

# GRAND CONSEIL DES RECLAIMERS

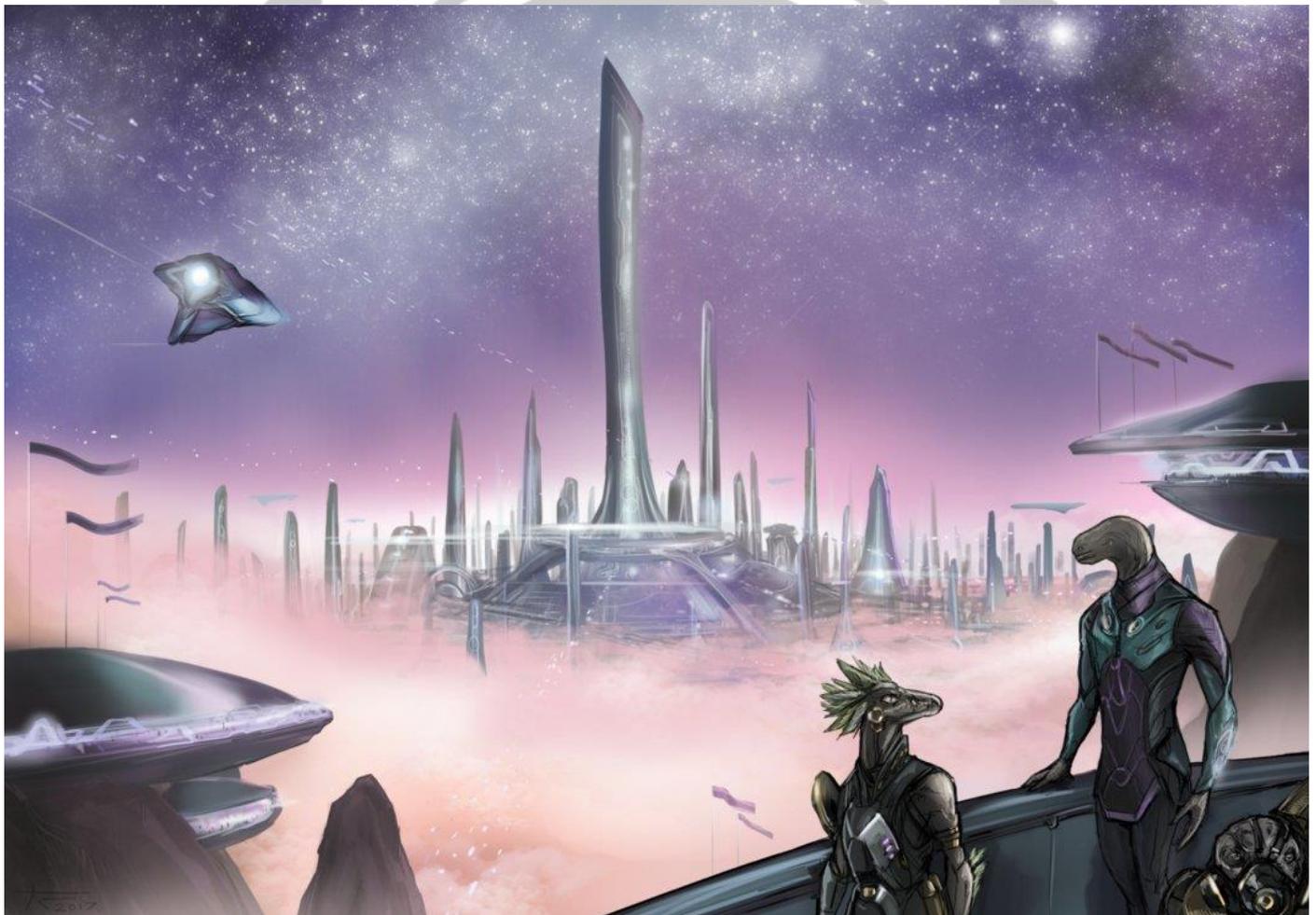
## SEANCE 01 / COMPTE-RENDU

**Date / heure :** jeudi 01 Février 2018 / 20h30 (GMT+1)

**Durée :** de 20h30 à 00h20

**Lieu :** discord Reclaimer Studios, #Salle de Réunion n°1

**Sujet principal :** la civilisation covenante



### **Documentation de travail :**

- [Encyclopédie Halo Evolved volume 2 : Covenants et Parasite](#)
- [Halo : Héros & Hérétiques, supplément n°1 : Origines de personnage sangheili](#)
- [Halo : Héros & Hérétiques, supplément n°2 : La Rédemption Humaine](#) (travail en cours)
- [Carte stellaire covenante](#) (travail en cours)
- [Le Brin de Chikri-Merkaa](#) (par *The-Chronotaure*) et créations associées ([What was once lost](#) et [Trouble Ahead](#))
- [Halo.wiki.fr](#) / [Halopedia](#) / [Halo Nation](#)

## ORDRE DU JOUR

### PRIORITÉS :

#### 1. Organisation de l'espace covenant :

- Quelle gestion administrative pour les provinces et régions ?

D'après Halopedia et Halo Nation, l'Alliance aurait 10 échelons administratifs (mais aucune citation disponible pour l'instant) => Chaque système stellaire contrôlé par l'Alliance est dirigé par un **pontife** (pouvoir politico-religieux) et un **gouverneur stellaire** sangheili (pouvoir judiciaire et militaire).

Le pontife est détenteur du pouvoir politique et religieux sur le domaine de la région. Traditionnellement, ce poste est tenu par les san'shyuums, mais comme ils sont peu nombreux et qu'en plus de ça beaucoup de colonies de l'Alliance sont peu agréables à leurs yeux, beaucoup de systèmes stellaires reculés ou de seconde zone ont un pontife sangheilis. Il préside un **Conseil Stellaire** souvent nommé simplement « *Conseil* » ou par exemple « *Conseil de Marulok* » en référence à la planète sur lequel il est établi. La taille de ce Conseil est très variable car il est constitué des principales personnalités influentes, d'au moins un représentant de chaque communauté locale majeure et d'autant de conseillers que le pontife a décidé de nommer selon les moyens à sa disposition. Les missions du Conseil sont les suivantes :

- Répartir les ressources économiques et matérielles du domaine.
- Ordonner ou donner son accord aux projets d'aménagement locaux.
- Veiller à l'application des lois de l'Alliance.
- Etablir les droits d'exploitation totaux ou partiels des astres du territoire.
- Transmettre aux autorités supérieures de l'Alliance les affaires qui ne peuvent pas être arbitrées au niveau local (le plus souvent celles qui nécessitent l'intervention d'un ministère particulier).
- Organiser les offices religieux et fêtes, qu'elles soient locales ou nationales. Les Pontifes dirigent les offices religieux sur leur monde de rattachement et leurs sermons sont communiqués instantanément par hologramme sur les différentes planètes du territoire (façon Regret dans Halo 2 et Vérité dans Halo 3).

Le gouverneur stellaire peut être soit un **Maître de Flotte** (forces navales) soit un **Maître de Légions** (forces terrestres). Il s'occupe du pouvoir séculier (justice) et militaire avec les missions suivantes :

- Coordonner la traque des ennemis intérieurs (pirates/criminels/hérétiques/etc.) sur le territoire de son système stellaire.
- Gérer la perception et le transport des dîmes payées à l'Alliance.
- Assurer le soutien logistique des forces affectées à son territoire.
- Inspecter les fiefs (voir plus bas) pour s'assurer que les conditions qui leur ont été imposées dans leur contrat d'exploitation sont respectées.
- Obéir aux requêtes militaires faites par le gouverneur régional ou par le Grand Conseil.

Chaque région possède une *planète-capitale* (nom à définir lors d'une prochaine réunion) sur laquelle siègent un **Haut Pontife** san'shyuum et un **gouverneur régional** sangheili. Le Conseil Régional (là encore appelé souvent en référence à la région concernée) est composé uniquement du Haut Pontife et des différents pontifes du territoire, ces derniers assistant aux réunions grâce à la vitesse quasi instantanée de leurs communications holographiques.

Il n'existe pas de capitale de province. A la place, chacune des dix provinces actuelles de l'Alliance est représentée au Grand Conseil par **10 cardinaux** san'shyuums et **10 commandeurs de province** sangheilis qui vivent tous sur Grande Bonté et effectuent régulièrement des réunions avec les différentes autorités régionales sous leurs ordres.

- Reconsidérer la classification des mondes covenants pour davantage de diversité, avec essentiellement des « colonies autonomes » dont les droits d'exploitation peuvent être négociées (puis renégociées périodiquement) par n'importe quel peuple de l'Alliance.

- **Mondes de classe 1 (mondes d'origine)** => pas de changement

- **Mondes de classe 2 (domaine intérieur sangheilis)** => deviennent simplement les **Domaines Intérieurs** et incluent désormais aussi des colonies « offertes » par l'Alliance aux différents peuples à proximité de leurs mondes d'origine pour leur permettre de constituer un « cœur » social au sein de l'immense espace covenant. A cela on ajoute également les **cerclés souverains**, des mondes pouvant être situés n'importe où dans le territoire covenant et qui ont été achetés de diverses manières (politique, financière, etc.) par des communautés ou personnalités très influentes. Tous ces mondes sont libres de décider comment gérer leur territoire et doivent généralement le protéger par leurs propres moyens (demander l'aide de l'Alliance peut remettre en question le titre de propriété), tant qu'ils respectent le culte du Jjaro et qu'ils payent la dîme en ressources et guerriers. Leurs lois peuvent donc diverger assez fortement de celles de l'Alliance.

- **Mondes de classe 3 (colonies mixtes de l'Alliance)** => pas de changement.

- **Mondes de classe 4 (installations spatiales)** => désigne désormais les **fiefs/mondes autonomes**. Il peut s'agir soit d'un astre entier soit d'une parcelle de sa surface qui est temporairement considéré comme la propriété d'une communauté spécifique (compagnie marchande, clan, guild, etc.) qui en a négocié les droits d'exploitation avec le conseil stellaire ou régional, dépendant de la situation. En théorie, n'importe quel peuple peut faire une demande de fief, mais en pratique certains sont clairement avantagés sur d'autres par le jeu de la politique et de l'économie. Car les contrats féodaux imposent une dîme très forte et dont la nature est souvent clairement établie (par exemple fournir un nombre précis d'armures de combat ou de tonnes de céréales à chaque lune). Les gouverneurs sangheilis sont chargés de vérifier que les termes du contrat sont respectés et mènent donc des inspections régulières.

- **Mondes de classe 5 (mondes vierge)** => renommés les **mondes sanctuaires** pour pouvoir être fusionnés avec les seuls mondes sacrés qui ne sont pas totalement interdits d'accès et qui font donc partie d'un ou plusieurs chemins de pèlerinage.

- **Mondes de classe 6 (mondes vitrifiés)** => désignent désormais les **mondes pénitenciers**, sans changement supplémentaire.

- **Mondes de classe 7 (mondes sacrés)** => renommés les mondes interdits pour y regrouper les mondes vitrifiés (qui étaient assez rare avant la découverte des humains) et les sites forerunners interdits d'accès pour quelque raison que ce soit.

- **Mondes de classe 8 (mondes pénitenciers)** => désigne désormais les **installations spatiales**.

#### Désignation des fiefs et mondes souverains en fonction des races :

- Monde-Tanière Unggoy,

- Monde-Ruche Yanme'e,

- Monde-Couveuse Kig-yar,

- **A déterminer pour les keg-yarns lors de la prochaine réunion. Essayer de faire référence à la forêt ou à l'isolement dont ils font preuve la plupart du temps depuis leur persécution par leurs cousins.**

- Monde-Conscience Iekgolo (**à revoir lors de la prochaine réunion avec le reste des questions sur les Iekgolos**)

- Colonies Jiralhanaes = Les seuls mondes directement qualifiés de colonies seraient ceux des Jiralhanaes et Sangheilis, raison de plus pour frustrer par une toute petite chose ces derniers. Cela met également en valeur leur rivalité.

**Idée à développer plus tard :** le nombre de fiefs autorisé à chaque peuple dans un territoire spécifique (système stellaire, région ou province) pourrait dépendre de l'importance de ce peuple (naturellement) mais aussi de sa réputation et niveau de participation à l'effort de l'Alliance. Cela pourrait créer un jeu politique intéressant, tant officiellement qu'en secret, dans une concurrence entre les peuples et entre les communautés de ces peuples pour forcer la survie des plus forts (manière sangheili) ou des plus malins (manière san'shyuum).

## 2. Les idéologies religieuses :

- Quelles sont les relations exactes entre l'ecclésiarchie san'shyuum du Jjaro et les Eglises apocryphes ?

=> L'Alliance organise régulièrement des disputes / conciles / conclaves (choisir le terme exact à la prochaine réunion) entre les prêtres san'shyuums et les représentants philosophes majeurs. Le but officiel est de déterminer comment les différentes croyances peuvent coexister, mais en fait il s'agit surtout d'une opportunité pour les san'shyuums de chercher à influencer les pensées des philosophes. Ce type de réunion peut également se dérouler lorsqu'un nouveau courant de pensée compatible avec le Jjaro apparaît et qu'il est porté par une ou plusieurs figures reconnues comme des apôtres de cette croyance, ces figures étant alors convoquées devant les hiérarques pour débattre de leurs visions.

=> Relations inter-religieuses :

- **Raah Voljun (le long chemin)** : Bonnes relations générales, encouragées par l'église du Jjaro car elle facilite l'exploration, mais fait néanmoins l'objet d'une surveillance rapprochée par crainte de la voir se rapprocher de la Garde du Temple.

- **Raah Acchun (le vaste chemin)** Très bonnes relations générales. La condamnation des humains comme archi-hérétiques interdits à la conversion fera considérablement baisser l'influence de cette église qui devra ensuite faire d'énormes efforts pour tenter de changer l'opinion de l'Alliance sur les humains.

- **Raah Chiwei (le chemin intérieur)** Relations moyennement bonnes. Les disciples de cette idéologie sont surveillés par l'inquisition autant que possible par crainte de voir émerger des hérétiques à force de trop penser. D'un point de vue général elle n'est pas considérée comme hostile, et il semblerait que les bénéfices économiques soient plus importants chez les races vassales adhérent à ce courant de pensée.

- **Chiah Aqu'un (l'arbre ramifié)** C'est le courant le plus répandu dans l'Alliance en dehors du Jjaro au début de la guerre contre les humains, et ses relations sont très bonnes en raison de son immobilisme. Ne prônant rien d'autre que le "laisser faire", il n'a pas d'impact particulier sur la société.

- Quels impacts sociaux et militaires ces idéologies peuvent-elles avoir sur la société covenante ?

=> Présence de lieux de cultes diversifiés dans la plupart des grands centres de population pour convenir à toutes les croyances selon les besoins, tandis que dans certains lieux reculés la croyance se limite au Jjaro et au Panthéon avec éventuellement une église apocryphe plus ou moins influente. Mais bien que les courants de pensées ne soient pas incompatibles, les peuples covenants sont trop belliqueux pour résister à l'envie de se battre pour savoir qui a raison.

=> A étudier plus en détail à la prochaine réunion : rite particulier sangheili où l'individu se coupe pour offrir son sang sur un autel, ou demande à quelqu'un de confiance de le couper à sa place.

=> Existence de jours de fêtes religieuses (ex : Jour du Jubilé) créés par l'Alliance pour supplanter ceux des anciens cultes ou des croyances d'églises apocryphe, à la manière de l'église catholique (et d'autres) dont les célébrations ont été placées spécifiquement sur les dates de cultes païens pour les remplacer et mieux convertir les populations. A développer lors de la prochaine réunion.

=> Les courants de pensée des différentes églises apocryphes sont présentes au Grand Conseil par le biais des officiers sangheilis ou des fonctionnaires san'shyuums, de manière officielle ou non, et selon l'état spirituel de chaque époque l'un d'entre eux peut devenir majoritaire au point d'influencer fortement les décisions de l'Alliance, avec pour chacun un mode de gestion privilégié.

- **Raah Voljun (le long chemin)** privilégie l'exploration et la production militaire, créant une fuite en avant au détriment de la culture et de la production civile.
- **Raah Acchun (le vaste chemin)** fait plutôt l'inverse en consolidant le territoire, en lançant de nombreux projets de construction civils et en réduisant la présence militaire sur le territoire.
- **Raah Chiwei (le chemin intérieur)** crée des périodes de réflexion et d'autocritique propices 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 sont statiques mais les confrontations d'idées et de croyances peuvent provoquer de nombreux conflits dogmatiques et duels d'honneurs pour résoudre les différents religieux.
- **Chiah Aqu'un (l'arbre ramifié)** provoque 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 crée une forte période de stagnation sociale, économique, religieux et militaire, avec quasiment aucune innovation technologique. Sa tolérance envers les hérétiques peut grandement faciliter leur propagation. Cela peut parfaitement être l'idéologie dominante au début de la guerre contre les humains.

- Réflexion sur les derniers points bloquants dans le travail de description de ces idéologies.

=> Utiliser l'histoire de Glédonia qui fut d'abord Juge Suprême de la Cour du Manteau puis Grande Archiviste pour sauver les peuples de la galaxie de l'activation des Halos. Les covenants la vénèrent sous deux identités sans s'en rendre compte : d'un côté il y a l'Archiviste qui représente son aspect de protectrice et accumulatrice du savoir et de l'autre le Justicar (considéré masculin par erreur) qui s'occupe de surveiller et de juger les mortels.

=> **Le Primordial** : Dieu de la vie, de la mort, de l'éternité et de la décadence. C'est lui qui décide de l'ascension ou de la chute d'une plante, d'un animal, d'une personne, d'une société ou d'un peuple. Son culte est très répandu sur les mondes agricoles et chez les femelles sangheilis ou elles prient pour la sauvegarde de leur époux au combat ainsi que pour le bien-être et la force de leur enfant à venir. La majorité des races vassales affectées à la production de ressources naturelles pour nourrir les populations de l'Alliance lui vouent également un culte pour assurer de bonnes récoltes et éloigner les divers parasites et maladies inhérentes à la culture de masse. **A définir dans la prochaine réunion si, ironiquement, même les san'shyuums n'ont toujours pas réalisé que cette figure se rattache en fait au Fossoyeur Primordial du Parasite, ou s'ils l'ont découvert et effacé jusqu'au nom de cette divinité au point qu'elle soit presque totalement oubliée aujourd'hui.**

### 3. Les sangheilis dans l'espace commun de l'Alliance :

- Sous quelle forme et dans quelles conditions un clan sangheili pourrait-il revendiquer un territoire hors du domaine privé de Sanghelios pour s'y installer et fonder son propre domaine autonome ?

=> Pour commencer, un clan ayant perdu une guerre peut s'exiler de son ancien domaine et demander l'obtention d'un monde en échange de sa production pendant un nombre déterminé d'années. A l'issue, la planète appartient au clan et devient un monde autonome (ça peut marcher aussi pour les autres races covenantes). Il s'agit donc en gros d'un prêt et à l'issue du remboursement le clan possède la planète.

=> Un clan peut également obtenir la propriété d'un monde en l'échange d'un sacrifice suffisamment important. Cela peut être le fait de léguer sa flotte à l'Alliance, de ne plus utiliser les poèmes de bataille antérieurs à cette

conquête ou carrément de changer de nom pour débiter une nouvelle lignée. Toutefois, cela arrive très rarement et n'est considéré qu'en dernier recours par des clans désespérés.

=> Autrement, il existe un protocole hérité de la colonisation spatiale telle qu'elle existait dans la culture sangheili pré-Alliance, et qui a été conservée comme un droit seigneurial. Il fonctionne de la manière suivante :

1. D'abord, le ou les clans souhaitant revendiquer la propriété d'un monde inhabité doit accomplir le **Rite du Premier Sang** : leurs kaïdon se rend à sa surface avec éventuellement un groupe de guerriers et doivent vaincre la créature sauvage la plus dangereuse qu'il peut y trouver. Si aucune créature ne présente de défi à leur hauteur, cela peut déjà être un signe que ce monde n'est pas digne d'accueillir des sangheilis, mais ils peuvent accomplir le rite d'une autre manière en introduisant une créature dangereuse d'un autre monde. Le sang versé par les guerriers sangheilis pendant cette cérémonie est l'équivalent du rituel de pose de la première pierre dans la société humaine.

2. Une fois le rite du Premier Sang accompli, le clan annonce publiquement qu'il revendique la propriété de ce monde et que ceux qui veulent l'en empêcher peuvent venir l'affronter. Normalement, les rivalités et les jeux de la politique covenant font qu'il y a toujours au moins un clan pour répondre à ce défi, et seul le premier à le faire peut envoyer ses guerriers contester cette acquisition. Mais si personne ne le fait dans un délai de sept jours standards, cela jette un immense déshonneur sur le ou les clans colonisateurs et ils ne pourront s'en racheter que par les efforts considérables de plusieurs générations. La seule peur de cette honte dissuade la plupart des clans peu influents de tenter l'expérience.

3. Après que la revendication de colonisation a été contestée, une grande bataille est alors organisée entre les colonisateurs et leur adversaire selon les mêmes règles que les guerres claniques de Sanghelios et de ses colonies. Ce n'est qu'après avoir repousser les envahisseurs que les colons peuvent réellement se considérer comme dignes d'être le propriétaire de ce monde.

4. Il ne reste plus au(x) kaïdon(s) colonisateurs qu'à émettre une demande officielle au Conseil du système stellaire ou de la région dans laquelle ils se trouvent.

- Quelles sont les occupations guerrières de ces clans et des sangheilis hors-clans ?

=> Certains clans colonisent volontairement une même planète ensembles afin de pouvoir ensuite s'affronter librement à la surface. Autrement, les rivalités historiques et manœuvres politiques justifient des conflits presque coutumiers à travers les différentes colonies. Et les clans n'hésitent pas à créer volontairement des rivalités pour des prétextes parfois futiles car leur renom dépend en partie du nombre d'ennemis dont ils arrivent à se protéger.

=> **Précision sur les vaisseaux** : La plupart des clans sangheilis possèdent un ou plusieurs vaisseaux armés qui sont en général très inférieurs aux bâtiments de guerre de l'Alliance mais qui leur permettent de protéger leur territoire et de traquer pirates, hérétiques et autres criminels dans la région où ils se trouvent. Seuls les onze clans ancestraux de Sanghelios ont le droit de construire des vaisseaux de guerre issus de la technologie sangheili pré-Alliance (Man O'War, Carrack, Brigantine, etc.). Par contre, les affrontements entre vaisseaux de différents clans sont plutôt rares car ils préféreront souvent se battre au sol ou, par défaut, au travers d'abordages.

#### 4. Les lekgolos et leurs éventuelles colonies :

- Comment le peuple de Te se taille une part du gâteau dans l'immense territoire covenant pour augmenter sa puissance et son influence ?

=> A traiter lors de la prochaine réunion.

- Imaginer les autres formes humanoïdes ou non pouvant être adoptées par les lekgolos non-chasseurs.

=> A traiter lors de la prochaine réunion.

- **Nouvelle question :** dans quelles circonstances et avec quelles conséquence une communauté lekgolos peut se détacher de la conscience commune et former sa propre société psychiquement indépendante ?

#### AUTRES SUJETS A ABORDER :

- Quel est l'impact de la séparation floue entre le domaine civil et militaire dans la société covenante ? Comment des milices et armées privées peuvent-elles se former et quelles sont leurs limites ?

- Les autres espèces intelligentes travaillant avec l'Alliance.

- Quelles sont les limites à l'innovation pour une société imitative ?

- Quel est le contexte d'existence et de fonctionnement des conglomérats et grosses industries privées ?

- Point sur l'architecture covenante : ses normes, son évolution et le degré de liberté autorisé pour les différents peuples.

=> **Bâtiments de culte :** utiliser le mot « temples », mais avec un nom plus alambiqué et de façon à pouvoir les différencier des installations forerunners considérées en elles-mêmes comme des temples sacrés par les croyants covenants. Possibilité de messes régulières et de fêtes saintes à dates anniversaires pour enrichir le calendrier de l'Alliance.

- Utilisation des couleurs : symbolisme, normes et limites d'utilisation en dehors des armées de l'Alliance selon les peuples, tant pour les bâtiments que pour les vaisseaux, véhicules, armures et vêtements.

- **Nouveau sujet à traiter :** les mercenaires sangheilis (et les mercenaires covenants en général, mais les sangheilis ont été les premiers, donc ils ont défini les règles de ce métier).

**Nota :** Les points qui n'ont pas eu le temps d'être abordés seront reportés à la séance suivante.

**Date de la prochaine réunion :** jeudi 8 février, 20h30