants.



GRILLE DE DEFENSE COELEST

Au début de l'année 2555, on compte un total de 23 stations de défense orbitales (5 classe Erod et 18 classe Moncton) placées dans la haute atmosphère de Substance afin de protéger les installations du Concordat contre d'éventuelles attaques. Chacune de ces stations provient d'une colonie humaine différente et a été déplacée par vaisseau-cargo covenant afin de rapidement apporter une défense acceptable au système Coelest. Ensemble, elles forment une grille de défense coordonnée depuis la station **Keyes** (classe Erod) avec l'aide de l'Intelligence Artificielle **Archimedes** pour les calculs de tir.

Trois nouvelles stations de classe Moncton sont actuellement en construction directement en orbite de Substance par les équipes de Sinoviet, et devraient être terminées d'ici quelques mois. Les Lames de Sanghelios ont demandé à plusieurs clans sangheillis situés dans les régions frontalières d'envoyer une partie de leurs propres stations de défense, mais pour l'instant ces requêtes n'ont toujours pas été honorées.



1^{er} FLOTTE DE DEFENSE DE COELEST

Composée d'une trentaine de vaisseaux de guerre appuyés par une vingtaine de bâtiments logistiques divers, cette flotte de l'UNSC Navy a la charge de protéger le système Coelest et les différentes installations qui s'y trouve. Le plus clair du temps, ses éléments sont dispersés en plusieurs groupes de quatre à sept vaisseaux afin d'accomplir les nombreuses missions de patrouille et d'escorte nécessaires, mais en cas d'alerte leurs moteurs sub-spatiaux de dernière génération leur permettent de faire des saut intra-système avec presque autant de précision que les vaisseaux covenants. Le vaisseau-amiral de cette flotte est l'**UNSC Queen of Sheba**, un super-transporteur de classe **Punic** commandé par l'amiral **Ethan Silverstein** avec l'aide de l'IA **Ourania**.



FLOTTE HARMONY'S BLOSSOM

Lorsque le **kaïdon Renor 'Koruvai** se porta volontaire pour assurer les défenses spatiales du Halo Delta avec la flotte de son clan, au prix de son territoire sur Sanghelios et l'exil de sa population sur l'anneau, il reçut le commandement du super-transporteur **Shadow of Intent** qui devint son vaisseau-amiral. Forte d'une cinquantaine de bâtiments de combat dont la moitié ont été capturées aux forces de l'Alliance durant le Grand Schisme, c'est une formation navale redoutable qui a participé à la deuxième bataille de Doisac et plusieurs autres engagements majeurs pour assurer la suprématie des Lames de Sanghelios sur une large partie de la sphère covenante.



LE MONA LISA

Ce vaisseau pénitencier de classe **Daedalus** a été affecté au système Coelest pour accueillir tous les prisonniers humains ou covenants présentant un niveau de menace trop important pour être gardés sur d'autres installations. On y trouve donc avant tout des combattants ennemis capturés mais également quelques criminels condamnés à de longues peines et une poignée d'agents de l'Insurrection dont les objectifs restent encore inconnus. Depuis la fin de la loi martial, ce type de vaisseau ne peut plus être contrôlé par l'armée ou par les services de renseignement, et sa gestion a donc été confiée à Charybs Defense Solutions. On y trouve néanmoins de nombreux agents de la section 1 de l'ONI participant aux interrogatoires en tant que « consultants ».



CHANTIERS NAVALS SYMBIOSIS

Construits en fusionnant trois stations de ravitaillement et de réparation humaines classe **Cradle** avec un chantier naval mobile covenant récupéré à l'Alliance, cette installation est contrôlée conjointement par la corporation Sinoviet et le clan 'Koruvai. Ses deux « ailes » sont néanmoins assez strictement délimitées et leurs ouvriers se mélangent rarement en-dehors des régulières opérations d'échanges culturels ou technologiques, car les vaisseaux humains et covenants sont encore bien trop différents pour pouvoir être manipulés de la même manière. Placée au centre de la grille de défense Coelest, les chantiers naval Symbiosis possèdent des tourelles de défense en grande quantité pour repousser les tentatives d'abordage mais aucun armement lourd.



RÉSEAU SUBSISTANCE

Ce réseau rassemble une douzaine d'installations minières dispersées à travers les huit lunes de Substance et quelques-uns des plus gros éléments du champ d'astéroïdes, toutes sous le contrôle de **Liang-Dortmund Corporation**. Leur rôle est de subvenir aux besoins en matières brutes d'Elysium City et des chantiers navals Symbiosis sans devoir exploiter la surface du Halo lui-même. Les flux de vaisseaux cargos entre le Halo et les différentes installations de ce réseau sont étroitement protégés par les flottes militaires de la Coalition en raison de leur grande valeur stratégique.

Équipage : entre 100 et 250 personnel technique sur chaque installation

Contributions principales : Liang-Dortmund Corporation

Systèmes de défense : tourelles mitrailleuses de proximité et tourelles CAM Mark-2551 en nombres variables.

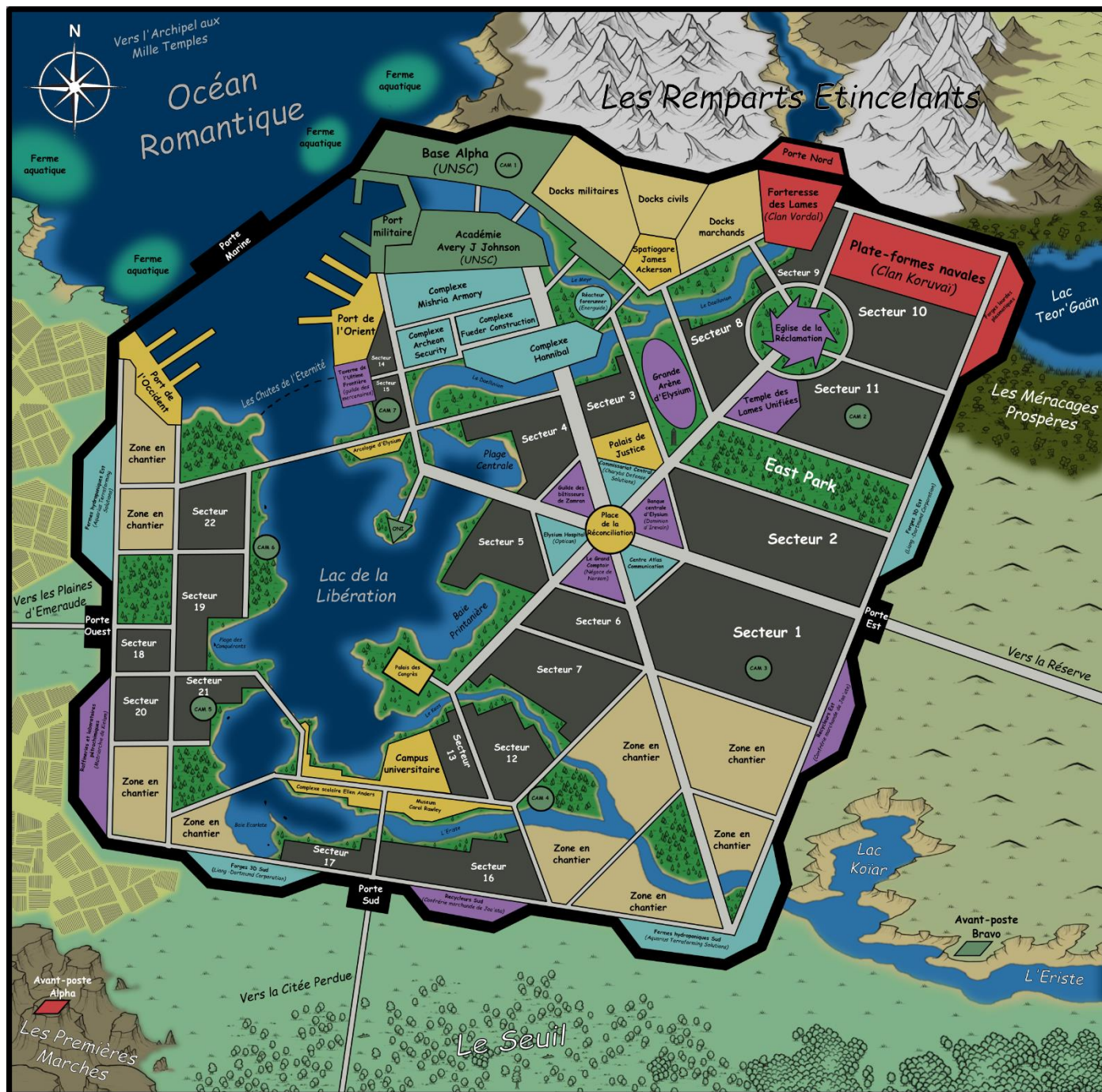


ELYSIUM CITY

Le choix du nom de cette ville revint aux humains, qui décidèrent de l'appeler ainsi en l'honneur de la ville du même nom qui existait sur Eridanus II avant que les covenants ne la vitrifient en 2530, et qui fut la ville de naissance du major JOHN-117. La construction se fit à une vitesse jamais vue ni dans l'histoire de l'humanité ni dans celle des peuples covenants, la plupart des bâtiments étant des structures déjà construites sur d'anciens sites et simplement déplacés par antigravité d'énormes vaisseaux-cargos. Pour que ces bâtiments soient fonctionnels dans leur nouvel environnement, il ne restait ensuite qu'à créer les infrastructures : routes, ponts, tunnels, égouts, réseaux électrique et informatiques, etc.

Mais toute cette construction fut impossible sans l'aide des corporations, des guildes, et de multiples autres organisations indépendantes qui étaient devenues particulièrement puissantes pendant ou après la guerre. Ces organisations négocièrent leur assistance en échange de l'autorisation d'installer un siège local sur Elysium afin d'avoir une présence sur le Halo et d'y étendre leur influence. Elles mobilisèrent des moyens gigantesques pour avoir une place de premier rang dans le fonctionnement d'Elysium et les nombreux projets que cette ville allait porter.

Un vaste programme de communication proposa aux individus considérés comme favorables à l'Initiative Phoenix de venir vivre sur Elysium avec leur famille proche, amenant à un énorme déplacement de population. Rapidement, plus de 7 millions d'individus de toutes les espèces vivaient sur le Halo Delta, mélangeant des scientifiques, ingénieurs, militaires, artistes, diplomates et beaucoup d'autres professions.

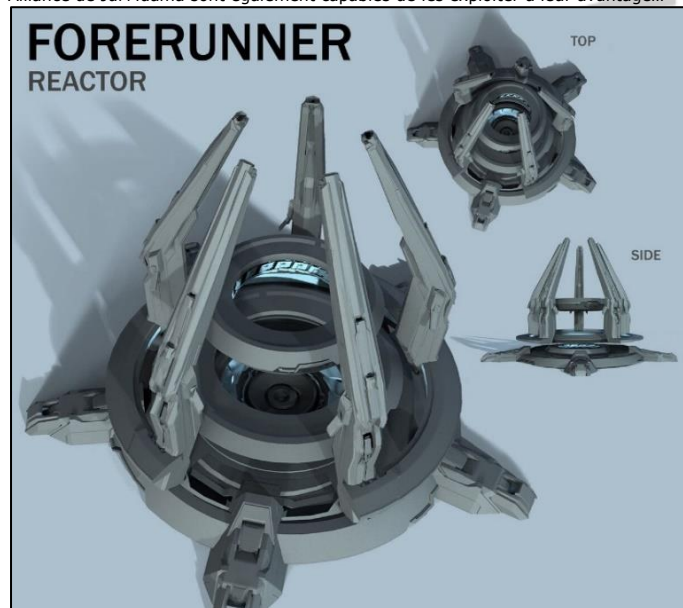


LE RÉACTEUR PRIMUS

Il existe des centaines, voire des milliers de ces structures forerunners dispersées à travers la surface du Halo, capables de produire assez d'énergie pour alimenter l'équivalent de cinq super-transporteurs covenants de classe Sh'wada. On suppose qu'elles servaient de sources d'alimentation pour les vaisseaux ou autres installations forerunners mobiles en cas de nécessité, et fonctionnaient donc comme autant de prises-secteur géantes sur lesquels ils pouvaient se brancher pour se recharger. Le Concordat de la Réconciliation est parvenu à construire des technologies d'interface pour récupérer près de la moitié de l'énergie produite, ce qui est largement suffisant pour alimenter la quasi-totalité de la ville d'Elysium.

Le réacteur Primus est sous la responsabilité de la corporation Energuide qui a construit tout autour une large installation mêlant bureaux administratifs, dispositifs d'interface électriques et dôme de protection contre les agressions extérieures. En raison de son rôle vital pour le fonctionnement de la ville, la sécurité de cet endroit est extrêmement élevée. Les forces paramilitaires d'Energuide sont donc assistées par des troupes de l'UNSC et des Lames de Sanghelios, tandis que l'ONI exerce une surveillance renforcée sur tout le périmètre.

La localisation et la sécurisation des autres générateurs forerunners sur le reste de l'anneau est un objectif stratégique très important car elles peuvent servir à faciliter la mise en place de bases d'opération, mais aussi parce que les Bannis et la Nouvelle Alliance de Jul'Mdama sont également capables de les exploiter à leur avantage...



LA MURAILLE

Il s'agit du premier projet de construction accompli conjointement entre l'UNSC et les Lames de Sanghelios, donnant un aspect qui mêle les deux architectures de la manière la plus harmonieuse possible. Ce mur d'enceinte possède un épais revêtement en adamantium est formé par un assemblage de dizaines de milliers de pylônes récupérés sur les débris du Halo 04. De nombreuses installations militaires de l'Alliance furent également pillées à travers les régions frontalières de la sphère covenante pour réutiliser leur armement lorsque des sections entières de bâtiments ou de vaisseaux n'étaient pas fusionnés directement avec la Muraille.

Une vaste gamme de pièces d'artillerie, de canon anti-aériens et de défenses sol-espace ont été installées sur le sommet de la muraille, tandis qu'à interval régulier s'élèvent des toures fortifiées contenant des générateurs de bouclier énergétiques. Ces derniers ne sont activés qu'en cas d'attaque et peuvent englober entièrement la ville d'Elysium pour la protéger contre des bombardements orbitaux pendant aussi longtemps qu'ils restent alimentés. Cela nécessite néanmoins de désactiver toutes les consommations inutiles à travers la ville pour économiser le réacteur forerunner. Des générateurs secondaires sont présents également au niveau de chaque tour en cas d'urgence, mais ils ont juste assez de réserves pour maintenir le bouclier en marche pendant huit heures.

En huit endroits où la Muraille s'avance vers l'extérieur pour optimiser ses lignes de tir, elle englobe également des installations de première importance se trouvant tout en les gardant à proximité immédiate pour qu'elles soutiennent les défenses. On y trouve donc les forges 3D, forges plasmatiques, recycleurs, fermes hydrauoniques et installations pétrochimiques qui sont recouvertes d'une épaisse chappe en adamantium pouvant résister à des faisceaux plasmatiques de croiseurs covenants.



FORTERESSE DES LAMES

Autrefois un des bastions orbitaux de Sanghelios, cette énorme structure lourdement blindée fut transportée par un ensemble de vaisseaux-cargos avant d'être simplement « posée » au sol, devenant ainsi la principale installation militaire des Lames de Sanghelios sur Halo Delta et le siège du pouvoir du clan Vordal. Afin de lui donner une position défensive optimale, elle fut établie sur un grand promontoire rocheux en bordure des Remparts Etincelants, une large chaîne de montagne enneigée, et par-dessus l'un des deux fleuves qui alimentent la ville d'Elysium en eau douce. Directement connecté à la Muraille, les puissantes armes navales de cette forteresse constituent la principale défense antiaérienne et sol-espace de la zone nord, et il faudrait une armée colossale pour espérer prendre cette position dans une offensive terrestre.

L'alimentation de la forteresse est assurée en premier lieu par le réacteur forerunner de la ville, avec en premier secours quatre centrales plasmatiques, puis en ultime secours une centrale hydraulique installée dans ses fondations. Cette dernière est néanmoins tout juste assez puissante pour maintenir sous tension les éclairages, systèmes informatiques et sécurités mécaniques, laissant les canons, boucliers énergétiques et barrières renforcées désactivés. Pour l'instant, très peu d'humains sont autorisés à pénétrer dans l'enceinte de cette structure qui contient sans doute beaucoup de mystères qui ont été confiés au clan Vordal. Les rumeurs disent qu'elle contiendrait des reliques technologiques datant de la civilisation sangheili d'avant l'Alliance, mais personne n'a pu trouver de preuves à ce sujet...



SPATIODOCKS JAMES ACKERSON

Utilisés essentiellement par les vaisseaux humains, cette vaste zone d'atterrissage et son terminal constituent le principal point d'entrée pour tous les nouveaux habitants ainsi que pour le personnel spatial transitant entre l'anneau et le reste du système Coeleste. De ce fait, il est très lourdement sécurisé et surveillé par les forces militaires du Concordat mais également par des équipes paramilitaires de plusieurs corporations humaines et covenants. La zone d'atterrissage est divisée en trois parties connectées aux différentes « ailes » du terminal : celle de l'administration pour le transport civil, celle des corporations pour les flux de marchandises ou de ressources, et enfin celle de l'armée pour le transfert de troupes et de matériel militaire.



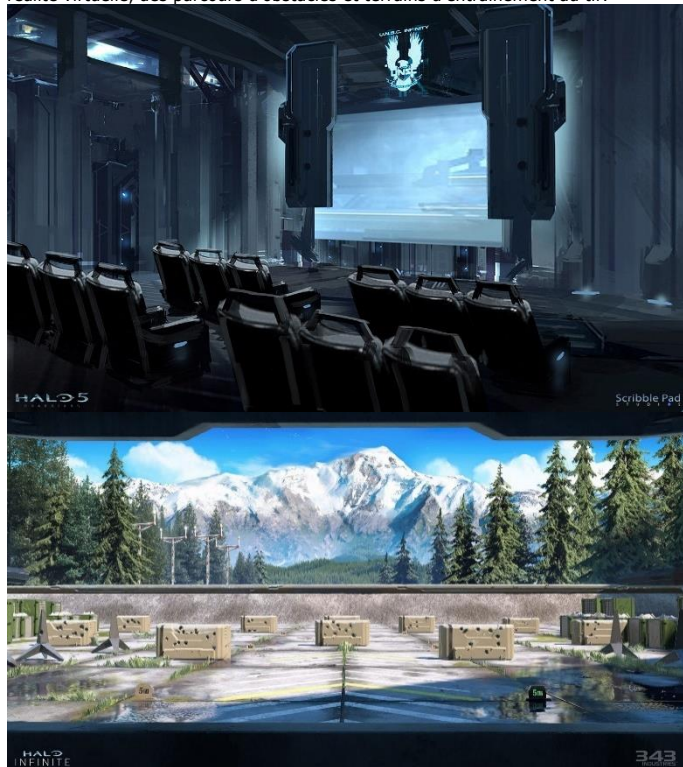
BASE ALPHA

Ce vaste complexe militaire est le centre d'opération principal de l'UNSC sur Halo Delta. En dehors des énormes ressources matérielles et humaines mobilisées ici, il n'y a rien de particulier à décrire à son sujet.



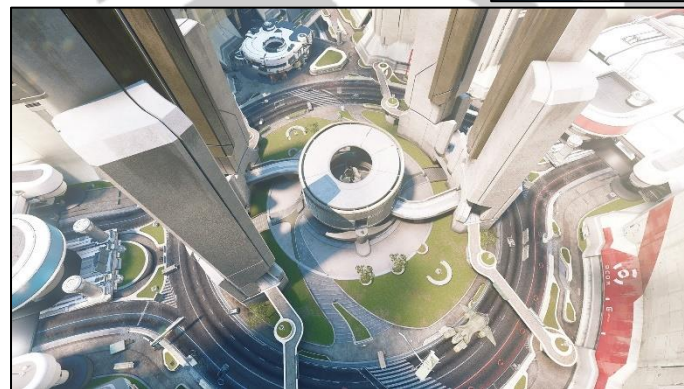
ACADÉMIE DES SCIENCES MILITAIRES AVERY J. JOHNSON

C'est ici que s'entraînent la plupart des troupes de l'UNSC présentes sur Halo Delta, mais ses bâtiments sont également ouverts aux membres d'autres organisations paramilitaires du moment qu'elles acceptent d'en payer l'accès. On y trouve entre autres des salles de formation, des centres de simulation pour des affrontements en réalité virtuelle, des parcours d'obstacles et terrains d'entraînement au tir.



PLACE DE LA RÉCONCILIATION

Située au cœur du centre d'affaires de la ville, la Place de la Réconciliation est le point de convergence de toutes les grandes voies de circulation d'Elysium City, qu'il s'agisse de routes ou de voies ferrées à lévitation magnétiques. Au centre de cette place se trouve un monument célébrant la collaboration des différents membres de la Coalition pour le projet de colonisation du Halo.



Tout autour se trouvent les sièges de six des corporations installées sur l'anneau, certains d'entre eux assurant des fonctions de premier rang pour la gestion de la ville :

Commissariat central : connecté directement au palais de justice afin d'accélérer les procédures, le commissariat central possède dans ses sous-sols la plus grande prison civile où sont transférés les détenus en attente de jugement. Le reste du bâtiment est composé de bureaux administratifs et d'une importante caserne avec en particulier les quartiers du SWAT d'Elysium.

Centre Atlas Communication : Ce bâtiment gère la quasi-totalité des réseaux de communication civils sur Elysium à l'aide d'une véritable armée de journalistes, techniciens informatiques et équipes de télévision. L'entreprise fait de son mieux pour intégrer des employés covenants pour proposer des programmes et informations adaptées à chaque culture sous la pression du Concordat qui considère les médias comme un élément vital pour souder les différentes communautés d'Elysium. L'entrée du bâtiment n'est pas autorisée au public, cependant il est assez facile d'obtenir une autorisation si l'on souhaite transmettre des informations utiles ou répondre à l'une des nombreuses candidatures pour participer à certains programmes. En raison de sa valeur stratégique, l'endroit est très lourdement surveillé à la fois par les forces paramilitaires d'Atlas Communication et par les services de l'ONI.

Elysium Hospital : Ce bâtiment est le plus grand des 8 centres hospitaliers construits actuellement dans l'enceinte d'Elysium, si l'on ignore les hôpitaux

militaires et les nombreuses petites cliniques privées. C'est ici que sont rassemblés les services de soin les plus performants grâce à tout un tas de technologies de pointe dont l'immense majorité est d'origine humaine, mais également une demi-douzaine de médecins huragoks que la corporation Opticon est parvenu à acheter pour une petite fortune grâce à des intermédiaires kig-yars. Un étage entier est alloué à la recherche d'hybridation entre les technologies médicales humaines et celle des covenants ou des forerunners, avec un niveau de sécurité peu égalé parmi les autres corporations.

Banque central d'Elysium : Dans le contexte encore difficile de la coopération des très nombreux membres du Concordat, la seule organisation jugée suffisamment fiable pour gérer les flux économiques d'Elysium reste à ce jour le Dominion d'Irulan. Ses dirigeants lekgoles garantissent une satisfaction totale de leurs clients et considèrent l'image de leur congrégation plus importante que leur vie elle-même. Dans le cadre de sa participation à la colonisation du Halo Delta, le Dominion frappa une nouvelle génération d'anneaux pour la monnaie locale en y intégrant des nanopuces d'identification basées sur une technologie fournie directement par l'ONI. La Banque Centrale d'Elysium abrite un bunker souterrain de qualité militaire contenant les machines de fabrication de ces anneaux, ainsi que le plus gros stock de monnaie de toute la colonie. Le bâtiment en surface contient les bureaux de négociation et de gestion mais également la caserne d'un bataillon entier de gardes.

Le Grand Comptoir : Même si l'humanité a utilisé le commerce comme l'un des piliers principaux de sa croissance, elle est loin de posséder un réseau aussi vaste et puissant que celui de la guilde marchande kig-yar, surtout après la destruction d'autant de ses colonies par l'Alliance. La plus grande surface commerciale d'Elysium a donc été confiée à l'une des congrégations les plus fiables de cette guilde, le Négocio de Norsam. Aucune marchandise ou ressource n'est hors de leur portée à condition d'y mettre le prix, et l'ONI souhaite justement éviter que ce genre de marché bénéficie à l'Insurrection qui a déjà failli récupérer des vaisseaux de guerre de l'Alliance pleinement opérationnels.

Guilde des Bâtisseurs de Zamran : Ce bâtiment construit dans un style architectural proprement sangheili contraste fortement avec le reste des structures de la Place de la Réclamation et ses propriétaires en tirent une certaine fierté. Semblable à un mélange entre un temple et une académie, ce qui n'est pas si loin de la vérité car les membres de la guilde des bâtisseurs de Zamran considèrent l'art de la construction comme une forme de célébration envers les dieux forerunners. A l'intérieur on trouve principalement une académie pour la formation de nouveaux membres, les bureaux de conception et la caserne des gardes, ainsi qu'un atelier de taille pour travailler la pierre, le bois, le marbre et d'autres matériaux nobles. On y fabrique toutes sortes de statues, gravures, monuments et œuvres d'art diverses pour toutes sortes de prix. Mais le coût de fabrication n'a souvent rien à voir avec la difficulté de l'œuvre : ce qui compte le plus pour la guilde est la nature du client ainsi que l'utilisation qu'il souhaite faire de l'œuvre. Il lui arrive donc aussi bien de construire gratuitement un temple pour une communauté religieuse que de faire payer une véritable fortune pour une babiole demandée par un riche marchand, même si cela ne demande qu'une journée de travail.

COMPLEXE MILITARO-INDUSTRIELS

Les principales corporations d'armement sous contrat avec l'UNSC possèdent chacune une vaste zone d'opération où sont installés leurs usines de fabrications, zones de stockage, terrain de test pour prototype et tout ce dont elles ont besoin pour apporter leur participation au programme de colonisation du Halo Delta.

Mishria Armory : ce complexe est le plus lourdement industriel avec une très grande diversité de productions pour assurer les besoins de l'UNSC et des diverses factions paramilitaires humaines. Plus des trois quarts des munitions de toutes sortes sont assurées par ces usines, ainsi que la totalité des véhicules de transport, qu'ils soient terrestres, aériens ou même maritimes.

Archéon Security : complément de Mishria Armory sur Elysium, ce complexe est spécialisé dans la cybernétique pour fabriquer des bioniques de toutes sortes mais également des exosquelettes et marcheurs de combat de dernière génération.

Hannibal Weapon Systems : Cette corporation ayant le principal contrat pour la fabrication des armures MJOLNIR, son complexe contient tout ce qu'il faut pour créer les prochaines générations de combattants spartans-IV : une caserne d'entraînement pour le test des recrues, un centre médical pour le suivi physiologique et les procédures d'augmentations corporelles et un centre de production d'armures.



LE HUB

L'emplacement exacte de cette installation souterraine est gardé secret par les services de renseignement en raison de son immense importance stratégique. En effet, il s'agit d'un centre de collecte et d'analyse d'information utilisant plusieurs intelligences artificielles de très haut niveau sous la supervision des trois sections de l'ONI. C'est un élément vital de l'étude du Halo et de ses artefacts technologiques, ainsi qu'un outil d'assistance stratégique pour les diverses opérations lancées par la Coalition.



SECTEURS RESIDENTIELS

Une très large partie de la ville d'Elysium est composée de quartiers d'habitation où humains et covenants peuvent de manière confortable. La très grande majorité des bâtiments sont de construction modulaire afin de pouvoir être facilement modifiés ou remplacés selon la nature des résidents, en particulier ceux qui ont des besoins particuliers comme les unggoy, kig-yars et lekgolos. On y trouve également des lieux de distraction tels que des bars, restaurants, bibliothèques, mais aussi des commissariats de quartiers, casernes de pompier et divers services.

Le niveau de qualité des habitations va de très modeste à extrêmement luxueux. On ne trouve pas de taudis, de squats ou de bidonvilles sur Elysium car les habitants qui ne peuvent pas apporter leur contribution aux efforts de colonisation du Halo sont rapidement identifiés et expulsés. Grâce aux énormes moyens de production mis en place sur le système Coelest, les coûts de l'énergie, de la nourriture, du mobilier de base et autres ressources simples sont relativement bas, mais en revanche les produits d'importation sont presque toujours vendus à plusieurs fois ce qu'ils vaudraient sur d'autres planète en raison des lignes logistiques encore difficiles.



STRUCTURES SECONDAIRES

Le Monolithe : Cet énorme mégalithe d'adamantium de cinquante mètres de haut a été déplacé depuis une lointaine région du Halo Delta pour être étudié par les scientifiques d'Elysium City car il est recouvert de textes gravés sur quatre de ses faces, et constitue une sorte de Pierre de Rosette du langage forerunner. Les premières études semblent indiquer qu'il s'agit d'un monument en l'honneur des guerriers forerunners qui périrent durant la guerre contre le Parasite.

La Grande Arène d'Elysium : Il était impensable d'intégrer une population covanante aussi massive sans fournir l'un des moyens de divertissement les plus populaires : les combats d'arène. Semblable à un énorme Colisée, il a été bâti en pierres avec de nombreuses statues honorant les plus grands gladiateurs connus à travers toute la sphère covenante, et peut accueillir plus de deux cent mille spectateurs.

L'Arcologie : une arcologie est une zone d'habitation cherchant une alliance harmonieuse de l'architecture et de l'écologie. Il en existe de nombreux modèles différents à travers le domaine humain, mais celui d'Elysium est le premier à bénéficier de technologies à la fois covenantes et forerunners avec des résultats très satisfaisants. Un total de mille personnes peut vivre dans ce bâtiment, toutefois il s'agit du lieu de vie le plus cher de toute la ville si l'on fait exception des quelques résidences de luxe.

Temples des Lames Unifiées : Les temples de maître-lame sont un élément central de la société sangheili, et il aurait été impossible de fonder une ville fortifiée sans les y intégrer pour former de nouveaux combattants d'élite au fil des ans. Pour éviter de reproduire les violentes luttes d'influence qui existent sur de nombreux mondes où plusieurs temples sont en compétition, il fut décidé de les forcer à tous collaborer au sein de la même structure qui fut nommée le Temple des Lames Unifiées. Construit dans une architecture traditionnelle en pierre, c'est un vaste complexe qui contient des dizaines d'amphithéâtres et d'arènes d'entraînement, dont une moitié en plein air, ainsi que des armureries et salles de méditation.

Fermes hydroponiques : Une large partie des besoins en nourriture d'Elysium City est assurée par ces installations, ainsi qu'une production locale de méthane pour les unggoy grâce à des cultures intensives de plantes originaires de Balaho.

Palais de Justice : la criminalité n'a pas disparu avec les bonnes intentions de la réconciliation, et il faut donc maintenir des institutions judiciaires aussi impartiales que possible. Dans la pratique, cette impartialité est constamment menacée par les nombreuses organisations qui tentent d'influencer certaines affaires, et les juges font donc partie des individus les plus étroitement surveillés par les services de renseignement. La corruption est considérée comme un crime presque aussi grave que la trahison sur Elysium.

Palais des Congrès : lieu de fêtes, de célébrations et autres événements publics importants, ce bâtiment a été construit avec le plus grand soin par les meilleurs artistes et architectes que l'UNSC avait à sa disposition, dans un style néo-grec qui plait beaucoup aux sangheilis.

Forges 3D industrielles : Cette technologie développée vers la fin de la Grande Guerre permet une fabrication rapide et à la demande de très nombreux objets à partir des matériaux de base. Cela concerne principalement les objets rudimentaires ou de grosse industrie, car les technologies avancées sont encore hors de portée de ce genre de fabrication automatisée. Nous sommes encore très loin de pouvoir produire en masse des armures MJOLNIR par ce procédé.

Museum Carol Rawley : des milliers d'objets historiques de tous les peuples connus sont exposés ici et encore beaucoup plus sont entreposés dans les sous-sols pour analyse ou entretien. On y trouve même des objets ayant appartenu à des civilisations aujourd'hui disparus, exterminées il y a des siècles par l'Alliance pour des raisons religieuses ou politiques. Quelques rares reliques forerunners mineures sont également visibles mais toutes sont sous désactivées et lourdement gardées.

Complexe scolaire Ellen Anders : la très grande majorité des enfants et adolescents d'Elysium sont éduqués dans ce complexe où des professeurs, chercheurs et sages des différents peuples alliés travaillent de concert pour former les futures générations selon l'idéal de la réconciliation. De nombreux programmes d'échanges culturels sont organisés, ce qui bénéficie aussi bien aux élèves qu'à leurs parents.

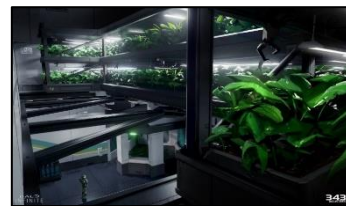
Campus universitaire : à la fois centre d'étude supérieur et site de recherche pour les institutions privées qui financent son fonctionnement. Grâce à un partenariat avec le musée Carol Rawley, les étudiants les plus doués peuvent rejoindre des programmes sur l'analyse d'artefacts forerunners et rejoindre ainsi les pionniers des prochaines avancées technologiques du Concordat.

Complexes portuaires : en dehors des fermes aquatiques qui produisent algues et poissons en grandes quantités, l'exploitation de l'océan Romantique qui borde la muraille nord n'en est encore qu'à ses balbutiements. Les ports de l'Occident et de l'Orient comptent donc actuellement autant de navires de pêcheurs que de bateaux de plaisance ou d'exploration de toutes sortes, dont les prix d'achat ou de location sont assez élevés.

Taverne de l'Ultime Frontière : C'est ici que se regroupent la plupart des mercenaires covenants pour échanger des informations, accepter de nouveaux contrats, s'entraîner, trouver logis si nécessaire, et surtout dépenser une large partie de leurs gains en festivités. Si quelqu'un cherche à collecter des rumeurs ou acheter des informations à un prix moins exorbitant qu'auprès de la guilde des espions kig-yars, c'est ici qu'il faut venir.

Les Canon à Accélération Magnétique (CAM) :

Les défenses sol-espace de la ville sont assurées par un réseau de sept canons modèle Onager 2554, dont la technologie a été optimisée grâce à une hybridation de plusieurs de leurs composants avec du matériel covenantes, et les rails forgés en adamantium forerunner pour une meilleure résistance physique. Trois fois plus grands que les modèles Onager 2551, leur puissance de feu n'est pas encore similaire à celle des super-CAM orbitaux mais s'en approche beaucoup, un seul tir étant capable de transpercer la coque d'un croiseur de combat. Ils restent encore relativement inefficaces contre les cibles navales protégées par des boucliers énergétiques, qui doivent donc être désactivés par la chasse ou par des batteries de missiles. Chaque canon est protégé derrière un mur d'enceinte blindé et protégé par une petite garnison en raison de leur grande valeur stratégique.



CORPORATIONS HUMAINES

La construction d'Elysium City n'aurait jamais été aussi rapide sans la participation de plusieurs corporations parmi les plus puissantes de la sphère humaine grâce à des contrats juteux entre eux et le gouvernement de la Terre, impliquant le plus souvent des droits d'exploitation du Halo sous certaines conditions. Ces grandes compagnies privées ont fait fortune durant la colonisation interstellaire et/ou l'état d'urgence militaire grâce à de colossaux contrats fédéraux à travers la sphère humaine, les plaçant peu à peu en position de quasi-monopole dans plusieurs domaines essentiels tels que la construction, l'agro-alimentaire ou l'industrie pharmaceutique.

En raison des nombreuses menaces qui sont apparues durant les périodes de l'Insurrection et de la Grande Guerre, la plupart de ces corporations ont monté leurs propres milices paramilitaires lorsque leurs activités ne comptaient pas directement des contrats de mercenariat. Leurs capacités défensives et même offensives ne sont pas à sous-estimer car leurs soldats n'ont pas à respecter la réglementation stricte de l'UNSC et ont tendance à optimiser leur armement au maximum de leurs moyens.



MISHRIA ARMORY

Activités : production d'armement

PDG : Jeremiah Silverbridge

Ressources locales : fabrique de munitions, armurerie, ateliers de réparation et docks spatiaux.

De toutes les sociétés de fabrication d'armes, Mishria Armory est de très loin celle ayant possédé les plus gros contrats avec l'UNSC, et cela depuis des décennies. Son département de R&D est à l'origine de la plupart des armes, armures, équipements, et véhicules employés par les armées de l'UEG ou par les groupes paramilitaires. Disposant de nombreux centres de production dispersés à travers les principales colonies humaines. Peu de corporations sont devenues aussi puissantes et influentes que Mishria Armory depuis la guerre contre les covenants.



ATLAS COMMUNICATION CORPORATION

Activités : journalisme, chaînes d'information, satellites de télécom

PDG : Eliot Frasier

Ressources locales : réseaux de communication.

En tant que principal fournisseur de service pour les communications militaires et civile, Atlas Communication Corporation a été le partenaire principal de la section 2 de l'ONI durant la Grande Guerre pour établir le contrôle et la manipulation d'informations. Durant le conflit, elle a progressivement absorbé plusieurs concurrents comme SiriusHub, spécialisée dans la construction de satellites de communication et autres émetteurs-récepteurs radios, ou Vervon Telecommunication, obtenant un quasi-monopole sur de nombreuses colonies extérieures ne pouvant accéder qu'à un seul réseau d'information. Atlas Communication prend la sécurité très au sérieux car ses installations sont depuis longtemps des cibles privilégiées de l'Insurrection, ce qui fait qu'elle possède une section paramilitaire qui s'est mis elle aussi à recruter auprès des peuples covenants. Lorsque l'état d'urgence militaire prit fin, la compagnie subit une profonde restructuration pour tenter de regagner la confiance du public et suivre l'UEG dans la politique de transparence. Reste à savoir si cette intention est sincère ou si ce n'est que de la poudre aux yeux.



HANNIBAL WEAPON SYSTEMS

Activités : production d'armement

PDG : Jack Hannibal

Ressources locales : centre de formation des spartans-IV.

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 de dernières générations, et a donc été appelée pour construire et gérer le centre de formation des spartans-IV, qui reste néanmoins sous juridiction militaire de l'UNSC.



ACHEON SECURITY

Activités : production d'armement, cybernétique, mercenariat

PDG : Jonathan Iron

Ressources locales : institue de cybernétique avancée, unités d'intervention rapide de la police urbaine.

Concurrent de longue date de Mishria Armory en raison de son excellent département de recherche et développement militaire, Acheon Security a toujours été à la pointe des technologies d'armement cybernétique. C'est elle qui a développé notamment la plupart des exosquelettes et marcheurs de combat utilisés par l'UNSC ou par certaines unités paramilitaires. Privilégiant la qualité sur la quantité, cette entreprise s'est constitué une petite armée de mercenaires très lourdement augmentés par divers bioniques et qui peuvent être envoyés sur des contrats à haut risque. Acheon Security prend très au sérieux la réputation de ses troupes.



CHARYBS DEFENSE SOLUTIONS

Activités : production d'armement lourd, sécurité militaire, mercenariat

PDG : Harold Hurley

Ressources locales : police urbaine, défense de la muraille, centre de recrutement de mercenaires, vaisseau-prison Mona Lisa.

Au départ une simple industrie d'armement spécialisée dans les véhicules lourds tels que les Scorpions, Rhinos ou Grizzlys, cette entreprise s'est lentement diversifiée durant le 24ème siècle en formant du personnel de sécurité militaire. Au fil des années, elle a gagné de plus en plus de contrats pour assurer la défense de diverses installations stratégiques, remplaçant la police militaire partout où ses troupes s'installaient, principalement durant la période où l'UNSC absorba les ressources de la CMA peu avant le début de l'Insurrection. Ce n'est qu'après la fin du conflit contre l'Alliance que le PDJ Harold Hurley pris la décision de se lancer dans le mercenariat en raison de l'énorme demande dans cette branche d'activité maintenant que le territoire covenant s'ouvrait à l'humanité, et que d'immenses richesses technologiques pouvaient être saisies par les gens suffisamment audacieux.



AQUARIUS TERRAFORMING SOLUTIONS

Activités : agriculture, terraformation, contrôle atmosphérique,

PDG : Ilona Loftsson

Ressources locales : fermes hydroponiques, exploitations agricoles.

Autrefois nommée Aquarius Biotech, cette compagnie possède depuis longtemps l'immense majorité des contrats de culture hors-sol sur les vaisseaux et stations spatiales de l'UEG, et possède également une forte présence sur plusieurs colonies où l'agriculture classique est difficile, voire impossible. Cela lui a donné, en plus de bénéfices évidemment colossaux, un poids immense aussi bien auprès des autorités fédérales que dans l'esprit des populations qui dépendent cruellement de ses productions de nourriture et d'oxygène.

Après la fin de la Grande Guerre, la compagnie absorba plusieurs entreprises spécialisées dans la terraformation et changea de nom pour lancer une vaste campagne de reconquête des anciennes colonies vitrifiées par l'Alliance. Elle est donc l'entreprise privée possédant le plus grand nombre de colonies indépendantes ou semi-indépendantes dans la sphère humaine.



OPTICAN

Activités : industrie pharmaceutique, hôpitaux, matériel médical
PDG : Rachelle Brumeau
Ressources locales : Elysium Hospital, distributeurs automatiques de soin, services de transport d'urgence.

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'affaires. Sur la très grande majorité des colonies intérieures humaines, il est quasiment impossible d'obtenir des soins sans impliquer Optican d'une manière ou d'une autre.



FUEDER CONSTRUCTION

Activités : génie civil, infrastructures
PDG : Dominika Dvořáková
Ressources locales : logements, routes, canalisations d'eau.

Cette entreprise de construction immobilière fait partie des pionniers de la colonisation depuis aussi loin que les premières conquêtes spatiales, et possède donc d'immenses moyens industriels pour ériger des villes entières en un temps record. La participation de Fueder Construction fut une condition essentielle à l'établissement d'Elysium City afin d'y installer la plupart des bâtiments principaux ainsi que les nombreux logements de la population civile.



ENERGUIDE

Activités : industrie énergétique, fabrication de générateurs
PDG : Jana Alexandrova
Ressources locales : réacteurs à fusion, infrastructure électrique.

Parmi tous les constructeurs d'installations de production de très loin le plus puissant en raison de son contrat de longue date avec l'UNSC qui lui a ouvert un marché colossal pour l'alimentation des bases militaires, stations spatiales et vaisseaux de combat pendant des décennies. Formée au 23ème siècle par un conglomérat d'industriels russes, elle avait déjà absorbé la plupart de ses principaux concurrents longtemps avant l'Insurrection et posés les standards de la technologie de fusion nucléaire. C'est donc un partenaire de premier plan pour tous les projets majeurs de l'UEG, et ses chercheurs travaillent actuellement en étroite collaboration avec les scientifiques de la section 3 de l'ONI pour tenter d'exploiter les ressources énergétiques du Halo.



LIANG-DORTMUND CORPORATION

Activités : exploitations minières
PDG : Peter Häronstam
Ressources locales : réseau Substance, forges 3D industrielles, docks industriels.

La participation de cette corporation dans la construction d'Elysium City devint nécessaire une fois qu'il fut confirmé que l'exploitation des ressources minérales de l'anneau serait impossible, que ce soit pour des raisons de stabilité de l'installation ou parce que les sentinelles ne le permettraient pas. Son expertise dans l'extraction de minerais en environnements hostiles lui permit d'obtenir le contrat d'exploitation de la ceinture d'astéroïdes du système Coelest et de plusieurs lunes de la géante de glace Substance autour de laquelle orbite le Halo Delta.



SINOVIET

Activités : industrie lourde, construction spatiale
PDG : Kuan-Yin T'ao
Ressources locales : chantiers navals *Symbiosis* (conjointement avec le clan Koruvaï), hangars de construction pour engins de chantier.

Cette immense entreprise a été créée durant la première conquête interplanétaire à la fin du 21ème siècle par l'alliance de plusieurs entreprises chinoises et vietnamiennes. Elle possède 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.).



CONGRÉGATIONS COVENANTES

Bien que la civilisation covenante possède une dimension économique propice aux méga-corporations, les traditions et valeurs morales défendues par les sangheilis ont empêché la formation d'entités indépendantes trop puissantes : ceux qui accumulaient trop de pouvoir finissaient irrémédiablement par être abattus par une alliance temporaires de tous leurs adversaires. Il n'existe donc pas d'équivalent direct aux corporations humaines chez les covenants, du moins dans le sens où aucune entité privée n'est présente sur l'ensemble de leur sphère spatiale. Mais le domaine de leur civilisation est si vaste que le niveau de puissance maximum « toléré » par leur culture est quasiment égal à celui des plus grandes entreprises humaines.

Le terme utilisé habituellement par les covenants pour désigner ce type d'entité est **congrégation**. La très grande majorité sont dirigées par des sangheilis en raison de leur position sociale privilégiée, mais bon nombre d'individus des autres peuples sont parvenus à se hisser sur l'échelle de la réussite, en particulier les kig-yars et lekgolos. Celles qui furent choisies par les Lames de Sanghelios pour participer à la colonisation du Halo Delta étaient déjà connues avant le Grand Schisme pour prendre de la distance avec les questions religieuses ou avec les autorités de Grande Bonté en général. Jusqu'à aujourd'hui, leur niveau de coopération apparaît comme plus que satisfaisant et les mandats qui leur ont été accordés par les Lames de Sanghelios devraient donc être renouvelés cette année comme pour les précédentes.



EGLISE DE LA RÉCLAMATION

Activités : philosophie, diplomatie, étude d'artéfacts

Leader : bishop Jarun 'Rivaï

Ressources locales : temples de la Réclamation

Emblème : Une pupille humaine à l'intérieur d'un œil sangheili

Seule congrégation religieuse officiellement autorisée à s'installer sur Elysium City (à l'exception du culte du Panthéon), l'église de la Réclamation (Raah'Okai en deservos) reconnaît les humains comme héritiers des forerunners et prêche la recherche de rédemption par une réconciliation avec le peuple de la Terre. La Réclamation dont se réclament ses membres possède de nombreux sens : tout d'abord les sangheilis (et par extension les autres peuples covenants) doivent se montrer à nouveau dignes de réclamer leur rôle de gardien des dépositaires. Car leur honneur est profondément entaché par les trois millénaires pendant lesquels ils ont cru aux mensonges des san'shyuums lorsque ces derniers prétendaient être les véritables dépositaires. Ensuite il y a la réclamation des reliques forerunner pour mieux comprendre leurs intentions et les mystères de la galaxie. Mais tout ceci n'est qu'un moyen d'atteindre la Réclamation ultime, celle du Manteau si cher aux yeux des forerunners et qui doit être protégé contre les menaces du Néant.

Bien qu'assez peu populaire dans les premières années de l'époque post-guerre, l'église de la Réclamation a pris de plus en plus d'influence dans la sphère covenante et cherche à absorber les anciennes églises sanctifiées qui, pour la plupart, sont encore en pleine réforme de leurs philosophiques respectives.



GUILDE DES MERCENAIRES

Activités : contrat de mercenariat

Leader : Trevox (représentant)

Ressources locales : taverne des Chutes Eternelles (comptoir)

Emblème : Un bouclier surmonté de deux épées croisées et d'un crâne sangheili

Le mercenariat est une activité très courante dans la sphère covenante, bien plus répandue que chez les humains. Chaque planète ou station d'assez grande taille possède un ou plusieurs centres de regroupement pour la guilde des mercenaires dont les codes et traditions remontent aux périodes de l'antiquité sangheili. Ses règles ont certes évolué avec les âges et l'influence des autres peuples, mais restent fortement liées aux concepts d'honneur et de sincérité en raison du besoin pour chaque mercenaire de soigner sa réputation.

Dès que la nouvelle de la colonisation d'un Halo se répandit dans la sphère covenante, plusieurs hauts représentants de la guilde des mercenaires furent convoqués par les Lames de Sanghelios pour établir un comptoir sur Elysium. Dans l'idée de faire un geste d'apaisement envers le peuple de Doisac, il fut décidé que leur représentant sur Halo Delta serait **Trevox**, un vétéran jiralhanae très respecté au sein des mercenaires du Brin de Chikri-Merkaa. Il ne possède pas de réel pouvoir de décision ou de mobilisation, mais peut accéder à la liste de tous les contrats officiels courant sur l'anneau et demander des renseignements aux membres de la guilde afin d'échanger avec les autres institutions du Concordat.

Malheureusement, il existe également un aspect plus sombre de la guilde des mercenaires : celui des contrats secrets, un réseau parallèle conçu pour permettre à des clients très spéciaux de commander des missions qui seraient interdites selon le code des mercenaires : vols, assassinats, sabotages, et bien d'autres crimes souvent très graves. Trevox fait donc de son mieux pour traquer et éradiquer ces activités illégales pour préserver l'image de la guilde.



GUILDE DES EXPLORATEURS DE CHIKRI-MERKAA

Activités : reconnaissance, patrouilles, collecte et étude d'artéfacts

Leader : Felc 'Thogal

Ressources locales : Grande Bibliothèque d'Elysium, Reliquaire

Emblème : voir ci-dessous

Cette puissante congrégation fut fondée il y a plusieurs siècles par un ancien contractuel du Ministère de la Tranquillité. Ses fondateurs ont gagné leur richesse en explorant une vaste région qui constitue aujourd'hui une ancienne province administrative de l'Alliance, le **Brin de Chikri-Merkaa**. Les nouveaux dirigeants de cette région ont été parmi les premiers à rejoindre le Concordat pour établir des pactes de défense et échanges commerciaux avec l'humanité, ce qui en a fait des candidats de premier choix pour le projet de colonisation du Halo Delta.

Bien que disposant de nombreux vaisseaux petits mais rapides, cette guilde d'explorateurs a envoyé principalement des experts en technologies forerunners et des philosophes capables d'analyser les textes sacrés, mais également quelques hauts marchands. Ils assistent donc les autres membres du Concordat à étudier les vestiges du Halo mais travaillent également pour leurs propres intérêts en collectant toutes sortes d'artéfacts mineurs dont ils revendent certains sur le marché interstellaire.



GUILDE DES BÂTISSEURS DE ZAMRAN

Activités : construction

Leader : Ruval 'Zamran

Ressources locales : Propriétés immobilières, chantiers de construction

Emblème : Une toure de pierre avec une étoile à sept branches en son sommet

Il existe de très nombreuses guildes de bâtisseurs à travers la sphère covenante. Comme la très grande majorité d'entre elles, celle de Zamran est dirigée par des sangheilis dont la culture est grandement influencée par leurs origines culturelles de Sanghelios. Fondée il y a près d'un demi-siècle dans la province du Brin de Chikri-Merkaa, elle a soutenu la révolte contre Grande Bonté durant le Schisme et participé à la reconstruction après les affrontements. Avec les recommandations des nouveaux dirigeants de cette province, la guilde de Zamran fut autorisée à apporter ses vastes moyens et son excellent savoir-faire pour bâtir l'avenir du Halo Delta.

Les bâtisseurs sont à la fois des architectes, des artistes et des missionnaires. Ils tirent leur fortune des grands projets de construction mais pratiquent aussi une forme d'influence politique et religieuse à travers diverses œuvres telles que des statues, gravures ou peintures. Convaincus par la philosophie du Raah'Okai, ils ont déjà créé de nombreux ouvrages célébrant l'union des peuples humains et covenants, le plus important d'entre eux étant l'Eglise de la Réclamation elle-même sur Elysium.

CLAN VORDAL

Activités : fabrication d'armement lourd et de véhicules

Leader : kaïdon Nakkai 'Vordal

Ressources locales : Forteresse des Lames, défense de la Muraille, milice urbaine, forges plasmatiques lourdes, hangars.

Emblème : Trois soleil rouges au-dessus d'une montagne argentée

Etant le premier à s'être porté volontaire pour faire migrer sa population depuis Sanghelios vers le Halo Delta, le kaïdon Nakkai 'Vordal est devenu le commandant des forces de défense terrestres covenantes sur l'anneau et prend ce rôle très au sérieux. Torturé par la culpabilité des crimes de guerre qu'il a commis contre les humains sous le prétexte des mensonges religieux de l'Alliance, Nakkai 'Vordal souhaite incarner autant que possible l'esprit de réconciliation de cette nouvelle ère. Il ne ménage donc aucun effort pour lui ou pour ses proches lieutenants.

Tandis que la population civile du clan vie dans les divers quartiers d'habitation d'Elysium City, ses forces combattantes sont regroupées sur la Forteresse des Lames et la Muraille lorsqu'elles ne sont pas déployées en mission à l'extérieur.



CLAN KORUVAÏ

Activités : fabrication de vaisseaux

Leader : kaïdon Renor 'Koruvai

Ressources locales : flotte *Harmony's Blossom*, chantiers navals Symbiosis (conjointement avec Sinoviet), plate-formes navales.

Emblème : sept flammes dorées représentant les sept vents majeurs de Sanghelios

Le Concordat avait besoin d'affecter une force navale conséquente dans le système Coelest, et pour cette mission il pouvait difficilement trouver meilleur candidat que le clan Koruvai. Détenteur d'une des plus grandes flottes de combat indépendantes de Sanghelios même avant la chute de l'Alliance et la capture de plusieurs vaisseaux militaires, ce clan possède une longue tradition de combat contre les flottes pirates mais aussi de « joutes » spatiales contre d'autres clans.

Contrairement au clan Vordal, la population civile du clan Koruvai habite en grande partie sur les chantiers navals *Symbiosis* et plusieurs autres installations spatiales, avec des visites plus ou moins longues à la surface du Halo. Ses guerriers, quant à eux, vivent la majorité du temps sur les vaisseaux de la flotte *Harmony's Blossom* qui reste constamment vigilante aux moindres signes d'activités suspectes dans le système. Ses combattants sont formés aux opérations d'abordage et aux largages orbitaux afin de frapper n'importe quelle cible et intervenir au secours de ses alliés en un temps record.



NEGOCE DE NORSAM

Activités : commerce

Leader : Kora Telk Saïx

Ressources locales : le Grand Comptoir

Emblème : une vague éclipant un soleil

Cette congrégation de la guilde des marchands kig-yar était déjà très puissante avant le Schisme de l'Alliance grâce à son vaste réseau de commerces à travers les provinces frontalières. Mais après la chute de Grande Bonté, elle fit grandir considérablement son influence en finançant les projets des nouvelles autorités gouvernementales du Concordat en l'échange de diverses faveurs. Intégrer la colonisation du Halo Delta lui coûta de nombreuses richesses, mais c'est un investissement que ses dirigeants espèrent bien rentabiliser.

DOMINION BANCAIRE D'IREVALN

Activités : transport de fret lourd, commerce, finance

Leader : Igo Nasu Torul

Ressources locales : docks industriels, banque centrale d'Irevaln

Emblème : un arbre dont le tronc est entouré par une triple spirale formée par des vers lekgolos

Cette congrégation lekgolo fait partie des plus anciennes organisations privées de la civilisation covenant, car fondée seulement un demi-siècle après l'intégration du peuple lekgolo dans l'Alliance. Sa fortune n'a d'égal que sa fiabilité envers ses clients, garantie par une vaste armée composée majoritairement de chasseurs issus de la lignée d'Irulvan. C'est cette armée qui lui permet de protéger une large partie de ses intérêts face à l'effondrement provoqué par le Grand Schisme, au point de prendre temporairement le relais du gouvernement local sur plusieurs planètes avant de transférer cette autorité aux Lames de Sanghelios ou à leurs alliés.

Par soucis de sécurité pour ses installations mais aussi pour ses secrets, le Dominion ne recrute que très rarement des membres des autres peuples, et ceux qui y sont acceptés sont gardés à l'écart des cercles de décision. Son soutien envers le Concordat ne fait néanmoins aucun doute à ce jour : ses dirigeants ont accordé des prêts colossaux d'argent à plusieurs communautés alliées pour leur permettre de financer des projets de construction ou de défense, ce qui est très rare dans la civilisation covenant où l'usure (les taux d'intérêt sur prêt) sont interdits.

Sur Halo Delta, le Dominion assure une stabilité d'apport de ressources en matières premières depuis plusieurs systèmes voisins ainsi qu'une réserve monétaire plus que conséquente, surtout maintenant que sa banque centrale a été délocalisée sur Elysium City depuis le monde d'Irevaln. La construction de la Muraille, par exemple, n'aurait jamais pu être achevée aussi rapidement sans leur aide.

CONFRERIE MARCHANDE DE JAA'ATA

Activités : recyclage, commerce

Leader : Jeera Than Skell

Ressources locales : recycleurs, ateliers de réparation, vaisseaux-cargos

Emblème : un rouage mécanique doré traversé par une comète rouge

Formée il y a près d'un siècle par l'alliance d'une demi-douzaine de clans kig-yars membres de la guilde des marchands, la confrérie marchande de Jaa'ata s'est fait une spécialité dans l'art de collecter des épaves et autres vestiges abandonnés pour les remettre en état ou les recycler avant de les revendre à bon prix. Si leurs centres de retraitement ne peuvent pas réparer une technologie non-fore-runner, alors personne ne le peut. Lassés depuis longtemps par la tyrannie religieuse de l'Alliance, les dirigeants de la confrérie ont soutenu les Lames de Sanghelios dès le début du Schisme par un coup d'éclat qui permit la capture d'une base militaire navale.

MATRIARCHIE DE KIELAM

Activités : atelier de réparation, industrie lourde, exploitation de gaz

Leader : matriarches Gelge, Ajal et Dedeb

Ressources locales : Raffineries et laboratoires pétrochimiques

Emblème : Une étoile dorée à huit branches sur fond bleu

Au départ, aucune congrégation unggoy n'était considéré pour le projet de colonisation du Halo Delta, mais des pressions diplomatiques venant de Balah amenèrent le Concordat à revoir la question différemment. Il était en effet nécessaire d'inclure un partenaire unggoy pour prouver que ce peuple serait mieux traité dans le nouvel Âge qu'il ne l'avait été sous le règne de l'Alliance. La congrégation qui fut ainsi choisie fut la matriarchie de Kielam, une puissante organisation marchande qui avait fait fortune depuis deux siècles en exploitant plusieurs géantes gazeuses dans des régions inhabitées du territoire covenant afin de faire le commerce de plasma et de gaz raffinés.

La matriarchie est depuis toujours dirigée par trois vénérables femmes-unggoys qui doivent avoir au moins 60 ans pour occuper cette fonction. Ce triumvirat et les tenues est une imitation à moitié caricaturale de celui des grands prophètes de l'Alliance, la congrégation ayant compris l'intérêt d'un système à trois dirigeants tout en s'amusant avec le cérémoniel pompeux des san'shyuums. Les unggoy de la matriarchie sont assez prudents avec les étrangers mais s'intègrent relativement bien sur Elysium City et cherchent même à étendre leur influence vers d'autres centres d'intérêts.



LA VIE SUR HALO DELTA

Tout individu qui est accepté sur Halo Delta reçoit un ensemble de consignes et informations lui permettant de savoir quoi faire vis-à-vis de certains objets et événements pouvant survenir sur l'anneau.

LES SENTINELLES

Il est important de rappeler à tous les habitants d'Elysium City qu'ils ne sont que des invités sur Halo Delta : cette installation appartient avant tout aux sentinelles. Selon les secteurs, elles peuvent être présentes en quantité absolument colossale ou être complètement absentes. Leur comportement est également très variable selon l'importance stratégique de chaque secteur, son histoire, ses besoins, et les décisions prises par son sous-moniteur s'il en possède un.

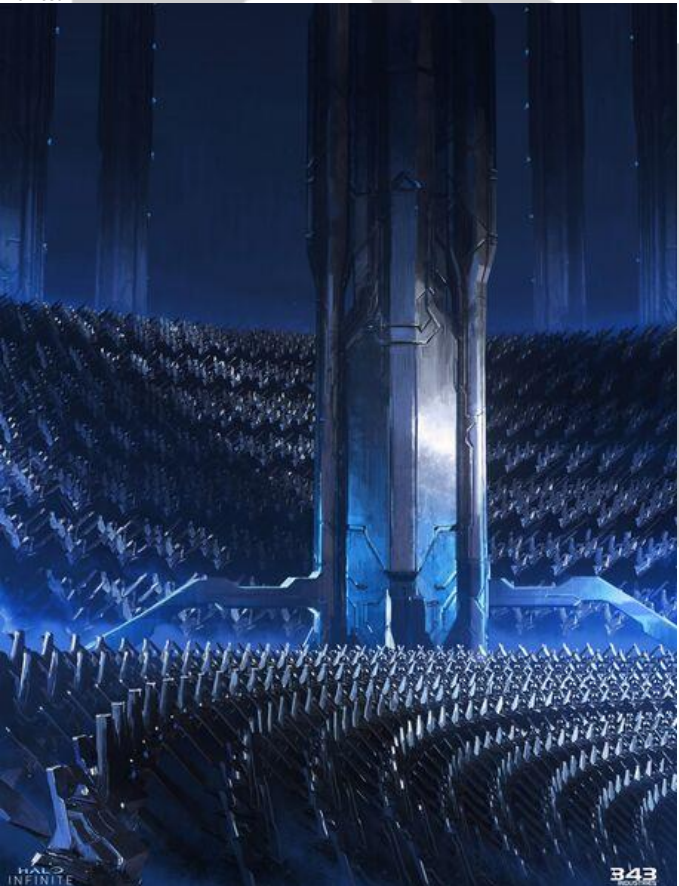
Rappelons également qu'à part quelques très rares exceptions, les sous-moniteurs ne prennent pas la peine de communiquer avec les visiteurs de Halo et font simplement ce qu'ils considèrent nécessaire sans donner d'avertissement. De ce fait, le comportement des sentinelles d'un secteur peut changer à tout moment.



Secteurs et points d'ancrage :

La surface du Halo Delta est découpée en une multitude de secteurs dont le nombre et les frontières exactes sont encore inconnues. Leur taille peut grandement varier, allant d'une poignée de kilomètres carrés à l'espace d'un continent entier.

A l'intérieur de ces secteurs, les sentinelles fonctionnent un peu comme des abeilles : chacune d'entre elle est rattachée à une base d'opération qui constitue sa position de repos lorsqu'elle n'a aucune tâche à accomplir. Souvent enterrées profondément sous la surface de l'anneau, ces structures sont toujours lourdement défendues et il est très fortement déconseillé de tenter d'y pénétrer car cela a tendance à provoquer l'agressivité des sentinelles. Selon l'étendue de ses frontières, un même secteur peut posséder plusieurs points d'ancrage, l'un d'eux contenant également son sous-moniteur.



Les sous-moniteurs

Depuis la disparition du moniteur de l'installation, 2401 Pénitent Tangeant, la gestion du Halo 05 a été décentralisée sous la responsabilité des sous-moniteurs. Ce sont des intelligences artificielles forerunners de type Ancilla, bien moins puissantes que le moniteur lui-même et possédant une autorité nettement plus limitée sur les systèmes de l'installation. N'ayant pas la possibilité de se déplacer hors de leur centre d'opération (trouver nom à l'ancienne style Auditorium ou Conservatoire), ils se reposent sur leurs effectifs de sentinelles pour être leurs yeux, leurs oreilles et leurs muscles tandis qu'ils coordonnent la moindre tâche à accomplir.

En théorie, il ne peut exister qu'un seul sous-moniteur par secteur du Halo, mais tous les secteurs ne sont pas forcément dotés d'un sous-moniteur et ceux qui n'en ont pas sont généralement devenus des zones abandonnées avec le passage du temps. Sans la supervision de 2401, chaque sous-moniteur a développé sa propre personnalité, ses propres désirs et sa propre opinion sur différents sujets comme les humains, le Manteau ou le destin de la galaxie. Certains d'entre eux se montrent donc très accueillants envers les habitants d'Elysium City tandis que d'autres chercheront à éliminer systématiquement tout intrus pénétrant sur leur territoire.



Comportements types :

On observe principalement quatre types principaux de comportement chez les sentinelles :

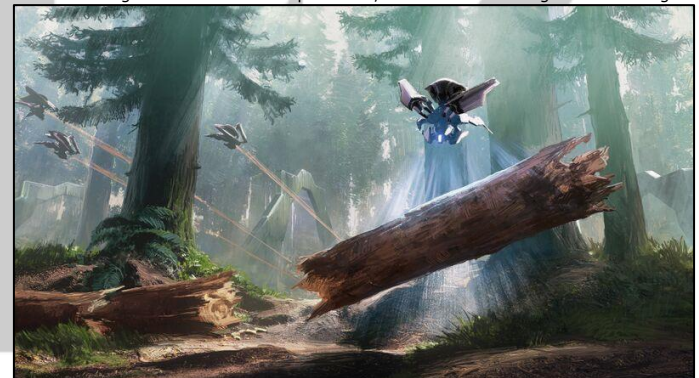
Patrouille : les sentinelles quadrillent leur zone d'affectation selon un tracé qui est le plus souvent aléatoire.

Collecte : les sentinelles récupèrent des ressources végétales et/ou minérales pour répondre aux besoins de l'installation ou pour réguler l'environnement. Cela arrive presque systématiquement sur les épaves de véhicules et autres débris abandonnés par les visiteurs, bien le temps de réponse peut grandement varier.

Réparation : les sentinelles remettent en état des structures appartenant à l'installation. Elles ne chercheront jamais à réparer une technologie appartenant à des visiteurs. Dans ce comportement-là, elles peuvent se montrer particulièrement agressives si on les dérange.

Purge : Les sentinelles traquent et éliminent systématiquement toute forme de vie évoluée présente dans le secteur, y compris les visiteurs.

Corrompu : ce comportement est propre à certaines sentinelles qui ont perdu leur sous-moniteur ou qui appartiennent à un secteur dépourvu de sous-moniteur. Privée de coordination pendant des dizaines de millénaires, elles sont devenues « folles » et agissent de manière imprévisible, souvent avec une agressivité aveugle.



Modèles et formation :

Il existe un grand nombre de modèles différents de sentinelles dont les tailles, les capacités et les fonctions varient énormément, depuis les minuscules Constructors aux strato-sentinelles Retriever en passant par les très discrets Gatherer et les divers modèles de combat. En situation « normale », chaque modèle se limiterait aux tâches qui correspondent à sa fonction, néanmoins les conditions de l'anneau sont suffisamment dégradées pour forcer les sentinelles de nombreux secteurs à diversifier leurs activités. Cela rend d'autant plus difficile l'analyse de leur comportement, car le déploiement d'un modèle Executor peut aussi bien être pour remplir son rôle d'éradication des menaces que pour débayer les débris d'un effondrement.

Les sentinelles agissent rarement de manière isolée et se regroupent en **formations** dont la taille et la composition peut, là encore, énormément varier selon les tâches à accomplir mais aussi les effectifs disponibles. Les secteurs ayant la chance de posséder encore au moins une fabrique de sentinelles fonctionnelle peuvent créer

des formations à la fois massives et ultraspécialisées tandis que les autres secteurs ont une organisation plus chaotique.

Protocole de contact avec les sentinelles :

- En cas de rencontre avec des sentinelles, rester à distance autant que possible et ne pas perturber leurs activités.
- Ne jamais attaquer le premier : toujours attendre de savoir si elles sont hostiles ou non.
- Tenter de connaître leurs objectifs, et si nécessaire les assister.
- Si possible, tenter de localiser leur point de rattachement mais ne surtout pas s'en approcher à moins de 500 mètres.



EVÈNEMENT CODE EXTINCTION

Tout évènement risquant une activation de l'arme principale du Halo 05, à savoir une émission de neutrinos supermassifs à phases croisées qui ont un effet dévastateur sur la physique neurale et toute forme de vie qui y est reliée (ce qui ne concerne malheureusement pas le Parasite lui-même). Seules les formes de vie les plus simples qui ne possèdent pas de système nerveux (tels que les microbes, champignons, algues et mousses, mais pas les végétaux plus complexes) sont épargnés. Les neutrinos provoquent des effets qui sont similaires à une apoptose (mort cellulaire par disparition des membranes) mais à travers des mécanismes différents encore mal compris des humains et covenants. Un code EXTINCTION se déroule généralement un trois phases :

Phase 1 : présence d'un Index non sécurisé sur le Halo. Les évènements de l'installation 04 semblent cependant montrer qu'il serait théoriquement possible d'activer un tir sans l'Index.

Phase 2 : salle de contrôle du Halo pénétrée.

Phase 3 : activation du protocole de tir. Une fois cette phase débutée, l'installation commence à charger ses générateurs de neutrinos pendant une durée de 34 minutes, formant une masse hyperdense de neutrinos au centre de l'espace intérieur du Halo jusqu'à atteindre une taille critique. Un flux d'énergie est ensuite émis par la salle de contrôle pour frapper cette masse et provoquer l'explosion de neutrinos qui se disperse simultanément dans l'espace réel et le sous-espace jusqu'à une distance de 25.000 années-lumière en l'espace de quelques heures.

CONDITIONS D'EXPLORATION

Il reste encore un nombre incalculable de secrets à découvrir sur le Halo Delta, et c'est pourquoi les individus habilités à partir en mission hors de l'enceinte d'Elysium City sont vivement encouragés à prendre des initiatives sur l'exploration de tel ou tel secteur. Cela peut être fait dans le cadre d'une des nombreuses missions officielles proposées par le Concordat, d'un contrat de mercenariat officiel (validé par les autorités), ou même d'une initiative personnelle mais qui doit être déclarée sous peine d'emprisonnement ou même d'expulsion. Quelle que soit la nature de l'exploration, il est indispensable de prendre certaines précautions et de respecter plusieurs règles :

1. Toujours garder un moyen de communication avec les autorités fédérales pour demander de l'aide ou des informations en cas de nécessité. Selon le secteur que vous visitez, une liaison permanente pourra être exigée pour superviser vos actions et assurer que vous ne mettiez pas l'installation en péril.
2. Respecter impérativement les protocoles de contact avec les sentinelles (voir précédemment).
3. Les technologies forerunners doivent être traitées avec la plus grande précaution : ne manipulez rien avant d'avoir déterminé sa fonction avec certitude, n'abusez pas de leur utilisation pour éviter d'attirer l'attention des sentinelles ou

d'autres factions, et faites-les enregistrer auprès des autorités fédérales dès que possible.

4. Toute rencontre avec des forces ennemies (Bannis, Nouvelle Alliance ou autre) doit être rapportée aux autorités fédérales dès que possible.

5. Si aucune limite de durée n'est déterminée au début de l'exploration, celle-ci peut s'étendre jusqu'à un maximum de 30 jours par défaut à condition d'envoyer un rapport d'activité au moins une fois toutes les 48 heures. Au-delà de cette limite de 30 jours, un contrat de mercenariat est émis pour la capture (vivant et en relative bonne santé) de chacun des individus concernés pour enquête.



L'exploration de structures forerunners n'a cependant rien à voir avec l'exploration de la surface du Halo en termes de dangers mais aussi de richesses à découvrir. Déjà parce qu'il est souvent impossible de maintenir une communication radio avec l'extérieur, et que le seul moyen d'établir le contact avec Elysium City est d'avoir la chance de tomber sur un terminal de communication forerunner qui soit fonctionnel et ouvert aux visiteurs, ce qui n'est pas aussi fréquent qu'on pourrait l'espérer. C'est pourquoi ce genre d'opération doit être clairement communiqué aux autorités locales afin de déterminer une durée maximale au bout de laquelle, si l'équipe ne donne pas de signes de vie, elle sera considérée perdue et il n'est pas garanti que des secours soient envoyés.

OPÉRATIONS MILITAIRES ET SOUTIENS

Les forces de l'UNSC et des Lames de Sanghelios sont les premiers protecteurs d'Elysium et de sa population, cependant ils ne peuvent pas être partout à la fois. Leurs troupes patrouillent autant que possible la surface du Halo et l'espace du système Coelest tandis que leurs troupes d'élite mènent des opérations spéciales de première importance. Parfois, des agents particulièrement doués de corporations humaines ou de congrégations covenants peuvent être inclus à ces opérations pour y apporter leurs compétences avec l'approbation des services de renseignements, ce faisant d'eux des intermédiaires privilégiés entre leurs employeurs et les autorités fédérales.

Mais surtout, les forces militaires du Concordat doivent se tenir prêt à intervenir n'importe où dans le système Coelest avec la plus grande rapidité dès qu'une menace majeure ou un objectif stratégique de grande importance est découvert. Cela est parfois difficile avec certaines organisations paramilitaires qui considèrent que l'armée se contente de récolter les lauriers après que d'autres aient fait le plus gros des efforts et pris tous les risques. Néanmoins cela ne change rien au fait qu'il y a des situations où l'intervention d'une escouade de spartans et/ou de guerriers d'élite sangheils ne peut être vu autrement que comme une salvation.



FORMES DE VIE LOCALES

Les différents secteurs du Halo regorgent de vies aussi surprenantes que potentiellement dangereuses et ne doivent absolument pas être sous-estimées. Il existe probablement beaucoup d'espèces qui n'ont pas encore été découvertes à ce jour, c'est pourquoi la plus grande prudence est recommandé lorsqu'il s'agit de s'aventurer dans les régions sauvages. Il ne faut pas non plus oublier que plusieurs espèces animales propres aux cultures covenantes ont été introduites massivement dans l'écosystème de l'anneau et peuvent donc être rencontrées en des endroits très variés, voire parfois même inattendue, car elles cherchent encore leur place tant dans les contrôles de territoire que dans la chaîne alimentaire...

Note : Bon nombre d'espèces de faible importance ou assez communs ont été ignorées dans cette section, telles que les rongeurs, oiseaux et lézard de petite taille. Pour chaque espèce, le nom covenant (provenant souvent de traduction des textes forerunners) est indiqué en majuscules, tandis que la désignation humaine est marquée en minuscules.

SAALIBAN / Spinogure

Ces grands herbivores peuvent faire jusqu'à cinq mètres de haut, huit lorsqu'elles se dressent complètement sur leurs pattes pour intimider leurs prédateurs. Vivant principalement dans les zones tempérées et tropicales, ils se regroupent en troupeaux allant d'une demi-douzaine d'individus à plusieurs dizaines et changent régulièrement de territoire. Leurs longs piques et leurs griffes sont assez solides pour découper des troncs d'arbre, tandis que la peau de leur cou et de leur tête contient une forte concentration de neurotoxine pour se protéger des prédateurs.

De nature assez paisible, les saalibans peuvent se montrer très dociles et deviennent complètement habitués à un nouvel environnement en l'espace de trois générations, s'ils sont bien traités. Par chance, les peuples covenants ont déjà rencontré cette espèce sur de nombreuses installations forerunners et possèdent donc des siècles de connaissance sur comment les élever comme bétail.



MOROLAATH / Loup aveugle

Sans doute la race de prédateur la plus répandue sur l'anneau et bien d'autres installations forerunners, le morolaath est par nature extrêmement agressif et territorial. Dépourvue d'yeux, ce saurien de la taille d'un gros loup perçoit son environnement et ses proies par le son à la manière de la chauve-souris, mais son odorat est également parmi les plus développés de toutes les espèces animales connues. Un morolaath vous entendre respirer à dix mètres de lui et reconnaître votre espèce à l'odeur de votre sang jusqu'à un kilomètre. Leurs jambes sont assez puissantes pour effectuer des bonds de plusieurs mètres et d'atteindre de très grandes vitesses, tandis que leur longue queue tout aussi musclée peut leur servir d'arme pour renverser leur adversaire ou même leur briser les os. Quant à leur énorme gueule, un seul coup de machoir leur suffit à arracher la tête d'un humain adulte.

Vivant en petites meutes dirigées par un individu alpha, ces prédateurs communiquent entre eux par des grognements et des hurlements très proches de ceux des loups. Une théorie veut que les capacités de détection très avancées des morolaath aient été artificiellement augmentées par les forerunners afin de les utiliser comme un moyen de repérer les premiers signes de présence du Parasite ou d'intrus d'autres civilisations.



VERIVORR / Keelbug

Parmi les nombreuses espèces d'insectes présentes sur l'anneau, le verivor est important à connaître en raison de son importance pour l'écosystème mais aussi pour son agressivité. Modifié par les forerunners pour servir d'outil biologique dans la maintenance de leurs mégastructures, c'est un nettoyeur qui dévore tous types de débris biologiques avec une efficacité redoutable, y compris les ossements. Une centaine de verivorrs peut faire disparaître intégralement un corps humain en l'espace d'une journée.



RANGMEJO / Quadrisaure

Rencontrée principalement autour des grandes étendues d'eau, le rangmejo est un large reptile volant qui se nourrit avant tout de poissons. Aussi grand qu'un humain et doté de quatre grandes ailes impressionnantes, il chasse en effectuant des plongées pour transpercer ses proies de son puissant bec avant de les extraire de l'eau. Les spécimens examinés par les scientifiques de l'UNSC montrent des signes évidents de manipulation génétique indiquant que cette espèce a été optimisée par les forerunners dans un but encore inconnu.

Volant en très grand nombre, les rangmejo chassent cependant seuls à moins de devoir protéger la communauté contre un prédateur. Ils construisent leurs nids à flanc de falaises ou sur des pics rocheux très difficiles d'accès, attaquant quiconque s'en approcherait.



KAIMISTRO / Rhinok

Vivant en très grandes hordes le kaimistro est un herbivore extrêmement proche du rhinocéros terrestre dont il est sans doute un descendant suite à des manipulations génétiques par les forerunners : leur flore intestinale est conçue pour opérer en conjonction avec les nanomachines environnementales des forerunners pour servir de bioréacteurs à de nombreux composants utiles à l'écosystème. Il arrive d'ailleurs que des sentinelles se mettent à escorter des troupeaux de kaimistros pendant leurs voyages de migration d'un endroit à l'autre de l'anneau.



QOTHAL / Anguille cauchemardesque

Déjà rencontré par les humains sur les colonies d'Alluvion et de Bêta Gabriel, les qothal sont de très grands prédateurs sous-marins à la voracité peu égalée, capables de s'attaquer à des sangheillis ou à des jiralhanaes isolés. Leur peau peut changer de couleur à volonté pour se camoufler dans l'environnement ou pour prendre des teintes très vives afin d'effrayer les autres prédateurs. Leur morsure contient des toxines paralysantes très efficaces mais qui se dissipent mal à travers le corps de leur victime, immobilisant uniquement la zone du corps touchée. Elles attaquent donc par des frappes-éclair avant de se replier et d'attendre que leur cible se fatigue. Les qothals vivent la plupart du temps seuls dans des endroits sombres ou en s'enterrant sous le sable ou la vase en attendant qu'une proie se présente à eux. De par leur comportement très territorial, il est généralement facile de repérer les zones à éviter, malheureusement les forerunners semblent s'en être servi comme moyen de défense biologique pour protéger leurs installations sous-marines.

OLFMERI / Léviathan des cieux

Ces impressionnantes créatures sont très certainement le résultat de lourdes modifications génétiques forerunners à partir d'une quelconque espèce de baleine. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, ce ne sont pas leurs « ailes » qui les maintiennent en l'air mais d'énormes poches de gaz qu'elles peuvent vider et remplir à volonté pour changer d'altitude à la manière des ingénieurs huragoks. La plupart du temps, les olfmeris planent paisiblement dans les airs ou se maintiennent en position stationnaire. Leur alimentation et leur rôle exact dans l'écosystème de l'anneau reste encore à ce jour un mystère.

Les olfmeris sont des créatures très sociales et pacifiques qui se déplacent souvent en groupes, communiquant les unes avec les autres par des chants remarquablement similaires aux conversations des baleines terrestres. La force de ces chants est si grande qu'il est fortement déconseillé de trop s'approcher d'un spécimen d'olfmeri sans protections auditives. Il ne s'agit cependant pas d'un véritable langage et leur sert uniquement à exprimer des émotions.





LUMENON / Raie volante

Issue d'une lointaine colonie forerunner du nom de Rhotero, l'espèce des lumenons était très appréciée par la caste des bâtisseurs qui avaient coutume de les insérer dans les écosystèmes de leurs mégastructures. Se nourrissant initialement de poissons dans les larges océans de leur planète d'origine, ils ont appris à chasser également les petits mammifères terrestres ou même à regrouper leurs forces pour abattre des proies beaucoup plus grosses qu'eux. On ignore cependant si c'est par désir des forerunners pour la gestion de la biosphère ou s'il s'agit d'une évolution accidentelle depuis l'abandon du Halo 05. D'autant que leur population semble avoir échappé à toute forme de régulation dans certains secteurs, où ils abondent et règnent sur de vastes territoires.

Le corps d'un lumenon est de la taille d'un gros chat, avec des ailes faisant un peu plus d'un mètre chacune. Ils attaquent donc rarement les visiteurs sans se rassembler en groupe d'une ou plusieurs dizaines.

UMNOTAR / Taupe chapardeuse

Présentes en très grand nombre à travers presque toutes les régions de l'anneau, les umnotars sont de petits mammifères qui vivent sous terre en petites familles en creusant des galeries souvent très complexes. Guère plus gros qu'un chat, ils se nourrissent principalement de graines et de plantes dont ils font continuellement des réserves tout au long de leur vie.

De nature très sociable et incroyablement curieuse, les umnotars ont tendance à s'approcher des visiteurs de l'anneau pour les observer, mais aussi et surtout pour tenter de leur dérober tout ce qu'ils peuvent récupérer. Leurs tanières sont donc souvent remplies d'objets de toutes sortes qu'ils s'amuse à manipuler durant leurs temps de repos.



VIRELG / Logrodite

Ce crustacé à la carapace très solide est présent dans de nombreux environnements de l'anneau où ils remplissent un rôle essentiel de décomposition des déchets et d'élimination de bactéries pouvant être dangereuses pour les autres espèces. Il est donc ignoré par le reste de la faune locale la plupart du temps, et si des créatures viennent à l'attaquer sa première réponse est de fuir en s'enfouissant dans le sol. Et si cela ne lui est pas possible il peut se retourner contre son agresseur dans une attaque suicidaire mais souvent mortel, sa morsure étant l'une des plus toxiques de toutes les espèces vivantes du Halo.



KELEBOR / Cerfs argentés

Autre animal probablement modifié par les forerunners à partir d'une espèce de la Terre, les kelebor sont des cerfs aux cornes majestueuses qui vivent en larges troupeaux à travers les secteurs tempérés du Halo. De nature très craintive, ils évitent soigneusement les activités humaines et covenantes, fuyant à leur vue et au moindre bruit suspect.



MELICARDE / Giraphe cornue

Probablement le résultat d'une modification génétique de la giraphe terrestre par les forerunners, la melicarde est un herbivore pacifique qui vie en troupeaux plus ou moins larges dans les régions tropicales et semi-désertiques de l'anneau. Elles peuvent se défendre en donnant de violents coups de sabots ou en effectuant de courtes mais dangereuses charges avec leurs cornes.



VAROK / Dreptosaurus

Ces créatures reptiliennes de la taille d'un gros sanglier font partie des principaux prédateurs de l'installation pour réguler les populations d'herbivores. Modifiés génétiquement pour pouvoir être influencés par les technologies du Halo afin de savoir quelles espèces nécessitent d'être réduites, ils sont en général peu hostiles avec les visiteurs dans les secteurs où les sentinelles sont encore présentes. Mais dans les secteurs abandonnés, les varoks ont eux-mêmes sont devenus hors de contrôle et attaquent librement toutes formes d'intrusion sur leur territoire. Capables de se dresser debout sur leurs pattes antérieures et de saisir leurs proies avec leurs bras, leur intelligence ne doit pas être sous-estimée car ils peuvent élaborer des pièges relativement complexes et même utiliser des outils rudimentaires. Au moment de l'attaque, ils émettent généralement un cri si aigue qu'il fait perdre l'équilibre interne de leurs proies.

HULEEJ / Moa à bec large

Sorte de mélange exotique entre l'autruche et le flamand rose, le huleej est un grand oiseau échassier qui vie principalement près des sources d'eau en mangeant des poissons mais aussi des lézards et petits mammifères. Souvent rencontré en larges groupes, il présente un comportement assez agressif surtout contre les sources de bruit inconnues, ce qui pourrait être un moyen utilisé par les forerunners pour s'en servir indirectement d'armes biologiques contre d'éventuels intrus. Lorsqu'ils attaquent, les huleej montrent assez peu d'instinct de survie et se contentent de foncer sur leurs cibles pour les frapper de leurs large bec, capables d'endommager des armures renforcées. Leurs pattes sont également très dangereuses car elles peuvent renverser un sangheili adulte d'un seul coup et déchirer la chair avec facilité. La plus grande prudence est donc recommandée à l'approche de cette espèce.



LES SECTEURS PRINCIPAUX

AVALON

Autre nom choisi par les humains, il désigne une vaste région mêlant montagnes et mers intérieures, au centre de laquelle se trouve la salle de contrôle du Halo. Depuis le tir interrompu en 3 novembre 2552, les sentinelles forerunners de cette zone attaquent systématiquement toute personne ou drone qui s'y aventure. Des expéditions militaires ont été tentées pour atteindre la salle de contrôle ou certaines structures annexes, mais toutes se sont systématiquement soldées par des massacres ou des évacuations en catastrophe même avec la participation d'unités spartans-IV. Les experts supposent que cette zone abrite une usine de fabrication de sentinelle spécifiquement pour la protection de ce territoire mais pour une raison encore inconnue. La faune locale semble également être sous influence de technologies forerunners, car certaines espèces agissent parfois en coordination avec les sentinelles lors d'attaques contre les intrus. Les forces de Jul'Mdama ont été repérées à plusieurs occasions sur Avalon mais on ignore encore quel est le comportement des sentinelles à leur rencontre. De la même manière que pour les Vestiges de Taar Volung, il faudra certainement des ressources militaires immenses pour parvenir à sécuriser cette zone et serait certainement contre-productif.



LES PLAINES D'EMERAUDE

C'est un vaste territoire au climat tempéré qui a été reconverti en exploitations agricoles intensives pour des champs, vergers et élevages de bétails divers. La production y est particulièrement intense car elle profite du système d'auto-régulation des sols qui maintient une irrigation et une richesse minérale optimale. La très grande majorité de ces exploitations sont automatisées par des technologies humaines, cependant on trouve également des plantations plus traditionnelles imposées par les traditions covenantes ou par l'absence de technologies adaptées à certaines plantations (en particulier les marais unggoy).



LA RESERVE

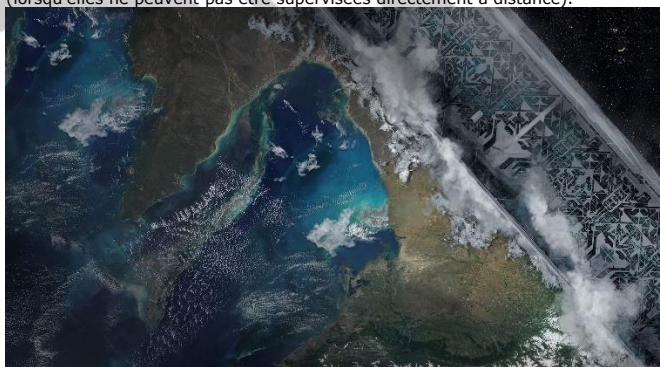
Cette vaste zone continentale proche d'Elysium City a été choisie par les Lames de Sanghelios pour devenir un territoire de chasse protégé par des lois similaires à celle des mondes vierges covenants, interdisant d'y construire la moindre structure artificielle ou d'y séjourner plus de quelques jours. Elle est composée de nombreux écosystèmes très variés allant de la savane aux forêts tempérées en passant par les jungles équatoriales et les montagnes enneigées, permettant d'y introduire des espèces dangereuses de toutes sortes pour les chasses traditionnelles des sangheils.



LES FALAISES DIVINES

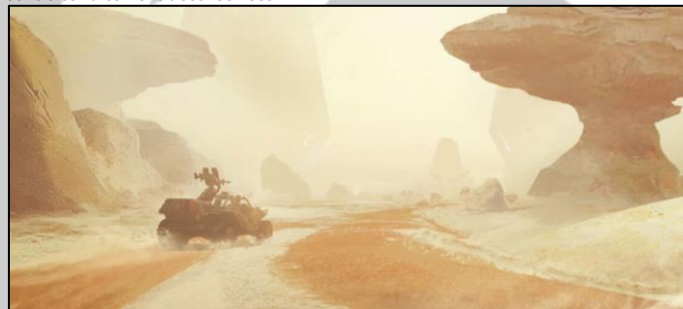
Ce nom provient des premiers textes de l'Alliance qui tentaient de dresser une cartographie approximative des anneaux sacrés à partir des archives forerunners à disposition des san'shyuums. Il désigne les bordures latérales de chaque Halo, celles qui séparent sa surface habitable du vide mortel de l'espace, et qui contiennent des multitudes de technologies allant du contrôle climatique à la communication interstellaire en passant par les systèmes d'alimentation secondaires et une multitudes d'autres éléments au rôle encore inconnus. L'exploration complète de ces structures labyrinthiques prendra sans doute des années, si ce n'est des décennies, d'autant que de nombreuses zones sont conçues pour être utilisées par des sentinelles et moniteurs plutôt que par des humanoïdes.

Bien que la Coalition ait rapidement perdu intérêt dans les Falaises Divine au profit d'autres zones aux valeurs stratégiques plus évidentes, les corporations et autres communautés indépendantes y voient des sources faciles de richesses technologiques à explorer et à exploiter. Du moment qu'elles ne dégradent pas les systèmes de fonctionnement de l'anneau elles sont autorisées à mener des recherches sur ces territoires et à en retirer tout le matériel non-essentiel, ce qui est contrôlé en imposant le port systématique de caméras individuelles dont les enregistrements doivent être remis aux services de renseignement de l'ONI (lorsqu'elles ne peuvent pas être supervisées directement à distance).



LES DEVASTATIONS

Ce terme regroupe un ensemble de plusieurs secteurs dispersés à travers l'anneau et dont les systèmes de contrôle climatique sont devenus défectueux au fil des millénaires sans possibilité de réparation, soit en raison de leur abandon total par les sentinelles, soit par décision du sous-moniteur pour des raisons inconnues. L'atmosphère y a donc un comportement chaotique avec des tempêtes fréquentes, des vents extrêmement violents et de véritables déluges pouvant provoquer des inondations en moins d'une heure. Les dysfonctionnements peuvent aller jusqu'à provoquer des tornades et des séismes dont la force va de 1 à 7 sur l'échelle de Richter. Plusieurs structures forerunners sont donc dissimulées, car enfouies sous d'énormes masses de débris. Inutile de dire que les explorations dans ces régions sont très fortement déconseillées.



LES VESTIGES DE TAAR VOLUNG

En diservos, Taar Volung signifie « la Guerre Céleste », et désigne le conflit d'ampleur biblique qui s'est déroulé il y a 100.000 ans entre les forerunners et le Parasite. Et bien que les forces du Primordial aient frappé en de nombreux endroits de l'anneau, cette région montagneuse fut de très loin la plus lourdement touchée car elle abritait le centre militaire le plus fortifié de toute l'installation. Un bombardement intensif a détruit la quasi-totalité des installations de surface et creusé d'immenses cratères dans les massifs rocheux pour atteindre les bunkers souterrains dont bon nombre furent ensevelis. De ses formidables défenses il ne restait que quelques bunkers et murailles encore intactes, le reste ayant été réduit à l'état de ruines, car l'endroit fut laissé en l'état par volonté des forerunners pour servir de rappel aux dévastations de ce conflit.

Malheureusement, plusieurs téléporteurs étaient restés fonctionnels et, à une date inconnue, ils furent utilisés par les forces de Jul'Mdama pour s'infiltrer sur l'anneau depuis d'autres structures forerunners sous leur contrôle sur d'autres mondes. Avant que la Coalition ne s'aperçoive de leur présence, ses troupes avaient déjà établi un solide avant-poste et rétabli la grille de défense locale qui compte encore plusieurs dizaines d'emplacements d'armes d'artillerie forerunners extrêmement dangereuses. Pour l'instant, aucune offensive n'est envisagée contre les vestiges car le prix en troupes et en vaisseaux serait si catastrophique que la Coalition ne s'en remettrait probablement pas. Pire que tout, plus le temps passe et plus les défenses de la

Nouvelle Alliance se renforcent au fur et à mesure qu'ils réparent toujours davantage de structures.

Grâce à sa maîtrise des technologies de téléporteurs forerunners, la Nouvelle Alliance représente une menace constante sur une large partie du Halo Delta. Elle peut potentiellement frapper n'importe où, excepté dans l'enceinte d'Elysium où les balises de la grille de téléportation ont été méthodiquement mises hors service par les scientifiques de l'UEG. Malheureusement pour en faire de même sur l'ensemble de l'anneau avec les moyens actuels il faudrait des siècles de travail acharné. Il est donc fortement conseillé de ne jamais s'aventurer en dehors d'Elysium sans une escorte armée, ce qui fait la richesse des organisations paramilitaires.



LES MARAIS PUTRIDES

Il s'agit du dernier centre de recherche forerunner sur le Parasite dont le confinement n'a pas encore échoué sur Halo 05, probablement en raison de sa position très isolée et difficile d'accès. Située au cœur d'un marécage à la végétation dense et impraticable pour tous types de véhicules terrestres, sa structure s'enfonce profondément sous la surface et possède une importante garnison de sentinelles de combat. Grâce à l'extrême collaboration de son sous-moniteur **Denied Eternity**, les forces de l'UNSC et du Concordat de la Réconciliation ont été autorisées à venir détruire l'intégralité des échantillons qui y étaient conservés pour ensuite étudier les résultats de recherches compilés depuis le départ des forerunners.

Une base d'opération ravitaillée par navettes a donc été installée sur place, mais même avec l'aide de plusieurs dizaines d'IA, il faudra sans doute plusieurs années pour tout traduire et analyser.



LES LACS DE L'ABANDON

Ce vaste territoire au climat tropical et constellé de grandes étendues d'eau est parmi ceux où l'on trouve le plus grand nombre de structures forerunners tombées en ruines par manque d'entretien après la disparition du Moniteur, mais aussi la plus grande concentration de ruines pré-Halo. Et pourtant, la partie visible de ces vestiges n'est plus qu'une fraction de ce qui existait autrefois, le reste se trouvant au fond des lacs. En effet, ces derniers n'ont été créés volontairement lors de la construction du Halo 05 mais par l'utilisation d'armes cataclysmiques durant l'ultime bataille de la Guerre Céleste, probablement par les forces du Parasite car la valeur symbolique de cet endroit semble être immense pour les forerunners. On suppose que cet endroit était autrefois un lieu de vie prévu par les forerunners pour accueillir des populations, que ce soit la leur ou celles d'autres peuples, mais pour l'instant aucune découverte n'a permis de déterminer qui furent exactement les habitants.

C'est au niveau d'un de ces lacs que se déroulèrent les affrontements qui menèrent à la mort du grand prophète du Regret en 2552, et le bombardement plasmatique qui s'ensuivit rendit tout ce secteur particulièrement dangereux. En effet, il ne dispose pas (ou plus) de sous-moniteur et la quasi-totalité de ses sentinelles ont été absorbées par d'autres zones de plus grande importance stratégique, laissant tout un ensemble de systèmes automatisés mais dysfonctionnels décider de comment réagir à cette agression. Depuis, c'est un endroit dangereux rempli de pièges aussi variés qu'inattendus, chaque structure utilisant les faibles moyens qu'il lui reste pour éliminer tous ceux qui franchissent leur seuil.



LA GRANDE ZONE DE QUARANTAINE

Près d'un Quart de l'anneau a été vitrifié par la flotte des Lames de Sanghelios en 2553 suite à la brèche de confinement du Parasite, ce qui représente l'équivalent d'un continent entier. Les vaisseaux ne se sont arrêtés qu'une fois arrivés à la mer, mais le relais a ensuite été pris par les sentinelles qui ont érigé de nouveaux murs de confinements tout le long du littoral, délimitant ainsi la Grande Zone de Quarantaine. Les ruines de l'ancienne zone de quarantaine entourant la Bibliothèque ont survécu au bombardement plasmatique mais non sans subir de très sévères dégâts et sont désormais totalement inopérantes. La Bibliothèque elle-même n'a que très peu souffert malgré toute la puissance de feu déployée, et il est donc très fort probable que le Fossoyeur ait survécu.

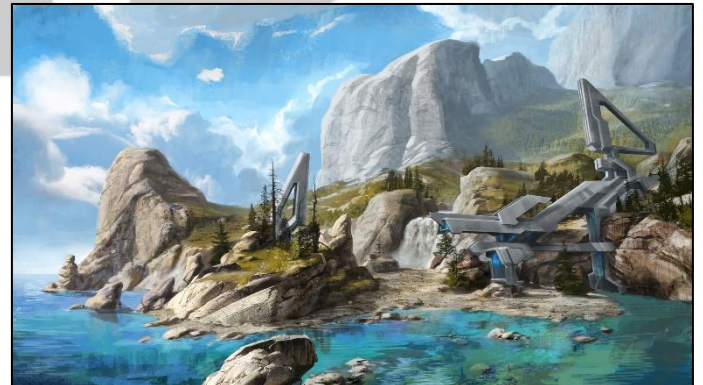
D'autres forces du Parasite ont également échappé à la purification en se réfugiant dans la Bibliothèque, dans l'ancien mur de confinement ou d'autres bunkers de cette région. Leurs spores ont depuis développé une végétation totalement inconnue sur la surface vitrifiée pour former un nouvel écosystème, et la flotte locale des Lames de Sanghelios se tient prête à vitrifier la zone de nouveau si cela s'avère nécessaire. Le périmètre de la Grande Zone de Quarantaine est lourdement patrouillé à la fois par l'UNSC et par les Lames de Sanghelios, qui interdisent à toute personne non-autorisée de survoler l'endroit ou même de s'en approcher à moins d'une centaine de kilomètres. Plusieurs équipes d'élite ont été envoyées au niveau de la Bibliothèque pour y récupérer des archives forerunners permettant d'aider à mieux comprendre le fonctionnement d'autres installations, mais bon nombre ont été perdues aux mains du Parasite. Des recherches sont également entreprises pour tenter de localiser le Fossoyeur ainsi que le moniteur Pénitent Tangent, mais sans succès jusqu'à aujourd'hui.



L'ARCHIPEL AUX MILLES TEMPLES

Cet agglomérat d'îlots ne contient probablement pas un millier de structures forerunners à proprement dit, mais il reste l'une des zones contenant la plus grande concentration d'installations de surface, ce qui inclut le Cartographe Silencieux où est installée une base militaire de première catégorie. C'est un lieu dangereux en raison de l'agressivité très aléatoire des sentinelles qui y sont stationnées et de nombreux pièges encore inconnus laissés par les forerunners, sans compter la faune locale qui compte bon nombre d'espèces capables d'attaquer des escouades de combat entières.

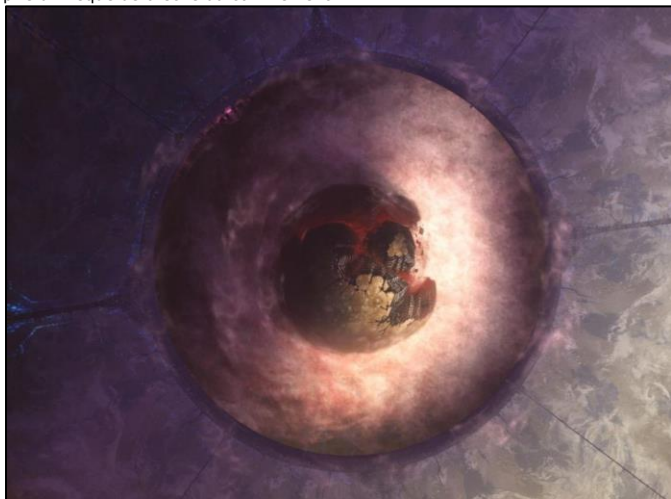
Actuellement, seule une poignée d'îles ont été "sécurisées" par diverses forces paramilitaires de corporations pour permettre à des équipes scientifiques d'y mener des recherches. Le reste est encore en attente d'exploration approfondie par manque de ressources et de volontaires.



LA FORGE PERDUE

Chaque Halo possède une zone de construction où sont apportées de gigantesques masses de minéraux telles que des astéroïdes ou de petites lunes capturées à proximité, afin qu'elles soient fragmentées et leurs ressources exploitées pour les besoins de l'installation. Celle du Halo Delta, qui contient actuellement les restes de ce qui était sans doute une lune mineure de Substance, fut malheureusement perdue aux mains du Parasite une brèche de confinement il y a plusieurs millénaires. Cette perte eut de graves conséquences sur le fonctionnement générale, combiné à la disparition du moniteur, car depuis il est pratiquement impossible pour l'installation de réparer certains dommages structurels parmi les plus importants.

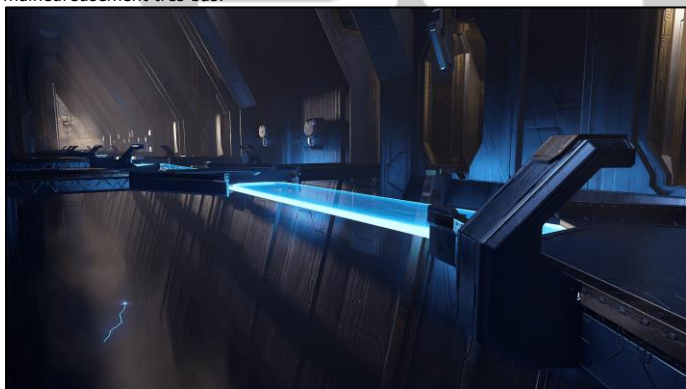
Le mur de confinement qui entoure la Forge Perdue n'est pas aussi imposant que celui de la Grande Zone de Quarantaine, cependant il présente une activité beaucoup plus intense car les sentinelles mènent régulièrement des « raids » : plusieurs dizaines de modèles Excavateur sont escortées par des milliers d'unités de combat jusqu'à la lune qui repose au milieu de la Forge pour collecter des masses minérales. Ce n'est qu'à ce prix que l'installation 05 est parvenue à réparer plusieurs de ses défaillances les plus sévères. Pour l'instant, l'UNSC et le Concordat de la Réconciliation se concentrent d'observer l'activité de ce secteur, sachant que toute intervention de leur part pour aider les sentinelles seraient au mieux une gêne et au pire un risque de brèche du confinement.



LES ABYMES

Ce terme désigne un immense réseau souterrain qui parcourt les profondeurs de l'anneau en reliant bon nombre de structures de surface jusqu'aux fondations 52 kilomètres plus bas. Ce réseau est compartimenté par d'énormes portes en adamantium hyperdense qui séparent les différents secteurs et sous-secteurs, cependant plusieurs de ces portes refusent obstinément de s'ouvrir pour des raisons inconnues, ralentissant l'exploration déjà difficile.

Il existe plusieurs types de galeries souterraines dans les Abysses, certaines assez larges pour faire passer des frégates entières et d'autres juste assez grandes pour qu'une sentinelle de combat y circule. Plusieurs d'entre elles ont été endommagées ou se sont effondrées suite aux surcharges provoquées par les deux codes EXTINCTION avortés en phase 3, ce qui rend les explorations encore plus dangereuses. C'est cependant dans les abysses que se trouvent les plus grandes concentrations de technologies forerunners, et de nombreuses équipes y sont donc envoyées pour tenter d'en extraire les richesses avec un taux de réussite malheureusement très bas.



LE SARCOPHAGE

Cette anomalie fut détectée initialement par le drone de surveillance RECON 127 de l'UNSC In Amber Clad durant la bataille de l'installation 05 en novembre 2551. Les relevés semblaient indiquer qu'un vaisseau forerunner était enterré sous une île de l'anneau, mais l'endroit ne fut pas revisité avant décembre 2553. Les travaux d'excavations sont encore en cours et commencent tout juste à voir émerger les premiers morceaux de l'objet, cependant il semblerait que ce ne soit pas un vaisseau mais une sorte de gigantesque sentinelle forerunner d'un modèle inconnu...

LE GOUFFRE DU FLEAU

Il s'agit d'une gigantesque installation forerunner souterraine conçue pour accueillir même les plus grands vaisseaux de la flotte forerunner. Elle se situe dans une région semi-désertique lourdement endommagée durant la guerre contre le Parasite, et a été nommée ainsi car son accès principal est une immense faille elle-même protégée par un puissant bouclier énergétique. Les scientifiques de l'UNSC et du Concordat de la Réconciliation ne sont jamais parvenus à percer ou à contourner ce bouclier malgré toutes leurs tentatives, ni à ouvrir les accès secondaires de cette structure, et avaient donc fini par l'ignorer complètement. Mais en octobre 2554 un transporteur d'assaut lourd de classe Fateful contrôlé par les Bannis fonça sur le Gouffre et réussit à désactiver le bouclier pour se réfugier à l'intérieur.

Depuis, le Gouffre constitue la tête de pont des Bannis, qui ont puissamment fortifié toute la région avec l'ambition de prendre le contrôle de l'anneau tout entier.



LA CITADELLE RECLUSE

Cette région montagneuse constamment enneigée contient une unité structure forerunner, si l'on fait abstraction des nombreux tunnels et galeries d'accès permettant de circuler à travers ce terrain lourdement accidenté. Le ciel au-dessus de ce secteur est constamment chargé d'orages si puissants qu'aucun vaisseau ou navette ne peut s'y aventurer sans être détruits ou neutralisés par des impulsions électromagnétiques, et aucune barge volante forerunner n'accepte de se rendre là-bas. Quelques tentatives d'explorations ont été lancées, toutes sans succès à cause d'attaques de sentinelles, de prédateurs, ou d'autres pièges inattendus, laissant le rôle de cette citadelle un mystère complet.



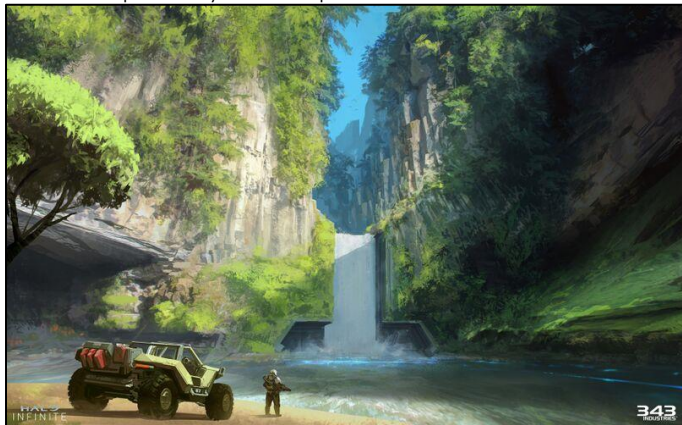
LES SABLES DE L'OUBLI

Cette grande région désertique contient de nombreuses structures forerunners dont la plupart semblent être dans un état de veille depuis un temps indéterminé. Assez peu d'expéditions ont été lancées dans ce secteur qui a donc sans doute de nombreux secrets à révéler.



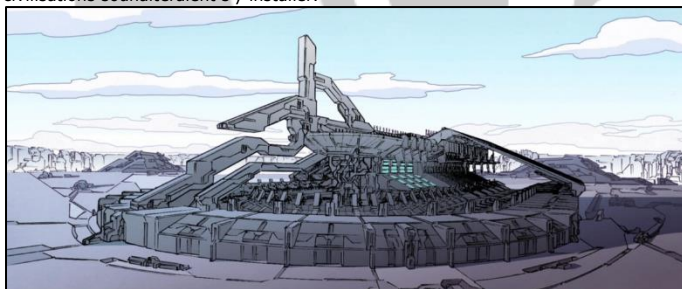
LE LABYRINTHE AVEUGLE

Cette région est composée d'une multitude de plateaux rocheux qui, par leurs découpes très accidentées, forment un véritable dédale où il est facile de se perdre, d'autant plus qu'une perturbation électronique de nature inconnue brouille tous les appareils de communication. Il existe de très nombreuses structures forerunners dissimulées dans cette zone et il est très facile de passer jusqu'à côté de l'une d'elle sans s'en apercevoir. Les sentinelles locales semblent être relativement bien coordonnées, mais elles n'interviennent que rarement hors de leurs points d'encrage, laissant l'environnement et les créatures sauvages se charger des intrus. Tous ces paramètres rendent l'exploration de cette région d'autant plus difficile et il faudrait mobiliser des régiments entiers pour la sécuriser correctement, chose que l'armée n'a clairement pas les moyens de faire pour l'instant.



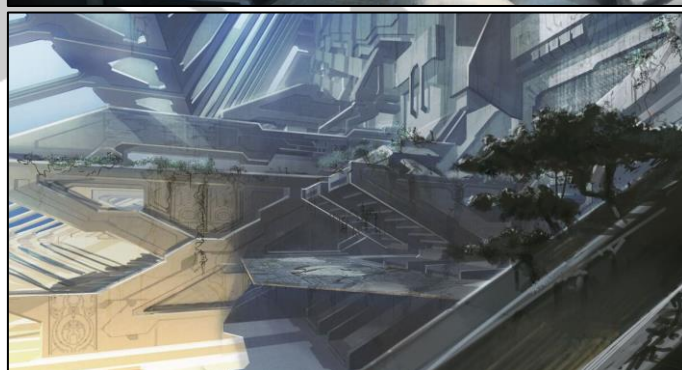
LA CITE PERDUE

Il s'agit là de l'unique lieu que l'on pourrait considérer comme un ancien lieu de vie pour les forerunners durant leurs visites sur l'anneau. On y trouve, entre autres, des appartements, des jardins, des amphithéâtres et lieux de restauration désormais abandonnés depuis longtemps. Les fragments d'archives récupérées jusque-là à propos de cet endroit montrent qu'au moins un million de forerunners ont vécu là durant l'époque de la Réinsertion jusqu'au moment de leur départ pour le Grand Voyage. Ils ont emporté tout ce qu'ils pouvaient avec eux, laissant les bâtiments et infrastructures de la ville complètement vides mais fonctionnels au cas où d'autres civilisations souhaiteraient s'y installer.



Malheureusement, les choses ne se sont pas passé comme les forerunners l'avaient prévue : après la perte du moniteur de l'installation, le sous-moniteur en charge de

la ville est lentement devenu corrompu et voit désormais cet endroit comme son royaume personnel. Il a laissé la nature envahir plusieurs sections de la cité, ce qui a dégradé bon nombre de structures déjà laissées à l'abandon, et utilise les animaux de l'anneau comme armes biologiques pour se défendre. Ses sentinelles sont également nombreuses, cependant elles n'interviennent qu'en cas d'absolue nécessité et on suspecte que ce secteur ne dispose plus d'usines de fabrication de sentinelle en état de marche.



STRUCTURES FORERUNNERS COURANTES

RELAIS DE CONTROLE CLIMATIQUE

La manipulation du climat de l'anneau repose avant tout sur d'énormes installations contenues dans les Falaises Divines, mais ne peut pleinement fonctionner sans l'aide de plusieurs structures-relais dispersées un peu partout à la surface. Comme leur nom l'indique, ces structures permettent d'émettre sur zone les immenses ondes influant l'atmosphère locale, mais elles servent également à envoyer aux installations principales toutes sortes d'informations sur les paramètres environnementaux : température, pression, concentrations en oxygène, activité biologique, statistiques de populations, etc. Le bon fonctionnement de ces structures est vital pour le maintien des bonnes conditions de vie sur Halo 05. Non pas qu'il serait impossible aux systèmes principaux de fonctionner sans ces relais, mais si c'était le cas ils consommeraient nettement plus de ressource et leurs probabilités d'erreur ou de dysfonctionnement augmenteraient sensiblement avec le temps. Certains secteurs de l'anneau aux climats totalement déréglés sont devenus d'excellents exemples de ce qui risquerait d'arriver à terme si d'autres relais venaient à être mis hors service.



LES PORTES DU SAVOIR

D'après les archives récupérées à travers le Halo, ces structures en forme d'anneau étaient des points d'accès vers le Domaine, le réseau d'information ésotérique construit par les Précurseurs longtemps avant que les forerunners ne règnent sur la galaxie. Lors de l'activation des Halos, le Domaine fut gravement endommagé et plusieurs portes du savoir en subir les conséquences en se brisant. Leur lien avec le Domaine est probablement détruit de manière définitive, néanmoins elles ont été préservées par les forerunners et leurs sentinelles car elles contiennent encore des fragments de connaissances stockées dans leurs banques mémorielles.

La localisation et l'étude de ces structures fait partie des priorités actuelles de la section 3 de l'ONI, car bien que le savoir qu'elle contienne soit de nature très variée et totalement aléatoire, ce sont des informations qui ne sont contenues nulle part ailleurs sur toute l'installation, voir peut-être même dans la galaxie toute entière...



CYLIX

C'est cette technologie qui permet aux forerunners de « stocker » d'immenses quantités d'espèces vivantes de toutes sortes à travers la galaxie pour les mettre en sécurité sur l'Arche et sur d'autres installations, avant de les réintroduire dans leurs environnements d'origine après l'activation des Halos. Mais on suspecte également les forerunners d'avoir utilisé cette même technologie pour emprisonner des formes de vie considérées comme des menaces sans les exterminer, car cela aurait été un crime auprès du Manteau. Chaque cylix contient une seule créature emprisonnée dans une micro-poche de sous-espace et d'espace réel mélangés de manière à « stopper » l'écoulement du temps à l'intérieur. Cela a le double avantage de préserver la créature durant un temps virtuellement infini et de pouvoir emprisonner n'importe quelle forme de vie peu importe sa taille. Lorsqu'un cylix est en fonctionnement, sa surface métallique est si froide qu'elle peut causer de très graves dégâts à un corps non protégé et leur face avant affiche une icône symbolisant la forme de vie contenue à l'intérieur.



Le Halo Delta abrite de très nombreux cylix encore en fonctionnement, dispersés sur des centaines d'installations. La très grande majorité d'entre eux contiennent des formes de vie totalement inconnues ou disparues aujourd'hui, et par précaution il est ordonné de ne surtout pas chercher à les ouvrir peu importe leur contenu, une précaution que les ennemis du Concordat risquent malheureusement de ne pas partager...

GÉNÉRATEUR DE NEUTRINOS

L'arme principale de Halo Delta repose sur ces structures, qui utilisent l'énergie de l'installation pour créer une charge supercritique de neutrinos. Pour s'assurer qu'elles soient prêtes à tirer lorsque l'ordre sera donné, elles émettent régulièrement des décharges de test dont les neutrinos se dissipent très rapidement une fois qu'ils sortent de l'atmosphère. Ces tirs de test transportent également des quantités massives d'informations à destination du réseau forerunner sur le fonctionnement du générateur et l'élaboration des séquences de mise à feu, avec un niveau d'encodage de sécurité parmi les plus élevés de toute l'installation.

En cas de dysfonctionnement d'un générateur de neutrinos, sa réparation devient une priorité absolue pour toutes les sentinelles à proximité. Il est donc actuellement impossible de détruire ou de saboter ces structures sans provoquer une attaque généralisée de leur part. Le protocole pour l'instant est donc de simplement surveiller ces installations et de se tenir prêt à les frapper si jamais un code EXTINCTION venait à approcher de la phase 3.



Les deux événements EXTINCTION de phase 3 avortés à la fin de l'année 2552 ont néanmoins provoqué une série de surcharges critiques qui ont sérieusement endommagé plusieurs des générateurs de neutrinos à travers l'installation. Une partie d'entre eux ont pu être réparés et d'autres ont été mis hors service par les sentinelles dans l'attente d'avoir de nouveau accès à des ressources suffisantes. Mais une poignée se situe dans des secteurs laissés à l'abandon, ce qui fait qu'ils sont actifs encore aujourd'hui mais avec de très sérieux dysfonctionnements qui affectent l'environnement sur une large zone autour d'eux. L'approche de ces structures est très fortement déconseillée.



BARGES VOLANTES

Aussi surnommée les « Gondoles », ces structures sont des moyens rapides et sûrs de voyager à travers le Halo Delta, que ce soit en contrôlant directement leurs déplacements une fois à bord ou en utilisant leurs téléporteurs pour se rendre de l'une à l'autre. Leur grille de téléportation est cependant différente de celle de l'anneau lui-même, et il est impossible de passer de l'un à l'autre.

Un grand nombre de barges ont été détruites durant la bataille contre le Parasite et n'ont pas été remplacée, ce qui fait que la surface de l'anneau n'est pas également couverte par ce réseau de transport. Chaque barge possède un point d'ancrage au sol ou dans les airs, sur lequel elle revient automatiquement dès qu'elle n'est plus sollicitée pendant quelques heures.

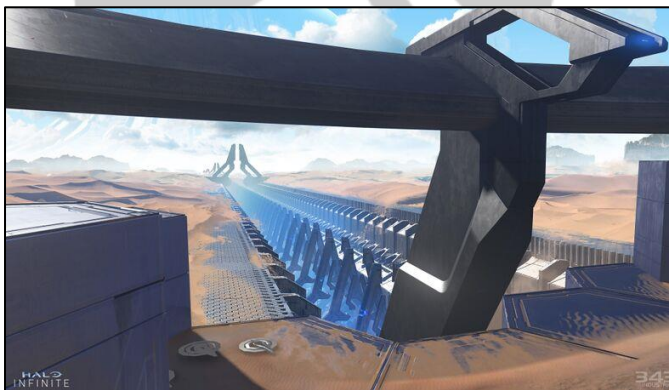
La plupart des barges volantes sont posées au sol lorsqu'elles sont au repos, mais une partie se maintient constamment dans les airs et il est donc nécessaire d'utiliser des navettes ou le téléporteur d'une autre barge pour les atteindre.



VOIE ANTIGRAVITÉ

Certaines zones du Halo sont traversées par de larges routes antigravité permettant le transport de vastes quantités de ressources et/ou de personnel. Tout ce qui est placé sur les plateformes de chargement est automatiquement soulevé dans les airs avant d'être déplacé à une vitesse allant de 100 à 700 km/h selon le niveau d'entretien de la structure. L'accélération n'est quasiment pas ressentie par les individus ainsi transportés, grâce à la mise en place d'un champ d'isolation énergétique autour d'eux.

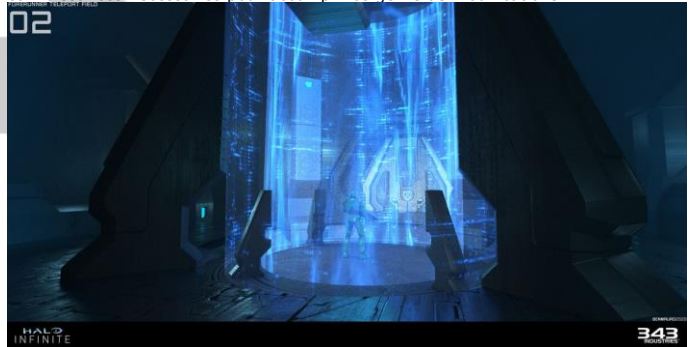
Il est important de toujours tester une voie antigravité avec des drones (ou tout autre objet pouvant confirmer le bon fonctionnement de la structure) avant de laisser des êtres vivants l'emprunter. Celles situées proches d'Elysium city sont vérifiées régulièrement et considérées comme parfaitement sûres, mais ce n'est pas le cas des autres.

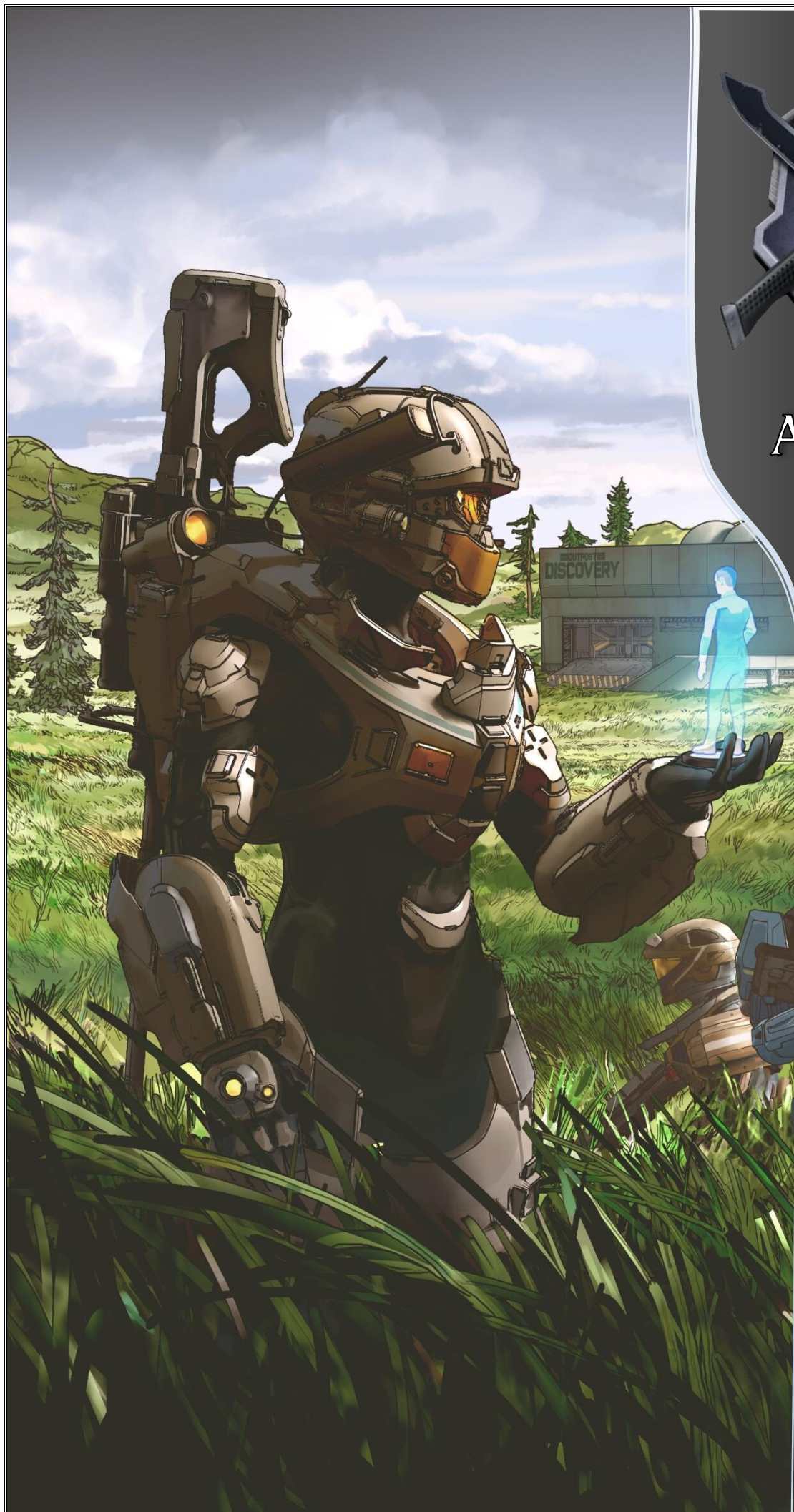


CHAMBRE DE TÉLÉPORTATION / PORTAILS

Ce type de technologie de translocation subspatial, que les covenants appellent plus couramment des « portails », fonctionne toujours en binôme : deux chambres de téléportations sont soigneusement calibrées pour être reliées l'une à l'autre afin de former une solide liaison. Le principal avantage de cette technologie est de permettre une téléportation quasi instantanée sur des dizaines voire des centaines d'années-lumière, facilitant les transferts entre différentes installations forerunners situées dans des systèmes stellaires différents. Toutefois, de la même manière que pour ceux découverts sur le monde-bouclier de Trevelyan (anciennement Onyx), l'immense majorité des exemplaires situés sur le Halo Delta ont perdu leur binôme ou subit des dysfonctionnements par manque de maintenance.

L'un des objectifs prioritaires du Concordat est de localiser toutes les chambres de téléportation du Halo Delta non seulement pour empêcher ses ennemis de les utiliser pour s'infiltrer sur l'anneau mais aussi pour « cartographier » le réseau de portails forerunners à travers la galaxie. Pour l'instant, tous les modèles encore fonctionnels sécurisés par le Concordat permettent de se déplacer d'une région à l'autre de l'anneau. Il est théoriquement possible de recalibrer une chambre de téléportation afin de modifier vers quelle destination elle mène, mais le point d'arrivée doit obligatoirement être une autre chambre de téléportation et celle-ci doit être disponible, c'est-à-dire avoir perdu son binôme. Mais actuellement, le Concordat est encore très loin de posséder les connaissances nécessaires pour accomplir ce genre de modifications.





ANNEXES

TABLES DE RÈGLES

FICHE VIERGE DE
PERSONNAGE

FICHE VIERGE DE
VAISSEAU

TABLES DE RÈGLES

Cette section a pour but de résumer le contenu des autres chapitres afin de rassembler les informations principales du déroulement d'un combat et ainsi éviter des aller-retours inutiles entre les différentes parties de ce document.

TABLE DE DISPERSION


	10	
7	8	9
5		6
2	3	4
	1	

TABLE DE LOCALISATION

LOCALISATION	D10 aléatoire	Malus pour viser	Dégâts
Jambe droite	1	-5	½
Jambe gauche	2	-5	½
Torse	3-5	-3	Normaux
Bras gauche	6-7	-5	½
Bras droit	8-9	-5	½
Tête	10	-7	X2

TYPES DE DEGATS ET DE BLESSURES

TYPE	JET DE PENETRATION D'ARMURE	EFFET SI PERTE DE PV
Ballistiques (B)	PA ≥ CAC (Classe d'Armure Cinétique)	Saignement ou Hémorragie
Contontants (C)	PA ≥ CAC (Classe d'Armure Cinétique)	Ecchymose ou Fracture
Energétiques (E)	PA ≥ CAE (Classe d'Armure Energétique)	Brûlure légère ou grave
Electriques (L)	PA ≥ CAE (Classe d'Armure Energétique)	Brûlure légère ou grave
Incendiaires (I)	PA ≥ CAE (Classe d'Armure Energétique)	Brûlure légère ou grave
Mentaux (M)	N/A La cible fait une sauvegarde de Volonté : Réussite = dégâts réduits Echec = dégâts complets	Variable selon l'origine des dégâts
N.B.C. (N)	N/A La cible fait une sauvegarde d'Endurance : Réussite = dégâts réduits Echec = dégâts complets	Variable selon l'origine des dégâts
Tranchants (T)	PA ≥ CAC (Classe d'Armure Cinétique)	Saignement ou Hémorragie

TABLE DES COUVERTS

TYPE DE COUVERT	ASPECT	BONUS
Total	Le personnage est entièrement protégé et il est impossible de lui tirer dessus avec des armes nécessitant une ligne de vue directe.	N/A
Superficiel	Taille très réduite, faible solidité et/ou nombreuses failles.	+2
Léger	Couvre partiellement le personnage même lorsqu'il est accroupi.	+4
Moyen	Le personnage doit se tenir accroupi pour être à peu près entièrement protégé.	+6
Lourd	Le personnage est à peu près entièrement protégé même s'il se tient debout).	+8
Vivant	Le personnage se trouve derrière une autre créature. Le bonus dépend de la taille de cette créature, avec un modificateur de +1 si le personnage est lui-même Petit, -1 s'il est Grand et -2 s'il est Très Grand.	TP = aucun P = +1 M = +2 G = +3 TG = +4
Niveau (X)	Le personnage est sensiblement plus haut que l'attaquant. La valeur X augmente à chaque niveau équivalent à un étage (environ 3 mètres).	X +3

TABLE DES BOUCLIERS

BOUCLIER	BONUS SELON LA TAILLE			
	Petite	Moyenne	Grande	Très Grande
Bouclier de combat Iekgolo	N/A	N/A	N/A	+6
Bouclier de rempart	+8	+6	+3	+2
Gantelet de combat	+4	+2	+1	+1
Gantelet de défense	+6	+4	+2	+1
Targe déployable	+6	+4	+2	+1

FRAPPES PUISSANTES ET RAPIDES

	FRAPPE PUISSANTE	FRAPPE RAPIDE
Pénétration	(Force) + PA de l'arme	(Agilité) + PA de l'arme
Dégât causés	A mains nues : Force/2 → (Force) Sinon voir profil de l'arme	A mains nues : Agilité/3 → (Agilité) Sinon voir profil de l'arme
Particularités	DESAVANTAGE si vous utilisez une arme fine OU improvisée Jetez 1DX avec X le rang de dé correspondant à votre (Force). Votre frappe cause des dégâts supplémentaires égal au résultat et qui ne peuvent pas être réduits.	DESAVANTAGE si vous utilisez une arme brutale OU improvisée Vous pouvez accomplir une seconde frappe rapide dans le même tour au prix de votre action mineure. La cible de cette deuxième frappe peut être différente de la première.

COMBATS VERBAUX

Attaques empathiques	Test	Modificateur social	Dégâts
Exhorter	Protocole (+)	Commandement	1d6 + (Int)
Fraterniser	Relationnel	Honneur	1d4 + (Char)
Négocier	Diplomatie	Honneur	1D6 + (Char)
Persuader	Investigation	Aucun	1d4 + (Int)
Séduire	Relationnel	Héroïsme	1d6 + (Char)
Attaques antagoniques	Test	Modificateur social	Dégâts
Duper	Duperie	Aucun	1d8 + (Int)
Diffamer	Protocole (+)	Honneur	1d8 + (Char)
Humilier	Intimidation	Héroïsme	1d8 + (Char)
Intimider	Intimidation	Commandement	1d12 + (For) ou (Char)
Projection mentale	Psychologie	Honneur	1d8 + (Int)
Défense		Test	Dégâts
Désengager		Diplomatie	Aucun
Changer de sujet		Culture générale	1d6 + (Int)
Contre-attaquer		Selon l'attaque utilisée	Selon l'attaque utilisée
Ignorer / Nier		Interrogatoire ou Religion	1d6 + (Vol)
Inversion accusatoire		Investigation	Spécial
Stratégies empathiques	Test		Dégâts
Charmer	Relationnel DD = 12 + (Vol) de la cible		Aucun
Observer	Psychologie DD = 12 + (Vol) de la cible		Aucun
Soudoyer	Diplomatie DD = 12 + (Vol) de la cible		Aucun
Stratégies antagoniques	Test		Dégâts
Dénigrer	Psychologie DD = 12 + (Vol) de la cible		Aucun
Insinuer	Duperie DD = 12 + (Vol) de la cible		Aucun
Mépriser	Spécial		Aucun
Sonder	Physique neurale (+) DD = 12 + (Vol) de la cible		Aucun

TABLE DE SOIN POUR TROUSSE DE SECOURS

EFFET	DEGRE DE DIFFICULTE	CONDITIONS REQUISES
Soin de combat : 1 Point de Vie par degré de réussite	DD = 10	Aucune
Ranimer un personnage mis Hors de Combat	DD = 12	
Retirer une hémorragie	DD = 14	Hors-combat uniquement, 10 minutes
Retirer une fracture	DD = 16	

ARMURES HUMAINES

CATEGORIE	MODELE	CAC	CAE	DI	PF	PB	ATTRIBUTS	POIDS	REQ	DATE
LEGERE	Artisanale	3	3	10	5	N/A	Modèle civil, Silencieuse	5	100	-
	Basique	4	3	12	6	N/A	Silencieuse	3	350	-
	Officier	4	4	15	7	N/A	Silencieuse	4	800	-
	Tactique	4	5	13	6	N/A	Silencieuse	4	1000	-
	ODST-LV	5	5	14	7	N/A	Silencieuse	5	1500	-
	S.P.I. Mark I	5	6	16	8	N/A	Armure assistée (1), Silencieuse, Spartan	52 kg	N/A	2552
	MJOLNIR Mark VI	6	6	18	9	7	Autodestruction, Armure assistée (2), Blindée, Spartan	157 kg	N/A	2552
MOYENNE	Artisanale	5	5	10	5	N/A	Modèle civil	12	200	-
	Standard	6	5	12	6	N/A	Aucun	10	500	-
	Avancé	6	6	13	6	N/A	Aucun	10	1000	-
	ODST	7	6	14	7	N/A	Aucun	11	2000	-
	S.P.I. Mark II	7	7	16	8	N/A	Armure assistée (1), Silencieuse, Spartan	77 kg	N/A	2531
	MJOLNIR Mark IV	8	7	18	9	10	Autodestruction, Armure assistée (2), Spartan	226 kg	N/A	2525
	MJOLNIR GEN2	8	8	18	9	10	Autodestruction, Armure assistée (2), Spartan	260 kg	N/A	2555
LOURDE	Artisanale	7	7	10	5	N/A	Modèle civil, Vitesse -2	20	400	-
	Rempart	8	7	12	6	N/A	Vitesse (-2)	15	800	-
	Forteresse	8	8	14	7	N/A	Vitesse (-1)	17	1000	-
	ODST-HV	9	8	16	8	N/A	Vitesse (-1)	17	2500	-
	MJOLNIR Mark V	9	9	18	9	12	Autodestruction, Armure assistée (2), Blindée, Spartan, Vitesse (-2)	453 kg	N/A	2534
	MJOLNIR Mark VII	10	9	18	9	15	Autodestruction, Armure assistée (2), Blindée, Spartan, Vitesse (-1)	302 kg	N/A	2553
	MJOLNIR GEN3	10	10	18	9	15	Autodestruction, Armure assistée (2), Blindée, Spartan	343 kg	N/A	2560

ARMURES COVENANTES

CATEGORIE	MODELE	CAC	CAE	DI	PF	PB	ATTRIBUTS	REQ
LEGERE	Primitive	3	3	10	5	5	Fragile, Modèle civil, Silencieuse	100
	Clannique	3	4	12	6	7	Modèle civil, Silencieuse	250
	Minor	4	4	13	6	7	Silencieuse	350
	Ascète	5	4	14	7	0	Silencieuse	700
	Astrale	5	5	16	8	7	Silencieuse	700
	Ferveur	6	5	13	6	7	Armure assistée (1), Seigneurs, Silencieuse	1000
	Maître	6	6	16	8	10	Armure assistée (1), Seigneurs, Silencieuse	N/A
MOYENNE	Primitive	5	5	10	5	7	Modèle civil	200
	Clannique	6	5	12	6	10	Modèle civil	400
	Dominion	6	6	13	6	10	Aucun	800
	Major	7	6	14	7	10	Robuste	1000
	SpecOps	7	7	17	8	10	Armure assistée (1)	2000
	Dévo	8	7	18	9	15	Robuste, Seigneurs	N/A
	Maître	8	8	16	8	15	Armure assistée (1), Seigneurs	N/A
LOURDE	Primitive	7	7	10	5	10	Modèle civil, Vitesse (-2)	400
	Clannique	8	7	12	6	15	Modèle civil, Vitesse (-1)	800
	Hégémonie	8	8	13	6	15	Robuste, Vitesse (-1)	1000
	Ultra	9	8	17	8	15	Armure assistée (2), Robuste, Vitesse (-1)	2500
	Chasseur	9	9	12	6	0	Personnages lekgolos, Blindé	1000
	Commandant	10	9	18	9	20	Armure assistée (2), Seigneurs, Vitesse (-1)	3000
	Maître	10	10	16	8	20	Armure assistée (2), Vitesse (-1), Seigneurs	N/A

Note : le poids n'est pas indiqué sur ces profils car il est différent pour chaque race. Et de toute façon, nous pouvons difficilement estimer avec précision du poids maximum qu'un kig-yar ou un jiralhanae « normal » peut porter avant de s'effondrer.

TABLE DES ORDINATEURS

MODELE D'ORDINATEUR		DI	PF	MEM.	SIGNAL	POIDS
Civil	Bas de gamme	6	3	2	0	3 kg
	Gamme moyenne	8	4	4	2	2 kg
	Haut de gamme	10	5	6	2	1,5 kg
Corporation	Commun	12	6	3	2	2,5 kg
	Avancé	14	7	5	3	2 kg
	Elite	16	8	7	3	1,5 kg
Militaire	Technicien	14	7	4	2	2 kg
	Spécialiste	14	7	5	3	2 kg
	Expert	16	8	6	3	1,5 kg
	Chercheur	16	8	7	4	1 kg
	Renseignements	18	9	7	4	1 kg

TABLE DES IMPLANTS NEURAUX

MODELE	RA	RV	D.I.	P.F.	REQ
Récepteur	NON	NON	10+(Intel)	[Intel]	50
Implant superficiel	NON	NON	10+(Intel)	2+[Intel]	75
Implant périphérique	OUI	NON	10+(Intel)	4+[Intel]	100
Implant cortical	OUI	OUI	10+(Intel)	6+[Intel]	150
Implant symbiotique	OUI	OUI	10+(Intel)	7+[Intel]	200



BUNGIE
Microsoft
game studios
PROPERTY OF MICROSOFT

TABLES DES ARMES

ARMES DE POING		DEGATS			PA	REQ
		Complets	Réduits	Type		
Pistolet série M6	M6A	1D4 + 1	1	B	0	H 15
	M6B	1D4 + 2	1	B	0	H 20
	M6C	1D6 + 2	2	B	1	H 25
	M6D	2D6	1D4	B	2	H 30
	M6E	1D6 + 3	3	B	1	H 35
	M6F	2D6	1D4	B	2	H 40
	M6G	2D6	1D4	B	2	H 45
	M6H	1D10 + 3	4	B	3	H 50
Pistolet-mitrailleur M7	M6I	3D4 + 2	2	B	1	H 55
		1D4	1	I	0	H 35
Fusil plasma		1D8 + 3	3	3	1	C 75
Mauler		1D4	1	1	0	C 60
Needler		1D6 + 1	2	2	0	C 40
Needler lourd		1D8 + 3	3	3	2	C 60
Magnum plasma		1D10 + 3	4	4	3	C 45
Pistolet plasma		1D6 + 2	2	2	1	C 30
Spiker		1D8 + 2	3	3	1	C 60

ARMES BRUTALES		DEGATS			PA	REQ
		Complets	Réduits	Type		
Fauchard énergétique		For/2 + 6	4	E	5	C 1500
Gantelet de frappe		For/3 + 3	2	C	1	H 5
Hache énergétique	à 1 main	For/2 + 5	3	E	5	C 1000
	à 2 mains	Force + 7	4	E	7	
Hallebarde énergétique		Force + 7	5	E	6	C 1500
Marteau jiralhanae	de combat	For/3 + 3	2	C ou T	2	C 50
	de guerre	For/3 + 4	3	C ou T	3	C 150
	à 1 main	For/2 + 5	4	C ou T	4	
	à 2 mains	Force + 5	5	C ou T	5	C 300
des Tempêtes		Force + 8	6	C ou T	6	C N.A.
Matraque paralysante		For/3 + 2	3	C/L	1	H 10

ARMES DE JET		DEGATS			PA	REQ
		Complets	Réduits	Type		
Dages de jet	Standard	2D6+ (For)	1	T	1	- 3
	A décharge	2D6+ (For)	1	T/E	1	- 5
Bolas	Standard	1D4 + 1	1	C	0	C 1
	A décharge	1D6 + 1	1	L	4	C 2
Grenade arc		1D6	1	L	4	- 4
Grenade à fragmentation		1D8	2	T	3	- 2
Grenade aveuglante		Aucun	Aucun	-	-	- 2
Grenade à gaz		Spécial	Spécial	N	Auto	- Var.
Grenade antichar		1D12	1D6	T	7	- 5
Grenade cryogénique		Aucun	Aucun	-	Auto	H 15
Grenade fumigène		Aucun	Aucun	-	-	- 2
Grenade gravitique		Aucun	Aucun	-	-	C 15
Grenade I.E.M.		Aucun	Aucun	-	-	- 15
Grenade incendiaire		1D6	1	I	0	- 3
Grenade needler		1D10	1	T	0	C 3
Grenade à plasma		1D8	2	E	3	C 3
Grenade sonique		Aucun	Aucun	-	-	- 4

Note : Les armes de jet possède deux types de dégâts (directs et indirects). Par manque de place, nous n'avons mis dans ce tableau que les dégâts les plus couramment utilisés pour chaque arme : directs pour les dagues de jets et bolas, mais indirect pour les grenades. Consultez leurs profils détaillés pour plus d'informations.

ARMES DE PRECISION		DEGATS			PA	REQ
		Complets	Réduits	Type		
Arc needler		For/2	1	T	0	C 25
Carabine à plasma		1D12 + 3	2	E/N	3	C 75
Fusil d'éclaireur M292 DMR		1D12 + 3	2	B	3	H 75
Fusil de focalisation		1D6 + 2	1	E	1	C 60
Fusil needler		1D10 + 5	1	T	0	C 70
Sniper antichar STANCHION		2D20 + 12	10	B	12	H 500
Fusil sniper S2-AM		1D20 + 7	5	B	5	H 250
Railgun ARC-920		1D20 + 10	7	B	10	H 1500
Fusil sniper à plasma		1D20 + 7	5	E	5	C 350
Fusil spiker lourd		2D12 + 10	5	B/T	7	C 300

ARMES FINES		DEGATS			PA	REQ
		Complets	Réduits	Type		
Armes seiks	Dague	Agi/3 + 4	3	T	4	H 250
	Sabre court	Agi/2 + 4	3	T	5	H 500
	Sabre long	Agi/2 + 7	5	T	5	H 1000
Couteau militaire standard		Agi/3 + 3	2	T	2	H 5
Dague énergétique		Variable	Variable	T/E	Variable	C 750
Epée de blamite		Agi/3 + 3	1	T	0	C 10
Epée énergétique	(frappe rapide)	Agi/2 + 5	4	T/E	5	C 1000
	(frappe lourde)	For/2 + 5	4		5	
Poignard énergétique		Agi/2 + 4	3	T/E	5	C 750
Lance énergétique		Agi/2 + 7	5	T/E	6	C 1500

ARMES FIXES		DEGATS			PA	REQ
		Complets	Réduits	Type		
Automitrailleuse AIE-486-H		1D12 + 5	4	B	5	H 400
Module lance-missile SGM-151		2D8	2D4	T	4	H 800
Mitrailleuse plasma lourde		1D12 + 5	4	E	5	C 400
Mortier à plasma léger		2D12	2D6	E	4	C 600
Tourelle spike		1D12 + 5	4	B/T	6	C 400

ARMES LOURDES		DEGATS			PA	REQ
		Complets	Réduits	Type		
Canon lekgoro	Antichar	1D20 + 5	1D8	E	10	C
	Focalisation	1D8 + 3	1D4	E	4	C
	Dispersion	1D6 + 3	1D3	E/I	0	C
Canon à barreaux de combustibles		1D12 + 4	1D6	E/N	5	C 400
Lance-roquette Jackhammer		1D20 + 5	1D8	T	10	H 400
Lance-flamme M7057		1D6 + 3	1D3	I	0	H 300
Laser spartan M6G		3D20 + 10	3D8	I	15	H 1500
Lance-plasma		1D6 + 3	1D3	E/I	0	C 300
Lance-grenade autoguidé		1D12 + 6	1D6	E	7	C 500
Mitrailleuse M739 SAW		1D10 + 4	3	B	4	H 300
Sabre-grenade		1D8 + 2	1D4	T	4	C 300

ARMES STANDARDS		DEGATS			PA	REQ
		Complets	Réduits	Type		
Fusil d'assaut série MA	MA2B	2D6 + 1	1	B	1	H 40
	MA37	1D8 + 2	1	B	1	H 50
	MA5B	2D6 + 2	1	B	1	H 60
	MA5C	1D8 + 2	1	B	2	H 70
	MA5K	1D8 + 2	1	B	1	H 50
Fusil à pompe M90		1D8	1	B	0	H 75
Fusil de combat BR-55		1D10 + 3	2	B	2	H 80
Lance-grenade M319		1D8	1D4	T	4	H 100
Repeater à plasma		1D12 + 4	5	E	2	C 75
Fusil à concussion		1D6 + 3	1	E	3	C 100

PARTICULARITÉS DES ARMES

Armes de poing : peuvent être utilisées sans pénalité lorsque vous êtes engagé au corps à corps.

Armes brutales : DESAVANTAGE sur les frappes rapides.

Armes fines : DESAVANTAGE sur les frappes puissantes.

Armes de jet : vous pouvez tenter un jet direct ou indirect

Tir direct => cible un ennemi ; en cas de réussite, touche la cible elle-même, sinon l'attaque est perdue (en déviant beaucoup trop loin)

Tir indirect => cible une case ; en cas de réussite, touche la zone ciblée, sinon faites un jet de déviation.

Armes de précision : DESAVANTAGE sur votre jet de touche dans les situations suivantes :

- Si vous avez effectué un mouvement avant de tirer durant le même tour,
- Si vous utilisez cette arme à une main,
- Si vous tirez sur une cible se trouvant à 7 mètres ou moins de votre position.

Armes fixe : impossible de tirer après avoir effectué un mouvement durant le même tour, sauf si l'arme n'était pas dans vos mains mais déjà installée là où vous avez terminé votre mouvement.

Armes lourdes : DESAVANTAGE si vous tirez après un mouvement durant le même tour. Il est impossible d'utiliser une arme lourde à une main sans recevoir d'importants dégâts au bras.

CÔNE DE FLAMME : Lorsque vous tirez avec une arme portant cet attribut, vous touchez automatiquement tout ce qui se trouve dans un couloir de 3 mètres de large sur une longueur de 4m (salve), 8m (rafal) ou 15m (tir de suppression) en mesurant à partir de votre position. Faites attention aux surfaces et produits inflammables.

TABLES DES EQUIPEMENTS

CATEGORIE	NOM	REQ	
		H	C
Accessoires de rangement	Caisson antigrav	25	25
	Cartouchière	2	2
	Holster	2	2
	Paquetage militaire	5	5
	Sacoche tactique	3	3
	Sac marin	5	5
Equipelement de soin	Détox (1 dose)	5	5
	Injecteur médical	50	75
	Médi-gel (7 doses / boîte)	15	20
	Neuro-injecteur	125	150
	Mousse biochimique (7 utilisations / bombe)	10	15
	Poche de sang	7	10
	Grande	10	15
Drogues de combat	Trousse de secours (10 utilisations / trousse)	20	20
	Stimulant (1 dose)	7	7
	Neuro-kill (1 dose)	5	5
	Psy-up (1 dose)	5	5
	Senso-jet (1 dose)	5	5
	Slénoids (1 dose)	10	10
	Injection de combat	10	
	Implant sous-cutané	30	
Engins explosifs et accessoires associés	Charge à antimatière		Inf.
	Charge de démolition	60	60
	Charge explosive	30	30
	Charge I.E.M.	75	50
	Charge nucléaire tactique	Inf.	
	Charge orientée	10	10
	Commande à distance	5	5
	Faisceau infrarouge	3	3
	Détecteur	2	2
	Plaque de pression	5	5
	Capteur de mouvements	1	1
	Câble de contact	10	7
	Gilet explosif	25	25
	Mine antichar	15	15
	Mine anti-personnelle	3	3
	Minuterie	15	15
	Plastic de découpe (lot de 3 x 1 mètre)		
Boucliers	Bouclier de combat lekqolo		100
	Bouclier de rempart	30	
	Gantelet de combat		50
	Gantelet de défense		25
Equipelement électronique	Targe déployable	15	
	Appareil de communication	10	10
	Kit radio	15	15
	Radio longue portée	25	25
	Entraves gravitiques		30
	Brouilleur	25	25
	Capteur de mouvements	40	40
	Datapad	15	15
	Dispositif de vision spéciale	10	10
	Zoom	15	15
	Infrarouge	15	15
	Nocturne	25	25
	Détection de mouvement	25	25
	Rayons X	25	25
	V.I.S.R.	50	
	Grenade-bouclier	100	100
	Holo-pad	75	50
	Jumelles électroniques	10	10
	Lunettes augmentée	25	30
	Micro-caméra	35	35
	Civil bas de gamme	25	45
	Civil gamme moyenne	35	55
	Civil haut de gamme	50	70
	Corporation commun	60	80
	Corporation avancé	75	95
	Corporation élite	80	100
	Militaire technicien	90	110
	Militaire spécialiste	100	120
	Militaire expert	115	135
	Militaire chercheur	130	150
	Militaire renseignements	150	175
	Neuro-outil	150	150
	Propulseurs	30	30
	Réacteurs dorsaux	60	50
	Scanner	35	35
	Semelles magnétiques	25	25
	Sonde autonome	75	75
	Spoofers	35	35
	Visière polarisante	25	25

Equipelements divers	Barricade mobile	Physique	25	25
		Energétique		30
	Batterie (Charge de 300)		40	20
	Cape de camouflage	Traditionnelle	5	5
		Réactive	25	25
	Chausse-trapes (1 lot)		3	3
	Harnais de sécurité		5	5
	Fusées éclairantes (lot de 3 fusées)		2	2
	Kit de réparation		20	20
	Lance-filet		15	15
	Lance-grappin	Standard	10	10
		Pointe barbelée	12	12
		Accroche magnétique	20	20
		Entrave gravitique		30
	Nano-gel (7 pts d'armure)		15	10
	Pince de saisie			75
	Ration militaire		1	1
	Respirateur		5	5
	Sac de couchage		2	2
	Tente compacte		17	17
	Tenue de cérémonie		Inf.	Inf.
	Tenue renforcée	Légère	40	40
		Moyenne	50	50
		Lourde	75	75
	Torche		3	3
	Tubes luminescents (lot de 3 tubes)		2	2
	Uniforme militaire		5	5
	Vêtements civils	Classe inférieure	15	10
		Classe moyenne	50	30
		Classe supérieure	1000	750

Factions : H = Humaines ; C = Covenantes

Une valeur de REQ « Inf. » (pour « infinie ») signifie que l'objet existe pour la faction concernée mais qu'il est si rare et/ou si précieux qu'il est impossible de l'obtenir par simple demande de réquisition. Ce type d'objet est généralement fourni par votre hiérarchie lorsqu'il est considéré nécessaire à votre mission ou dans des circonstances très particulières.

Si en revanche la case est barrée, cela signifie que cette technologie n'existe pas pour cette faction.

NOM :

PEUPLE :

SEXE :

ORIGINE :

CODE D'HONNEUR :

TAILLE :

AGE :

CLASSE (niveau) :

EXPÉRIENCE :

FACTION :

CORPS D'ARMÉE :

GRADE :

PERSONNAGE		ARMURE	
SANTÉ		C.A. CINETIQUE	
STAMINA		C.A. ENERGETIQUE	
TÉNACITÉ		DEF. INFORMATIQUE	
VITESSE		PARE-FEU	
VIGILANCE		BOUCLIER	
RESSOURCE DE CLASSE		IMPLANT NEURAL	
		DEF. INFORMATIQUE	
		PARE-FEU	

CARACTERISTIQUE	VALEUR	Modificateur	Particularités
Agilité			
Charisme			
Endurance			
Force			
Intelligence			
Perception			
Technique			
Volonté			
ATTRIBUTS SOCIAUX	Commandement	Héroïsme	Honneur

CALCUL DE DÉFENSE

Défense naturelle	+	Modificateur d'armure	+	Bonus de couvert	=	

COMPÉTENCES

ARMES et ARMURES	
VEHICULES	
AUTRES	

NIV. DE FATIGUE	EFFET
<input type="checkbox"/> 1	Tests de caractéristiques sous-classés
<input type="checkbox"/> 2	Vitesse divisée par 2
<input type="checkbox"/> 3	Maximum de Stamina divisé par 2
<input type="checkbox"/> 4	DÉSAVANTAGE sur tous les tests de caractéristiques
<input type="checkbox"/> 5	Vitesse réduite à 0
<input type="checkbox"/> 6	Décès ou coma

BLESSURES

ARMURE & COMBINAISON		
ARMURE	Modèle	
	Variante	
	Attributs	
	Équipement de base de l'armure	
Casque		Modules installés
Plastron		
Brassard		
Jambières		
Armure entière		
COMBINAISON	Attributs	
	Etat	

ÉQUIPEMENT ACTUEL	
RANGEMENT	CONTENU

RICHESSSES		
REQ	REQ²	Autres
POSSESSIONS PERSONNELLES		

ARMEMENT							
MODELE	MUNITIONS	MODES	PA	DEGÂTS		EQUIPEMENTS	ATTRIBUTS
				Complets	Réduites		

ÉQUIPEMENT STANDARD		
ARMES	ARMURES ET COMBINAISON	AUTRES

NOM		
Capitaine		
Joueur		
Catégorie		
Taille		
VITESSE	Espace réel	Sous-espace
DÉFENSE	Electronique	
	Coque	
	Contre-mesures	Instrum
Règles spéciales		

ZONE	COMPOSANTS		CARACTERISTIQUES			STATUT	
PROUE							
BABORD							
TRIBORD							
VENTRALE							
DORSALE							
POUPE							
CENTRALE							
BRANCHE	OFFICIER	NOM	COMPETENCES		EFFECTIFS		MORAL
			Type	Niv.	total		
PASSERELLE							
ASSAUT							
AÉRONAVAL							
INGÉNIERIE							
LOGISTIQUE							
MÉDICALE							
RECHERCHE							
SÉCURITÉ							