



SOMMAIRE

ARIADNA : UNE COLONIE HUMAINE PERDUE DANS UN SYSTÈME STELLAIRE ISOLÉ.....	2
IRMANDINHOS	6
WARCOR, CORRESPONDANTS DE GUERRE	8
112, SERVICES D'URGENCE	11
LE RANGER INCONNU	13
TRAKTOR MUL	17
DOZERS	19
WARDRIVERS	20
7TH FOXTROT RANGERS "NEWPORT".....	22
ROGER VAN ZANT.....	24
6TH AIRBORNE RANGER REGT.....	26
5TH MINUTEMEN REGT.....	28
HARDCASES.....	30
BLACKJACKS, 10TH HEAVY RANGER BAT.	33
DEVIL DOGS TEAM	36
DESPERADOES : LA MORT SUR ROUES.....	38
USARIADNA GRUNTS.....	43
WILD BILL	47
MAVERICKS, 9TH MOTORIZED RECON BAT.	51
MARAUDERS, 5307TH RANGER UNIT	54

ARIADNA : UNE COLONIE HUMAINE PERDUE DANS UN SYSTÈME STELLAIRE ISOLÉ.



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



*Livrés à eux-mêmes sur une planète hostile et pauvre en ressources, l'endurance et le courage durent compenser l'absence de technologie de pointe. Cosaques, Américains, Français et Écossais s'opposèrent à la fois les uns aux autres et à la planète, et de tous ces combats naquit Ariadna, où seuls les plus forts survivent. Bienvenue sur **Ariadna**. Bienvenue en enfer.*

FONDATION

Le "**Projet AUBE (ou DAWN en anglais)**" était le nom de la plus ambitieuse mission de colonisation spatiale du premier siècle du troisième millénaire. La découverte fortuite de l'objet extraterrestre appelé GA6037283, premier trou de ver viable connu de l'humanité, a permis aux agences spatiales du monde entier d'envisager alors sérieusement la possibilité de voyager au-delà du système solaire. Ce fut la genèse du projet AUBE, mené conjointement par la NASA, l'ESA et l'Agence spatiale fédérale russe. La phase initiale du projet consistait à lancer une sonde à travers le vortex, puis à la récupérer. La sonde, baptisée Lapérouse, revint de l'autre côté avec une analyse préliminaire d'un système planétaire identifié comme étant Hélios.



Les rapports biophysiques concernant la quatrième planète assurèrent son aptitude à la colonisation. Cette planète fut appelée Aube (Dawn, Amanecer, Рассвет) pour symboliser l'aube d'une nouvelle ère pour l'humanité.

Afin de garantir la sécurité du voyage et la stabilité du vortex, une troisième sonde, Pallas, fut envoyée pour vérifier les données sur la planète et la Porte. C'est ainsi que commença la conception d'un deuxième vaisseau de colonisation, qui reçut le nom de sa destination : Aurora. Tragiquement, l'Aurora ne parvint jamais à destination.

Lorsque le vortex s'effondra sur le vaisseau qui le traversait, l'Aurora fut condamné et le système Aube se retrouva isolé du reste de l'humanité. En l'absence de capteurs astronomiques à longue portée, l'équipage Ariadnais ne se rendit pas compte de l'effondrement de la Porte. Le projet de colonisation se poursuivit donc comme prévu à l'origine. Après des mois de préparation, l'atterrissage définitif du vaisseau-mère Ariadnais eut enfin lieu. Le vaisseau gargantuesque servit d'abri provisoire et fut progressivement transformé en bâtiment permanent, ne devant désormais plus jamais retraverser l'espace.

Colonies

- Родина (Rodina) : Colonies cosaques
- **Usariadna** : Colonies américaines
- Calédonie : Colonies écossaises
- Mérovingie : Colonies françaises



Des décennies plus tard, leur réseau de satellites détecta quelque chose qui perturberait la difficile stabilité d'Ariadna. Ce contact était un vaisseau de reconnaissance PanOcéanien, le POS Nirriti. Par un coup du sort, les PanOcéanien avaient découvert un nouveau vortex vers le système Aube. Puis en moins de deux mois, le vaisseau de guerre de reconnaissance, Lei Feng de Yu Jing suivit les traces du Nirriti. L'isolement des Ariadnais, vieux de presque deux siècles, prit fin en quelques mois. L'Ariadna rencontra à nouveau le reste de l'Humanité, pour le meilleur et pour le pire. Les Ariadnais n'accueillirent pas leurs visiteurs à bras ouverts, mais au contraire virent se raviver leur sentiment d'abandon par la Terre. Et l'audace avec laquelle la PanOcéanie et Yu Jing établirent leurs propres avant-postes sur la planète ne contribua pas à apaiser ces tensions avec les dirigeants Ariadnais.

АРИАДНА АРМИЯ (Armée Ariadnaise)

Des siècles après leur arrivée tragique sur Aube, les Ariadnais demeurent toujours un peuple de pionniers face à une planète hostile et en partie inexplorée, un peuple qui verse le sang pour chaque kilomètre carré qu'il colonise. L'armée Ariadnaise est le parfait reflet du caractère particulier de ses peuples et des différentes régions dans lesquelles ils vivent. Les unités d'éclaireurs, d'avant-garde et d'infiltration constituent le pilier de leur armée, qui s'activent à explorer et à revendiquer de nouveaux territoires. L'infanterie de ligne Ariadnaise a un comportement très marqué en zone frontalière, gagné par des générations de maintien de la paix contre la menace Antipode. De fait, les Ariadnais compensent largement leur retard technologique par leur ténacité et l'utilisation intelligente des ressources de leur planète, que ce soit les Antipodes, les Dog-Warriors ou le Teseum, qui contribuent à niveler le terrain de jeu contre des adversaires plus sophistiqués.

US Ariadna Ranger Force

La tâche des colons Ariadnais d'ascendance américaine était d'explorer et de coloniser les territoires à l'Est de la planète Aube.



Face à une planète hostile et aux offensives sanglantes des aliens antipodes, les US Ariadnais sont parvenus à survivre et à fonder un pays basé sur les idéaux et les traditions américaines. Aujourd'hui, ils cherchent leur propre voie au sein de la coalition Ariadnaise, défiant les nouvelles menaces qui arrivent de la Sphère Humaine.



IRMANDINHOS



"Mieux vaut être mort que d'être esclave".

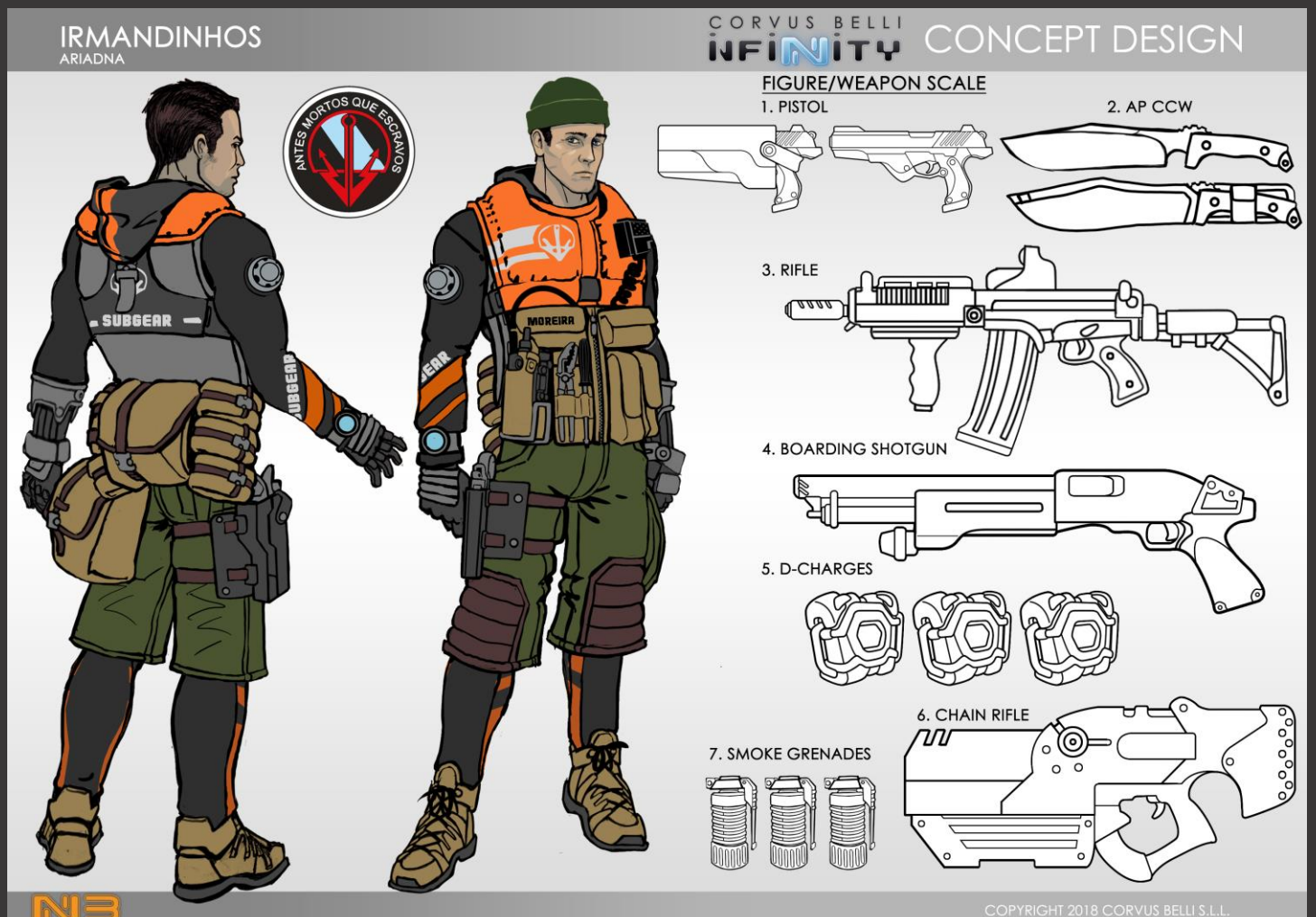
Devise du groupe d'abordage et de débarquement rapide Irmandinho.

Les membres de la Confrérie des volontaires de la surveillance maritime, plus communément appelés Irmandinhos, agissent comme une force de choc capable de perturber les petites unités d'infanterie lourde ou d'infanterie légère avancée. Au fil du temps, ils sont devenus une escouade militaire permanente d'exploration maritime, formant le groupe d'abordage et de débarquement rapide.

Les Irmandinhos ne reçoivent pas de formation militaire réglementée, mais apprennent les bases en travaillant aux côtés de vétérans de l'Irmandade, ce qui en fait une unité irrégulière.

L'Irmandade est depuis longtemps soupçonnée de faire de la contrebande de toutes sortes de marchandises entre les communautés ariadnaïses et les colonies étrangères, et elle a certainement les moyens et l'expertise nécessaires pour faire circuler des marchandises à l'abri des regards dans ses embarcations rapides. On pense également qu'ils ont des contacts avec les services de renseignement de toutes les nations de la Sphère ayant une présence sur Aube, ce qui peut donner du crédit à la théorie selon laquelle ils sont une pièce maîtresse dans un quelconque stratagème d'espionnage secret du Haut Commandement Cosaque.

En tout cas, un Irmandinho achètera ou vendra n'importe quoi, c'est bien connu : s'il est cassé, il le réparera ; s'il ne peut pas le réparer, il l'utilisera pour frapper quelqu'un à la tête. Rudes, durs et bruyants, les Irmandinhos sont gardés sous clé et surveillés de près à bord des vaisseaux Ariadnais, de peur qu'ils ne causent des problèmes ou qu'ils n'entaillent quelque chose, du moins jusqu'à ce que les choses se gâtent... c'est alors qu'on les laisse sortir pour se jeter sur l'ennemi.



WARCOR, LES CORRESPONDANTS DE GUERRE D'INFINITY



De Inma "Morgana" Lage

Les **Warcors** sont des joueurs vétérans d'Infinity, notre wargame préféré. Endurcis par un millier de batailles à travers la Sphère Humaine, ils sont les premiers à faire découvrir Infinity aux nouveaux joueurs et à ceux qui sont chargés de maintenir leur communauté Infinity en vie.

Ce sont des joueurs expérimentés, des bénévoles enthousiastes qui organisent des tournois et des ligues Infinity ainsi que des démonstrations et des soirées où l'on peut s'adonner à son passe-temps favori : la peinture de figurines, la construction de décors ou tout simplement des parties amusantes.

En hommage, et inspirés par nos valeureux volontaires Warcor, nous avons créé la figurine Warcor.



En 2014, la première figurine de "Warcors, Correspondant de guerre" a vu le jour, et aujourd'hui, en 2018, la version féminine fait sa grande apparition, nos Warcors, correspondantes de guerre (Pistolet Étourdissant).

Dans cet article, vous trouverez une analyse approfondie de cette nouvelle figurine à travers son histoire, son profil, son concept et ses statistiques ITS, ainsi que l'opinion de Zlavin, l'un de nos Warcors en Espagne.

Nous espérons que vous l'apprécierez !



HISTORIQUE

Les Correspondants de guerre, ou Warcors (War Correspondents), sont des journalistes professionnels prêts à passer au travers des tirs croisés pour obtenir les informations les plus exclusives ou les images les plus percutantes qui soient. L'ensemble de Maya vibre de leurs chroniques, envoyées depuis le front, transmises alors qu'ils sont affalés au milieu d'un bombardement ou que les balles sifflent au-dessus de leurs têtes. Les spectateurs adorent voir l'image vaciller pendant que la caméra à distance tremble sous les impacts des tirs hostiles. Tout cela traduit la nature épique de cette profession ; un métier d'aventurier, un métier pour des guerriers désarmés. Car lorsqu'un reporter rejoint une unité militaire, il doit faire face aux mêmes menaces que les soldats : embuscades, pièges, snipers, tirs automatiques... tous les dangers liés au combat imaginables. C'est pourquoi être correspondant de guerre, c'est faire partie d'une fraternité qui connaît l'un des taux les plus élevés de maladies cardiaques, dues à la tension et à un rythme effréné, et de divorces, car on est toujours loin de chez soi. Mais c'est une vocation plus qu'un simple travail - aucun reporter ne le fait pour l'argent, mais pour le risque et la reconnaissance d'une profession aussi épique que cinématographique.



Au-delà de la recherche de la vérité, caractéristique des débuts du journalisme, pour ces nomades errants, ce qui les fait passer de conflit en conflit, c'est l'émotion de l'histoire exclusive : informer depuis la ligne de front, voir ce que personne d'autre ne peut voir, même s'ils ne peuvent le diffuser par la suite. Parce qu'on peut tout oublier de la liberté de la presse dans les zones de combat ; la seule chose qui est diffusée, c'est ce que le Renseignement permet. Ces reporters signent un contrat de confidentialité et d'obéissance et s'ils le violent, ils se retrouvent immédiatement enfermés dans une prison militaire, pour trahison et divulgation de secrets. Le travail d'un reporter de guerre consiste à relater les actions de l'armée, à créer des héros, à les exalter et à magnifier leur légende. Tout cela pour le public, mais depuis la ligne de front et avec la caméra à la main.



112, SERVICES D'URGENCE



Dans les territoires frontaliers, les services d'urgence, tout comme les bars et les maisons closes, travaillent vingt-quatre heures sur vingt-quatre, sept jours sur sept.

En Ariadna, faire partie des services d'urgence est une démarche volontaire et purement vocationnelle. Le service est difficile et implique d'aller travailler dans des conditions si mauvaises que la plupart des gens préféreraient rester à la base en toute sécurité. Cela signifie qu'il leur faut répondre aux signaux de détresse à toute heure, au milieu des tempêtes, des tempêtes de neige ou des attaques d'Antipodes. Mais rien de tout cela n'a d'importance, car leur devoir est de sauver des vies. Les 112 sont le dernier espoir du colon perdu dans les bois, de l'exploitation minière isolée par la neige, de la ferme en flammes, des blessés d'une caravane attaquée par des brigands...

Ils se forment comme médecins de terrain, mais aussi comme pompiers et pisteurs. La dureté de la frontière de l'Ariadna les a contraints à transformer la 112 en une unité paramilitaire afin de leur garantir une réelle capacité de réaction en cas d'urgence. Bien qu'ils ne soient pas considérés comme des troupes de combat, ils collaborent avec l'armée Ariadnaise en tant que force auxiliaire de sauvetage et de services médicaux.

S'engager dans la bataille n'est pas quelque chose qui intéresse beaucoup les membres des services d'urgence : comme tous les hommes et femmes de la frontière, la 112 a appris à manier les armes

pour se défendre lors des attaques Antipodes. Coopérer aux opérations de combat signifie une occasion supplémentaire d'aider, et aussi de détruire des choses avec leurs haches et leurs gourdins si besoin.



LE RANGER INCONNU



"Les vieux Rangers ne meurent jamais, ils se regroupent en enfer et tuent l'ennemi deux fois."

Devise supposée du Ranger Inconnu.

Le Ranger Inconnu ("The Unknown Ranger") est une légende née dans les tranchées lors des Guerres Séparatistes. Une histoire racontée par des soldats, la nuit, à la lumière ténue des cigarettes. L'histoire d'un officier Ranger qui a vu tous les hommes sous son commandement mourir au cours d'une opération spéciale qui a échoué. Blessé et laissé pour mort, ce Ranger a fait le serment solennel de consacrer sa vie à honorer ses camarades tombés au combat et à aider tout soldat de l'USARIADNA qui en aurait besoin. Rayé de la liste des effectifs, et avec son visage toujours couvert, personne ne sait qui il est, ni à quoi il ressemble, il est devenu un symbole qui représente tous les Rangers anonymes qui ont combattu pour l'USARIADNA.



Ce héros inconnu, atout idéal pour le ministère de la défense, invisible pour le système, inexistant dans les registres, est un outil parfait. Un agent isolé est l'incarnation de la doctrine du Commandement des Opérations Spéciales de l'USARF : "un Ranger au bon endroit, au bon moment, peut affecter le cours entier d'une guerre". La légende dit qu'il est immortel ou qu'il est un fantôme et que bien qu'il ait été vu tomber sur le champ de bataille, il reviendra toujours de la mort aux moments où son pays en aura besoin, brandissant son bouclier pour protéger ses frères d'armes. On attribue au Ranger Inconnu de grands exploits au combat, se forgeant ainsi une réputation qui dépasse la légende, comme lors de la percée décisive du siège de la base de Decatur pendant les guerres séparatistes, la mort du chef Ice Back lors de la Seconde Offensive Antipode et le succès de la défense de Deadwood à la fin des Conflits Commerciaux Ariadnais, mais sa légende et sa réputation vont encore plus loin.



Enfin, beaucoup prétendent l'avoir vu au milieu du feu de la bataille, quand la défaite semblait inévitable, prenant le commandement et renversant les rôles, transformant une situation désespérée en une victoire de plus, et disparaissant dans la fumée quand tout était enfin terminé.

Mais, légendes mises à part, s'il y a quelque chose qui ressort du Ranger inconnu, c'est sans aucun doute sa figurine spectaculaire. Représentant ce brave sur la ligne de front du combat, ouvrant une brèche, protégé par son bouclier contre toute menace qui pourrait se refermer. Plein de caractère et de charisme, même avec le visage couvert et derrière son bouclier, ce qui lui donne non seulement une protection, mais aussi un sang-froid à toute épreuve.



En ce qui concerne son profil de troupe, le Ranger inconnu est une infanterie légère. À première vue, il peut sembler cher en points, mais bien qu'il soit une troupe d'infanterie légère, il a un attribut BLI élevé (les boucliers Teseum sont bons à ce niveau), ajoutez à cela Mimétisme, on peut dire qu'il est assez résistant et assez difficile à abattre.

Ses capacités offensives comprennent un Attribut TR 13, une compétence de tir digne de la PanO, dont il tirera parti soit avec un Mk12, soit avec un Spitfire AP, tandis que sur les distances plus rapprochées, il donnera de mauvaises surprises avec son Pistolet Lourd.

Mais si le combat devient trop rapproché et trop personnel, avec un Attribut CC 23, sa compétence spéciale Guerrier Né et son arme de cc T2, il sera capable d'abattre n'importe qui, même les troupes spécialisées dans le combat rapproché.

Le Ranger Inconnu. Bon sang, ce type a pris un BUFF. Alors qu'il était difficile à justifier en N3, ses nouveaux profils en N4 sont devenus tout simplement incroyables. Au combat, il est assez terrifiant avec des buffs à ses stats de CC, gagnant Arts Martiaux N2 (qui est la version de la N3 de Niveau 3), Immunité Shock, Mimétisme (-3), Conscience Tactique, et un VMS1, Le Ranger Inconnu fait ce que Le Ranger Inconnu veut. Bien que nous ayons perdu Chaîne de Commandement, et il est Troupe Spécialiste dans tous les profils, donc il peut toujours appuyer sur des boutons au besoin. Je pense que ce gars va se retrouver sur de nombreuses listes de la N4.

Après tout cela, pensez-vous toujours que c'est une IL coûteuse ? Ces points ne sont rien d'autre qu'un péage que vous devez payer pour pouvoir recruter une légende vivante qui vous mènera à la victoire.

THE UNKNOWN RANGER

ARIADNA / USARIADNA RANGER FORCE

CORVUS BELLI
INFINITY

CONCEPT DESIGN

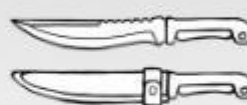
FIGURE/WEAPON SCALE



1. HEAVY PISTOL



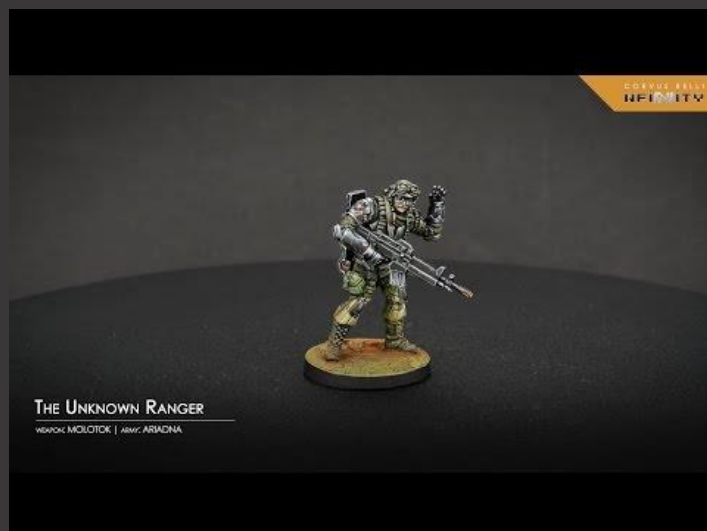
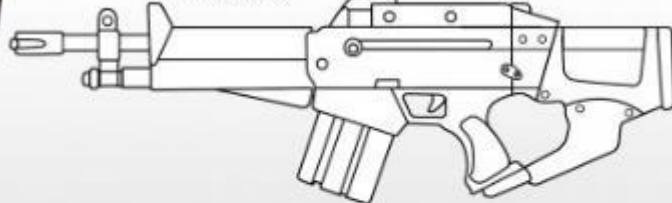
2. KNIFE



3. RIFLE



4. MOLOTOK



ТРАКТОР МУЛ



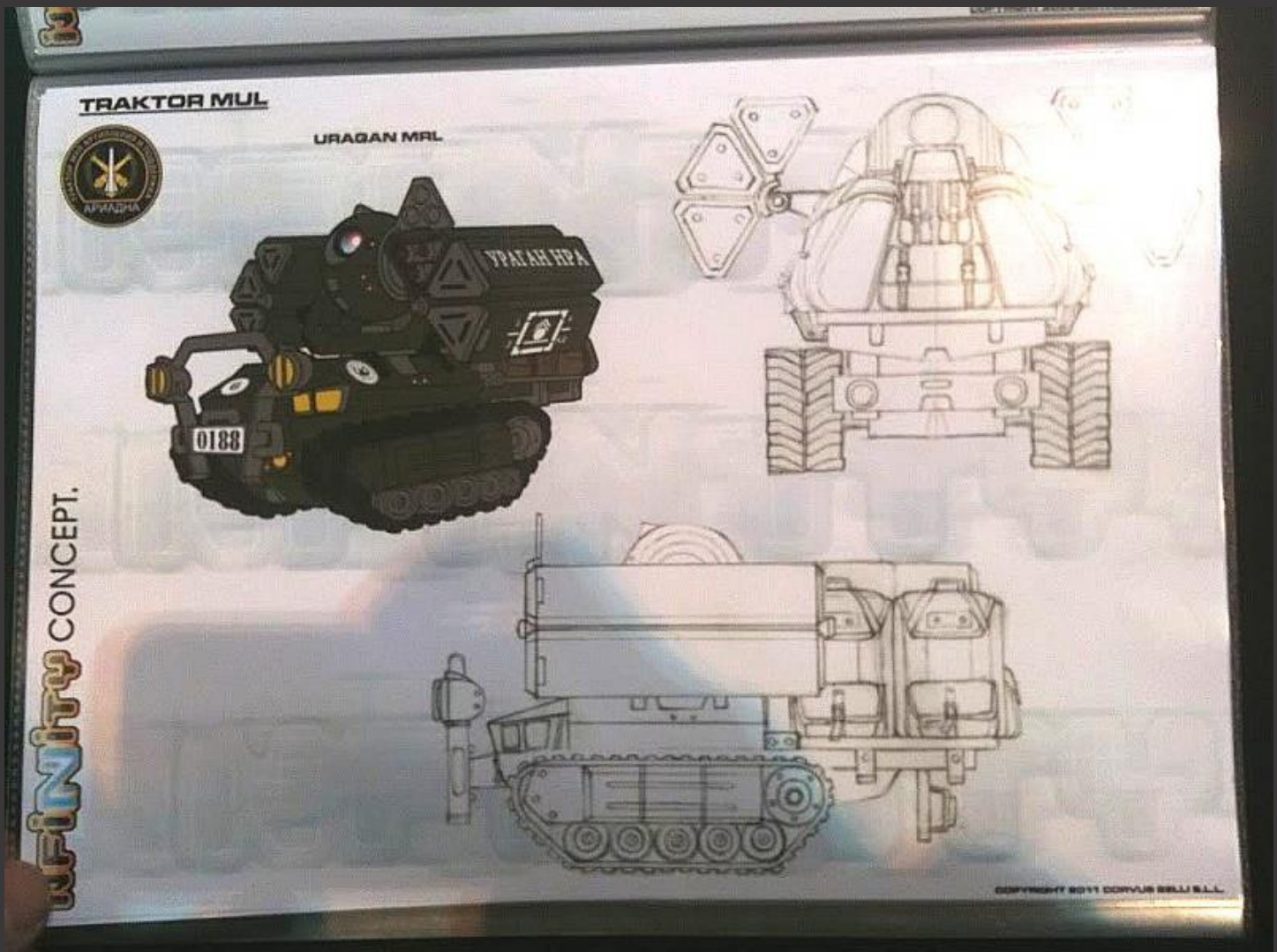
"Tuetur et terret" (Protéger et Effrayer).

Ancienne devise de l'artillerie impériale russe, adoptée par le régiment d'artillerie et de soutien de l'armée d'Ariadna.

Les unités d'artillerie ariadnaïses ne sont pas très modernes et, en fait, sont largement basées sur des philosophies de saturation par le feu plutôt que de précision. Mais le fait de ne pas être de haute technologie a ses avantages. Premièrement, les pièces et composants sont plus résistants et durables, sans problèmes de traction, d'humidité, etc... Deuxièmement, elles sont presque indétectables électroniquement, en raison de leur très faible, voire inexistante, émission d'ondes électromagnétiques. Et troisièmement, tout (maintenance, pièces détachées...) est moins cher.

Les régiments d'artillerie d'Ariadna préfèrent opter pour des unités de type LRM, des lance-roquettes multiples et des pièces de moyen calibre, polyvalentes et légères, mais dotées d'une puissance et d'une capacité suffisantes pour paralyser toute offensive ennemie par leurs propres moyens. Ces unités très mobiles sont parfaitement adaptées aux forêts denses et aux montagnes escarpées d'Aube. L'orographie compliquée de la planète Aube ne permet pas aux troupes de faire confiance aux lignes de ravitaillement. Afin d'éviter de manquer d'approvisionnements au milieu d'une campagne, des

versions désarmées du Traktor Mul sont devenues des unités de transport permettant d'acheminer des équipements et du matériel aux forces avancées. Grâce à la grande mobilité de ces machines, les soldats peuvent toujours compter sur une quantité accrue de ravitaillement, où qu'ils se trouvent. Et aussi sur l'appui-feu le plus infernal et la couverture la plus dévastatrice que l'on puisse imaginer.



DOZERS



Ces unités sont présentes dans toutes les armées de l'Ariadna, composées de sapeurs et d'experts en démolition, en maintenance et en récupération de matériel de combat. Les Dozers sont les ferrailleurs et les brise-portes de l'Ariadna, et ils ont reçu leur nom en raison de leur capacité à faire fonctionner les véhicules polyvalents de soutien du génie et de l'artillerie que sont les Traktor Mul.

À l'origine, le corps fut créé pour dégager des chemins à travers les denses forêts de l'Ariadna et pour construire des ponts permanents ou des pontons sur les nombreuses rivières et les profonds ravins des zones les plus sauvages de la planète. Cependant, ils sont également responsables de l'entretien des machines et sont experts dans le traitement du Teseum. Les dozers peuvent réparer les armes, les équipements et les blindages, qu'ils soient simples ou les plus complexes utilisés par les Tcherkésskas cosaques.

En raison du manque de haute technologie en Ariadna, ils ont développé un œil vif pour reconnaître les pièces de matériel utile au milieu du butin de la bataille. Les troupes ariadnaises ont pour ordre permanent de minimiser les dommages causés au matériel ennemi, afin que les Dozers puissent utiliser des pièces et des technologies adaptées aux systèmes ariadnais. C'est pourquoi leurs sacs à dos sont de véritables trésors de surprises. Ils sont devenus le pire cauchemar du corps logistique, demandant avec insistance toujours plus de matériel pour réparer une chose ou une autre, ou "empruntant" quelque chose pour une tâche "urgente". Ils sont aussi des spécialistes du piratage des systèmes de sécurité.

Les dozers sont des experts en démolition, qui ont une connaissance instinctive de la quantité d'explosifs nécessaire pour tout type de serrure électronique. C'est pourquoi il est habituel qu'ils soient requis en première ligne pour soutenir les assauts sur des positions hautement fortifiées.

WARDRIVERS



"Alors j'ai juste mis mon malware dans la porte dérobée de son système. Je ne l'ai même pas vu venir. J'aurais pu prorgasmer à ce moment-là et tout de suite !"

Johnny "Frostbyter" Chen, Wardriver de classe grise, bar virtuel à double cryptage dans l'environnement privé de la communauté Wardriver à Maya (région de Varuna).

Le terme "wardriving" remonte à l'aube du 21e siècle, lorsque les hackers l'utilisaient pour désigner la pratique consistant à se déplacer en ville à la recherche de réseaux ouverts à infiltrer. Aujourd'hui, le mot a été réorienté par les hackers qui parcourent la Sphère en offrant leurs services en tant que hackers à la demande, en faisant de brefs contrats en tant qu'agents de cybercombat.

Les wardrivers forment une communauté éclectique dont les membres viennent de tous les horizons, depuis les modestes escrocs qui utilisent des modèles de programmation pré-générés jusqu'aux ex-militaires bien formés qui préfèrent la vie et le salaire d'un agent indépendant. Malgré les liens

uniquement informels qui les unissent, les Wardrivers forment une communauté très soudée, se réunissant régulièrement dans des lieux virtuels secrets à travers Maya. Dans ces environnements privés, les Wardrivers partagent plus que des plaisanteries et des conseils sur la programmation des combats ; ils échangent également des informations sur les clients, les contrats et les programmes d'entraînement tactique au cas où le combat quitterait la scène "cyber" et deviendrait balistique. Ainsi, ils s'assurent que toute personne portant un écusson de Wardriver possède certaines qualifications de base et contribue à maintenir le prestige de la communauté sur le marché des mercenaires. Pour ces hackers, la réputation a plus de valeur que l'argent. Quiconque traîne le nom de la communauté dans la boue deviendra un paria et risquera d'être effacé de la sphère des données... ou bien pire encore.

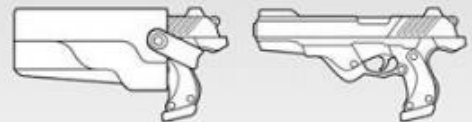
WARDRIVERS, MERCENARY HACKERS

MERCENARIES / USARF

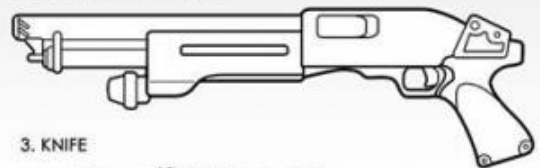
CORVUS BELLI INFINITY CONCEPT DESIGN

FIGURE/WEAPON SCALE

1. PISTOL



2. BOARDING SHOTGUN



3. KNIFE



7TH FOXTROT RANGERS "NEWPORT"



"Nous ne craignons aucun homme." Devise régimentaire du 7ème Foxtrot Rangers.

Unité américaine d'infiltration et de reconnaissance composée d'experts en surveillance avancée et en opérations "Kill and Escape". Le Seventh Foxtrot Rangers est le principal régiment d'éclaireurs réguliers de l'armée USAriadnaise. Leurs principales armes sont la surprise, la furtivité et l'efficacité impitoyable de leurs attaques. Selon la philosophie opérationnelle du régiment, leur travail consiste à mettre l'ennemi sous pression afin que les troupes de ligne puissent l'achever pendant qu'il se tord de douleur. Leur penchant pour les embuscades piégées a valu aux Foxtrots le surnom de "vilains garçons".

*PERSONNE ne s'attend à voir les Foxtrots ! Notre arme principale est la surprise... la surprise et la discrétion... la discrétion et la surprise.... Nos deux armes sont la discrétion et la surprise...et une efficacité impitoyable.... Nos *trois* armes sont la furtivité, la surprise et l'efficacité impitoyable... et une expertise en surveillance avancée.... Nos *quatre*... non... *Parmi* nos armes.... Parmi nos armes... se trouvent des éléments tels que la furtivité, la surprise.... Je vais revenir. - Foxtrot, probablement.*

FOXTROT RANGERS

ARIADNA / USARIADNA RANGER FORCE

CORVUS BELLI

INFINITY



IN

ROGER VAN ZANT



"Je mène. Vous suivez."

Van Zant, au capitaine Pendleton du 2nd Airborne Rangers lors du briefing de l'opération " Death from the Clouds ". Conflits commerciaux Ariadnais.

Roger Van Zant est un grand gaillard au cou de taureau, à la barbichette hirsute et au crâne rasé, un type qui aime la bière et les beignets. C'est un officier sans cœur, du genre à être promu d'un rang d'avorton par le seul poids de ses services distingués. En tant que personne, Van Zant est autoritaire, d'une honnêteté offensante, irritable et obstiné à l'excès. Son caractère inspire des sentiments mitigés. Il peut faire preuve d'une personnalité charismatique quand il le veut, mais d'autres officiers en sont venus à le détester après s'être heurtés à lui une fois de trop.

Les soldats l'aiment dans les bons jours autant qu'ils craignent ses accès de rage. Le fait qu'il soit un chef intrépide et naturel ne fait pas débat. Malgré le fait qu'il prenne toujours les missions les plus risquées et les plus décisives, il ne manque jamais de volontaires. En vérité, il est l'homme d'action standard de la frontière ariadnaise, et en tant que soldat, il ne doit pas être jugé sur sa convivialité mais sur son palmarès. Van Zant a été blessé un nombre incalculable de fois, et il a gravé chaque balle et chaque éclat d'obus dans le manche de sa hache.



Dans le plus pur style des officiers Ariadnais, il se tient souvent au milieu des feux croisés, hurlant des ordres à pleins poumons tout en allumant une cigarette, non pas (seulement) parce qu'il est un frimeur, mais parce que c'est là qu'il peut avoir une meilleure prise sur la situation.



6TH AIRBORNE RANGER REGT.



"Duicmus a caelo" (Nous ouvrons la voie depuis le ciel).

Devise des Airborne Rangers, version latinisée de la devise des Rangers et adaptée à leur profil opérationnel.

"Rendez-vous avec le destin".

Devise officielle du 6th Airborne Regiment.

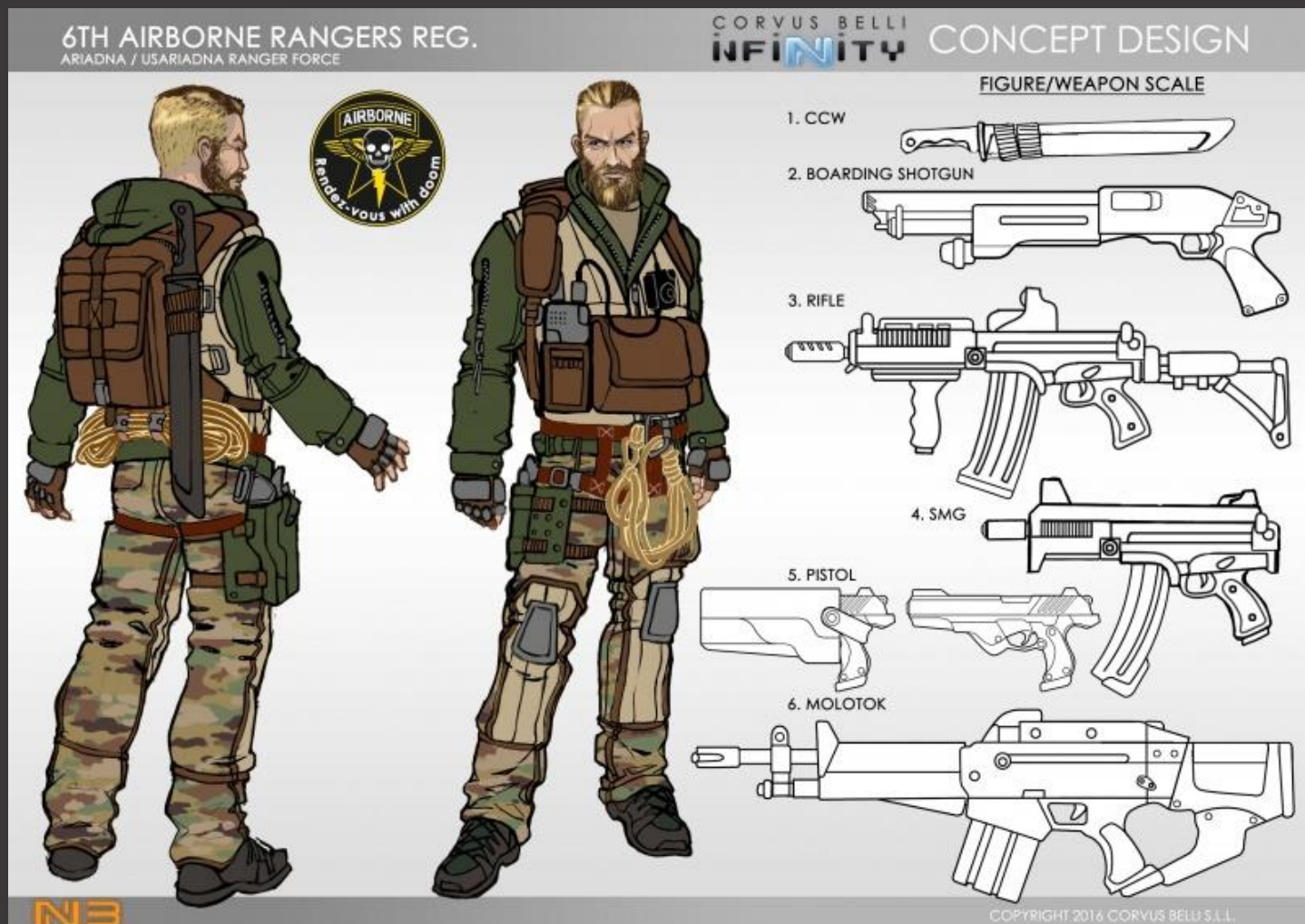
La Sixth Airborne Rangers est le régiment d'infanterie légère aéroportée de l'USARF. De toutes les unités de l'USArmy, c'est probablement celle dont le profil opérationnel ressemble le plus à celui des Rangers américains, une unité aéroportée légère, avec une capacité de déploiement rapide et d'exécution d'opérations spéciales.

Les Rangers aéroportés sont spécialisés dans les attaques éclairs sur les positions ennemies, apparaissant là où on les attend le moins. C'est pourquoi ils ont accès aux hélicoptères et aux avions de la Light Air Cavalry. Les Rangers arrivent sur le champ de bataille en volant à basse altitude, frôlant la pointe des arbres, arborant un sourire de prédateur et diffusant de la musique à fond dans leurs écouteurs, impatients de se lancer dans le combat. Ces garçons ont été entraînés spécifiquement pour

mener des opérations d'action directe de courte durée et de haute intensité, des missions avec contact direct immédiat caractérisées par des échanges de tirs et des combats rapprochés.



La tâche assignée aux Airborne Rangers est toujours cruciale pour le succès de l'opération, aussi cruciale que dangereuse, ce qui fait dire à l'USARF que cette unité est une véritable machine à fabriquer des héros.



5TH MINUTEMEN REGT.



"Prêt en une minute"
Devise du 5th Minutemen Regt.

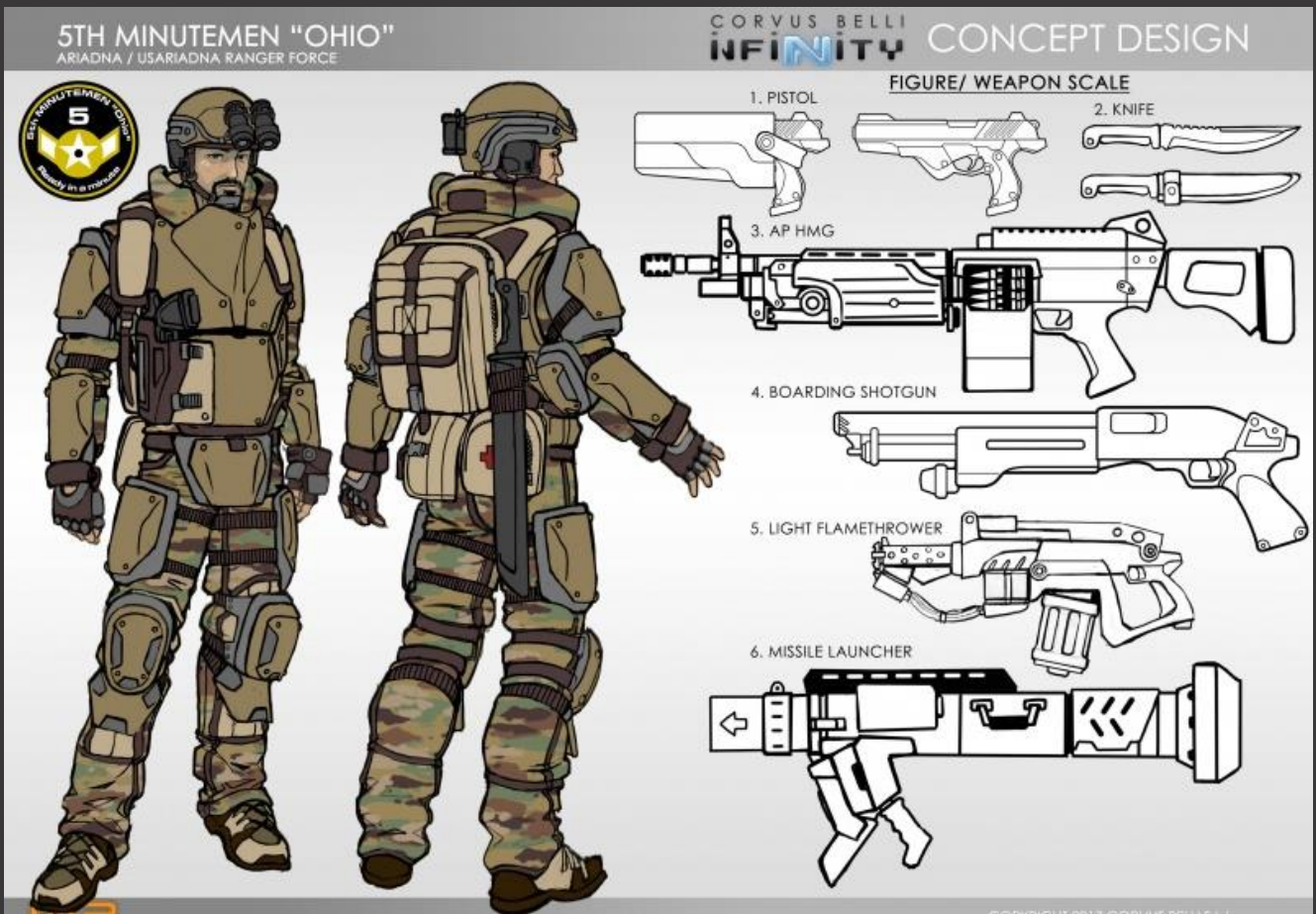
Régiment d'infanterie lourde d'assaut originaire des colonies USariadnaises. Le 5e régiment de Rangers blindés a reçu la désignation de Minutemen en référence patriotique aux milices de la guerre d'indépendance.

Ce nom reflète également leur similitude avec les anciens missiles balistiques des États-Unis : grands, forts et, bien sûr, explosifs. Les Minutemen sont le régiment de combat le mieux organisé et le plus expérimenté de la force militaire américaine. Ils constituent une petite force de choc d'élite caractérisée par sa grande mobilité et sa capacité de regroupement rapide. La structure du 5th Minutemen rappelle celle des anciennes Delta Teams, avec des spécialistes de différentes techniques et compétences militaires. Les Minutemen ont joué un rôle crucial non seulement dans les guerres séparatistes, mais aussi dans les conflits précédents, et plus tard avec les Antipodes et les Conflits Commerciaux Ariadnais.



Descendant d'une partie du détachement de Rangers qui a servi à protéger les premiers colons, les Minutemen sont plus qu'une simple unité issue de la tradition patriotique. Les Minutemen tirent leur motivation des âmes courageuses qui ont aidé à protéger l'Amérique du contrôle impérial à ses débuts. De nos jours, le 5th Minutemen sert un objectif similaire et est déployé dans des situations où il doit faire face à des agents ennemis et infliger de lourds dégâts.

Doté des meilleurs blindages et équipements que l'US Ariadna peut offrir, le 5th Minutemen Regiment Ohio est déployé à travers Aube en tant qu'unité de réponse secondaire lorsque des ressources militaires sont requises. Ils ne sont pas formés pour les opérations secrètes, mais leur entraînement de Ranger leur permet de suivre les agents SAS et Spetsnaz sur le terrain. Lorsqu'on leur demande de faire du bruit, ils font du bruit, et qu'ils brandissent des fusils de sniper ou des lance-missiles, ils tirent avec habileté, précision et détermination.



HARDCASES, 2ND IRREGULAR FRONTIERSMEN BATTALION



"L'honneur nous oblige"

Devise du 2ème Bataillon Irrégulier de Gardes Frontière.

La frontière sud de l'USAdria est à peine peuplée, des kilomètres peuvent séparer une ferme de la suivante et les routes sont quasi inexistantes. Une terre d'aventure, inexplorée et dangereuse, pleine de contrebandiers, de bandits et de raiders antipodes. Un endroit désolé, mais aussi un endroit vierge où un homme peut trouver la nature et peut-être, juste peut-être, oublier le passé.

C'est le refuge évident des hommes et des femmes que le jargon frontalier a baptisé "Hardcases" : des vétérans retraités qui choisissent de s'isoler dans les régions frontalières sauvages. Par définition, ce sont des gens durs, des individus intraitables, incontrôlables, dont la compagnie est rarement appréciée. Ce nom est un vieux mot qui remonte à la guerre de Sécession et au Far West, et qui garde la même signification à la frontière sud. De nos jours, ces USAdriens Hardcases trouvent généralement un emploi en tant que guides, explorateurs, gardes du corps et facteurs, mais aussi en tant que représentants de la loi auto-proclamés. Car, même s'ils ont quitté l'armée - ou ont été réformés - ils ont prêté serment au drapeau lorsqu'ils se sont engagés, et le code d'honneur militaire ne peut être révoqué par une lettre bureaucratique. Aucun homme ou femme qui se respecte ne peut laisser

une injustice non contestée, et là où il n'y a pas de justice pour commencer, ils imposent la leur. Au fil du temps, les Hardcases sont devenus les anges gardiens des fermiers et des colons de la frontière sud, combattant les razzias antipodes, pourchassant les hors-la-loi et répondant à l'appel du devoir lorsque leurs anciens officiers les réclament à nouveau.



Dans l'esprit du Vieil Homme Ross, la frontière sud de l'USAdriana, peu peuplée, a donné naissance à des bataillons appelés "Hardcase". Ces hardcases sont des vétérans qui ont pris leur retraite des Rangers, mais pas de la guerre. (Quelle guerre ? N'importe quelle guerre. Leur guerre.) Ils travaillent comme guides, explorateurs, gardes du corps, facteurs et représentants de la loi autoproclamés. Ils opèrent en tant que mercenaires solitaires ou s'organisent en milices communautaires (dont certaines deviennent assez grandes et respectables pour coordonner leur action avec l'USARF de manière irrégulière).



Pour les membres du 2nd Irregular Frontiersmen Battalion, l'idée d'être seul derrière les lignes ennemies n'est pas nouvelle. Ils ont été formés pendant les conflits avec les Antipodes pour répondre au besoin d'éclaireurs dévoués qui pouvaient aller au-delà de la frontière de l'Ariadna et rapporter les mouvements des Antipodes aux militaires. Leur nom vient de la réputation que ces éclaireurs ont acquise pour leur résistance et leurs capacités de survie ; survivre au-delà de la frontière contre la menace des tribus antipodes qui ne souhaitent que les traquer et les tuer prouve qu'ils sont vraiment des Hardcases.

Dans les temps modernes, les Hardcases servent à la fois dans et en dehors de l'armée Ariadnan. Certains ont vécu si longtemps seuls dans la nature que l'idée de retourner dans le monde civilisé leur est presque insupportable et beaucoup préfèrent s'en tenir à leurs campements isolés et aux sentiers qu'ils appellent leur maison. D'autres servent le grand public en aidant à retrouver les personnes perdues dans la nature ou en gardant un œil sur les Antipodes et leurs frontières tribales. De nombreux campeurs perdus ont eu la vie sauve lorsque l'Antipode qui les traquait a été abattu en silence par une flèche dans l'œil.

HARDCASES, 2ND IRREGULAR FRONTIERSMEN BATTALION



INFINITY CONCEPT.



FIGURE/ WEAPON SCALE

1. TACTICAL BOW



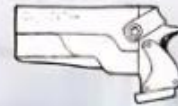
2. RIFLE



3. LIGHT SHOTGUN



4. PISTOL



5. KNIFE



COPYRIGHT 2015 CORVUS BELLII S.L.L.

BLACKJACKS, 10TH HEAVY RANGER BAT.



"*La Main Gagnante*". Surnom du 10th Heavy Rangers Battalion.

Les Blackjacks sont non seulement l'une des unités les plus robustes et les plus résistantes de l'USARF, mais aussi l'une des plus meurtrières grâce à leur puissance de feu. S'ils sont connus sous le nom de "Main Gagnante", c'est parce que leur déploiement signifie toujours une victoire assurée sans concession à l'ennemi. Et aussi parce que cette unité a été créée pour supporter l'essentiel des combats et, en fin de compte, pour en finir avec l'ennemi. Le 10e bataillon n'a pas été créé pour faire des prisonniers, et c'est une chose que ses membres gardent toujours à l'esprit. Après la bataille, les Blackjacks marchent parmi leurs ennemis tombés au combat et tirent un dernier coup fatal pour s'assurer qu'il n'y a pas de survivants, déposant un as de pique sur chaque corps en guise de carte de visite. Cette sinistre coutume a fait de cette carte un symbole de mort connu sur toute la planète Aube.

Les Blackjacks sont une unité de haut niveau au sein de l'USARF, et l'un des projets les plus ambitieux du DARPS (Defense Advanced Research Projects Services) du département de la défense USArriadnaise. On dit que les Blackjacks sont entrés dans la bataille quelques instants après avoir été créés en tant qu'unité de combat, directement envoyés sur le champ de bataille dès que leur statut n'était plus celui d'"unité expérimentale", après avoir reçu le feu vert du haut commandement pour entrer en service actif. Les échelons supérieurs de l'USARF étaient impatients de les mettre à l'épreuve

du combat, et de les laisser exercer leur magie meurtrière, afin de faire taire les critiques du programme Blackjack. Ce projet de la DARPS a été remis en question après les premiers essais sur le terrain, au cours desquels les prototypes d'armure servo-motrice Buffalo avaient démontré des problèmes opérationnels majeurs en conditions de tir réel. Cependant, une fois passée la longue et coûteuse période de tests, l'armure Buffalo est devenue l'un des principaux composants de la technologie militaire native d'Ariadna.



L'origine du surnom de l'unité Blackjack n'est pas claire. Certains suggèrent qu'il est dû à la couleur noire tactique des modèles d'essai. D'autres pensent qu'il est dû aux noms de série des prototypes de blindés, qui ont amené leurs pilotes d'essai à porter le nom de code Buffalo Soldiers. D'autres encore suggèrent que le nom vient du chef de l'unité, le lieutenant-colonel Michael Cortado, grand amateur de jeux de cartes. Néanmoins, l'origine du nom de l'unité importe peu, car les Blackjacks, la Main Gagnante, seront toujours considérés comme les hérauts de la mort de leurs ennemis.



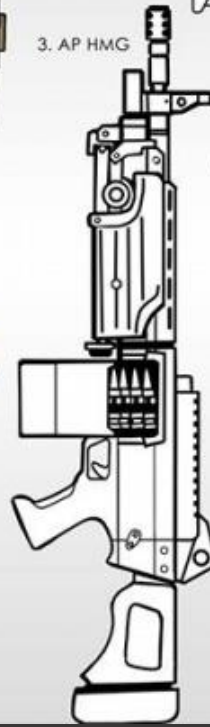
1. T2 SNIPER RIFLE

FIGURE/ WEAPON SCALE

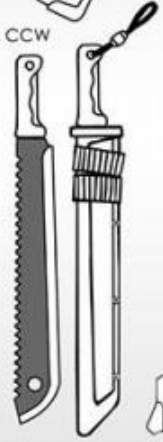
2. SMG



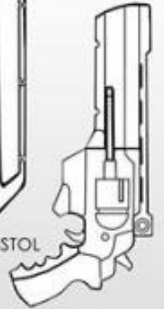
3. AP HMG



4. CCW



5. HEAVY PISTOL



DEVIL DOGS TEAM, 2ND ASSAULT BATTALION, USARIADNA MARINE CORPS



*« Des salles de Montezuma
Jusqu'aux rivages de la mer de Spinner ;
Nous combattons au nom de notre pays
Dans les airs, sur terre et sur mer ;
D'abord pour se battre pour le droit et la liberté
Et pour garder notre honneur propre ;
Nous sommes fiers de revendiquer le titre
de Marine USAriadnais. »*

Premier couplet de l'hymne du corps des USAriadna Marine. »

Bien que les Rangers détiennent le cœur et l'esprit du public d'USAriadna, la légende du corps des Marines d'USAriadna est bien connue de leurs ennemis. Le 116ème Régiment de Marines a été responsable de la tenue de la ligne lors de la Bataille du Mur contre la Première Offensive Antipode et par la suite, leurs descendants ont présenté la plus forte tendance à être des Dogfaces. Malgré le ressentiment croissant envers les Dogfaces et les Antipodes sur Ariadna, ces hommes et ces femmes ont décidé de servir leur pays et ont demandé à rejoindre le Corps des Marines comme leurs ancêtres. Réalisant qu'un Dogface associé à un partenaire Antipode constituait une équipe d'éclaireurs d'une efficacité dévastatrice, dont les sens leur permettraient de repérer des cibles ennemies spécifiques ou de rechercher de la contrebande cachée plus rapidement qu'un humain ordinaire, le 2nd Assault Battalion de l'USAMC était né.

Tirant leur nom des Marines qui ont servi pendant la Première Guerre mondiale sur Terre, les Devil Dogs gèrent bien leurs responsabilités. Leurs missions sont dangereuses et nécessitent toute leur habileté et leur force pour survivre. Bien que les Dogfaces et les Antipodes viennent de cultures différentes, ils ont appris à mettre de côté leurs différences et à travailler en équipe efficace, les compétences simplistes et les tendances naturelles des Antipodes complétant l'entraînement et la discipline des Marines.

Les Devil Dogs sont stationnés à Newport, au sud-est de l'US Ariadna. La ville est une forteresse à part entière, toutes les facettes de la ville sont adaptées aux soldats, de la base navale monolithique aux casernes du corps des Marines, en passant par l'impressionnante collection de bars le long du boulevard Sandman. Ce dernier point est de plus en plus préoccupant, car la fréquence et la violence croissantes des bagarres entre Rangers et Marines font dire à certains qu'une force extérieure est à l'œuvre.

Dans presque tous les domaines, Newport est une ville militaire. Certains la considèrent simplement comme une base militaire qui s'est tellement développée qu'elle a décidé d'élire son propre maire, mais la vérité est que Newport abrite à la fois la Nimitz Naval Academy et le chantier naval Farragut. Des soldats, des marins, des aviateurs et des marines viennent de tout Ariadna pour y étudier. C'est également là que se trouve le 5e régiment de Marines, et il n'est pas rare de rencontrer des membres des forces armées profitant d'un repos bien mérité dans la ville. La ville est connue pour ses violentes confrontations entre personnels, et elle accueille les championnats des équipes US Ariadnan Military Football et US Ariadnan Military Dog-Bowl[2].



Ce bruit de carillon que vous entendez n'est pas la pluie, ce sont des projectiles. Dehors, un enfer fait de feu et de balles s'est déchaîné. Vous appelez ça la guerre. J'appelle ça le devoir. Aujourd'hui est un jour de travail pour moi. Je vais dans ce chaos de mort pour détruire l'ennemi, parce que je dois le faire pour mon pays et pour le Corps. Peu importe la gravité de la situation, mon poste est sur la ligne de front du combat. Une bataille ne peut être gagnée depuis une position sûre. On ne vous donnera pas la Purple Heart pour être resté dans une péniche de débarquement. Les médailles signifient des victoires et les victoires sont obtenues en donnant tout. Je ne dirai pas : "Oui, je mourrai pour mon pays", mais j'insisterai obstinément pour que l'ennemi meure pour le sien. Et pour cela, j'utiliserai toutes les armes que le Corps des Marines m'a données et même mes propres griffes et dents si nécessaire. Je sais que chaque fois que j'entre en combat, la mort vient me chercher. Mais elle devra être rapide et habile si elle veut m'attraper. Parce que je suis un guerrier. Je suis l'un des rares et des fiers. Je suis un Marine de l'US Ariadna.

Credo non officiel du 2ème Régiment d'Assaut du Corps des Marines US Ariadnais.

DESPERADOES : LA MORT SUR ROUES



DESPERADOES: LA MUERTE SOBRE RUEDAS
DESPERADOES: DEATH ON WHEELS

CORVUS BELLI
INFINITY



" Des groupes d'Antipodes sauvages et violents infestent la région Sud de l'US Ariadna, et quelle est la solution des autorités locales ? Envoyer un groupe encore plus sauvage et violent pour en finir avec eux. Très bien, et quand ils l'auront fait, qui nous libérera de ces Desperados ?

Attention, la première chose que vous devez savoir sur les Desperados, c'est qu'ils ont pour coutume de scalper leurs victimes. Sérieusement. Ils ont fait revivre cette horrible tradition de l'Ouest sauvage. Comme s'il n'y avait pas d'autres traditions américaines à faire revivre. Alors... est-ce que ça te semble toujours aussi intéressant ? Oui, je suppose.

Les Desperados sont une force de sécurité frontalière, composée de tueurs et de tireurs qui opèrent en dehors des restrictions constitutionnelles concernant l'usage de la force. Tout a commencé avec les incursions brutales des tribus nomades guerrières des Antipodes à travers la frontière sud de Jackson. Afin de les contrôler sans avoir à recourir à l'armée fédérale, le gouvernement de l'État a établi la loi dite des "contrats de sang", plus connue sous le nom de "loi du scalp". Avec cette loi, ils offraient de grosses sommes d'argent pour la mort des guerriers antipodes. Ils ne demandaient que les scalps en cuir poilu en raison de la complexité du transport des têtes ou des corps dans différents états de décomposition à travers le désert frontalier pendant les longues semaines de la chasse. Cela a donné lieu à une vague de meurtres de centaines d'Antipodes, non seulement des intrus mais aussi

des tribus neutres de l'autre côté de la frontière, le tout pour de l'argent. La difficulté de distinguer le scalp d'un intrus de celui d'un paisible Antipode a provoqué le massacre d'innocents, victimes de l'avarice de ces hommes sans cœur qui se font appeler Desperados.



En raison de la "loi du scalp", des groupes de volontaires ont été formés, composés de vétérans paramilitaires de l'époque des conflits commerciaux et des guerres des Antipodes. Bien qu'ils aient certainement prouvé leur efficacité dans la lutte contre les Antipodes, et qu'ils soient utiles en tant que force mobile irrégulière, ils sont une source de problèmes constants et de violations de la loi que les Hardcases ont signalés à de nombreuses reprises. Les Desperados sont experts dans la poursuite des Antipodes et, surtout, dans les différentes méthodes pour tirer sur les gens, mais ils n'ont pas l'entraînement nécessaire aux techniques policières et au respect de la loi. Ils sont dangereux et instables, et ont poussé d'autres tribus à se soulever contre les colons. Mais ils ont le soutien du gouvernement de l'État, qui pourra utiliser ces scalps pour ses élections. Ainsi, les Desperados font ce qu'ils veulent sans craindre d'être sanctionnés par leurs supérieurs. Et ce sentiment d'impunité les pousse à enfreindre davantage de lois et à violer plus de droits chaque jour. Adoptant certaines caractéristiques de la culture motarde et leur fierté d'appartenir à un Sud libre et authentique, les Desperados ont développé un sentiment de fraternité, qui n'est rompu que lorsqu'ils s'affrontent à la chasse au scalp. Avec leurs armes et leurs puissantes motos, ils sont les nouveaux flingueurs de la frontière USAriadna. Un véritable danger pour leurs ennemis... et pour toute la société."

Un article de Kevin Jeffries, reporter pour le Daily Sentinel, le journal de la frontière sud de USAriadna !



De nouvelles figurines et de nouveaux profils de troupes également ! Un nouveau coffret de deux figurines pour les joueurs d'Ariadna. Je suis peut-être un peu trop optimiste, mais à mon humble avis, les Desperados sont les figurines du mois.

Non seulement à cause de l'incroyable travail de sculpture qu'Antonio Moreira a fait, correspondant au dossier des concepts ainsi qu'en leur donnant beaucoup de personnalité. Impossible de faire autrement, s'il y a des samourais dans le futur, les cow-boys de science-fiction ne peuvent qu'y être aussi. Et ce mélange bizarre, avec une qualité de figurine impressionnante, ne peut être vu que dans un seul wargame : Infinity.

Une autre chose qui fera parler des Desperados, c'est leur profil. Penchons-nous un peu sur leurs compétences et leur équipement.

Une Warband irrégulière, bon marché et très mobile grâce à ses motos, qui fera des USAriadnais des maux de tête à ses ennemis. Ils ne sauraient se passer du Chain Rifle et des grenades fumigènes, pour avancer en toute sécurité vers l'ennemi. Ils disposent de deux profils d'armes à courte portée, la mitraillette, pour couvrir l'avancée de l'ennemi une fois le terrain gagné, et le fusil d'abordage, qui fera des ravages à bout portant.

Ils ont également deux pistolets sur leur version Chain Rifle, c'est vraiment bien de pouvoir tirer en dehors de la portée du gabarit, en plus ce sont des pistolets lourds ou des pistolets d'assaut, pouvant en tirer avantage pendant le tour actif avec un attribut TR pas mal du tout, qui peut nous sortir de l'embarras plus d'une fois. Une autre caractéristique remarquable est leur Sixième Sens, donc rien ne peut les prendre au dépourvu grâce à cela. Ainsi, ces satanées troupes camouflées devront vraiment réfléchir avant de les abattre. En tant que bons cavaliers de la mort, ces cow-boys de science-fiction ne craignent rien, leur Courage les fait garder leur position dans des situations risquées et ennuiera encore plus l'ennemi. Si grâce à cela l'ennemi doit dépenser quelques Ordres supplémentaires pour les achever, alors ils auront accompli leur mission.

Sans aucun doute, ces flingueurs vont se faire une place dans les listes de l'Ariadna grâce à l'efficacité de leurs armes.

DESPERADOES



Infinity CONCEPT.



FIGURE/ WEAPON SCALE

1. SMOKE GRENADES



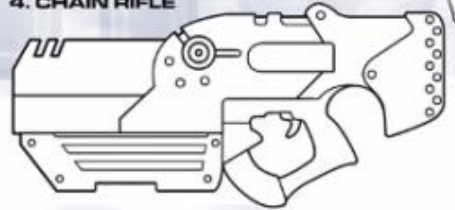
2. SMG



3. BOARDING SHOTGUN



4. CHAIN RIFLE



5. 2 HEAVY PISTOLS



COPYRIGHT 2015 CORVUS BELLI S.L.L.

DESPERADOES



Infinity CONCEPT.



FIGURE/ WEAPON SCALE

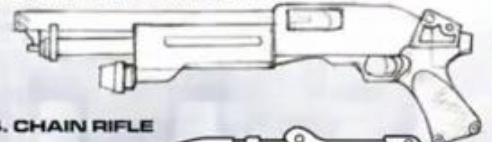
1. SMOKE GRENADES



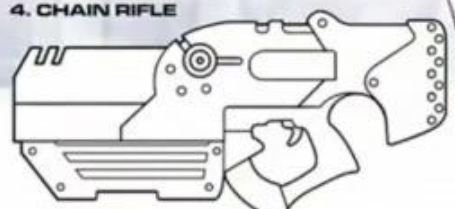
2. SMG



3. BOARDING SHOTGUN



4. CHAIN RIFLE



5. 2 HEAVY PISTOLS

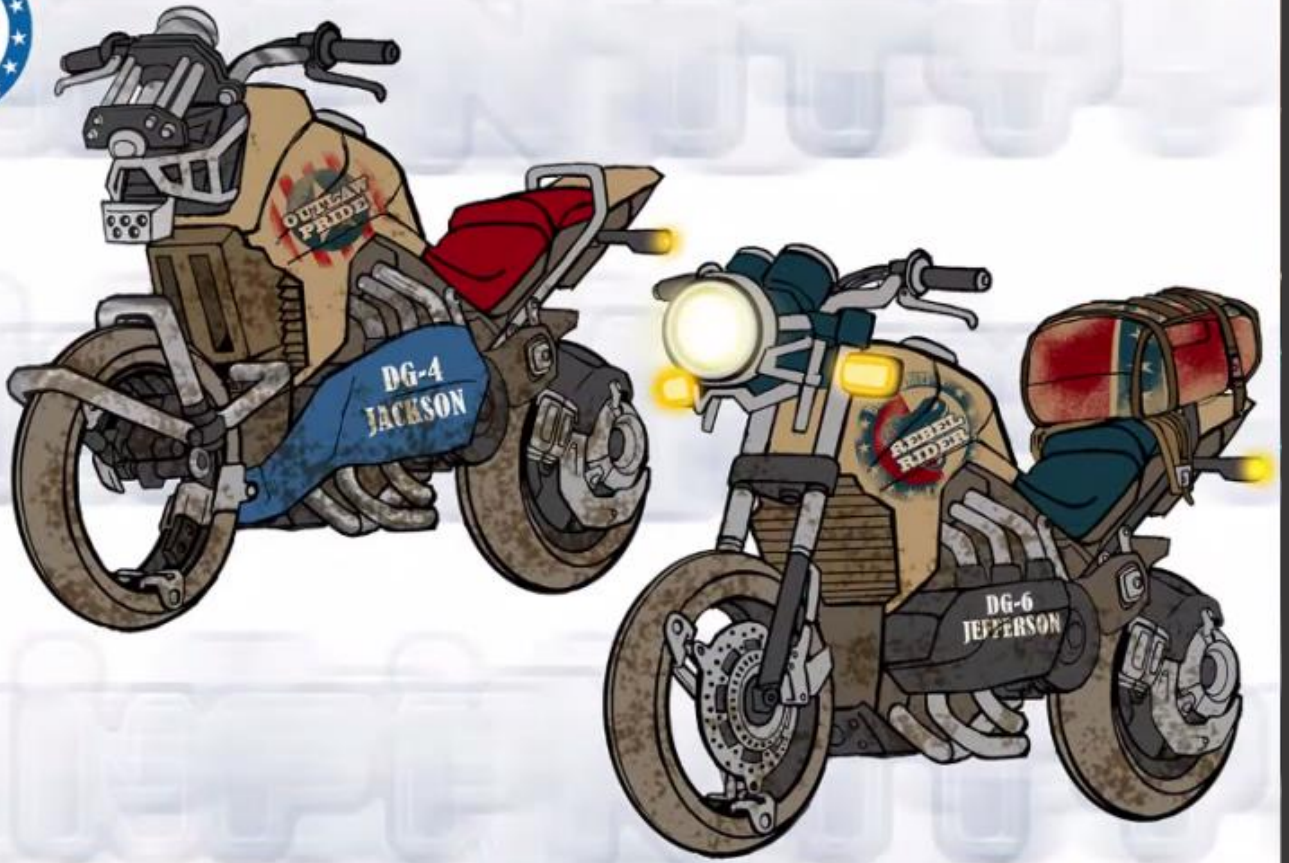


COPYRIGHT 2015 CORVUS BELLI S.L.L.

DESPERADOES



infinity CONCEPT.



COPYRIGHT 2015 CORVUS BELLI S.L.L.



USARIADNA GRUNTS, LINE RANGERS REGIMENTS



"Sua sponte" (de leur propre chef).

Devise historique des US Army Rangers, adoptée comme devise régimentaire par les US Ariadnais Grunts pour signifier le caractère volontaire de leur unité.

Les sergents vétérans se plaisent à raconter une petite histoire sur la façon particulière dont la toute première unité de Grunts a été constituée. L'histoire raconte que le colon Old Man Ross, un ancien commandant des Rangers, s'inquiétait des incursions de plus en plus audacieuses des Antipodes dans ses fermes voisines du comté de Franklin. Son nez de vieux soldat lui souffla que les attaques deviendraient bientôt ingérables, aussi décida-t-il de prendre les choses en main. Avec une détermination inébranlable, il se rendit au Blockhouse, le bar le plus fréquenté du comté, et avec de vagues promesses d'actions violentes et des promesses précises de bière, il réussit à recruter un groupe de jeunes hommes intrépides. Le vieux Ross s'est révélé être un véritable charlatan, inventant toutes sortes de détails sordides au fur et à mesure qu'il avançait, et devenant de plus en plus inventif à mesure que les bouteilles se tarissaient. L'atmosphère devint de plus en plus chaude, et lorsqu'il fit des allusions voilées à la reconnaissance des femmes du comté envers les défenseurs de leur vertu contre ces vicieux Antipodes, la foule de jeunes hommes explosa en acclamations et sortit du bar à la recherche des méchants raiders aliens.

Cette première mission fut un succès retentissant, et le Old Man Ross put profiter de l'élan de la victoire pour créer un groupe de défense local qu'il entreprit ensuite de professionnaliser à la dure, en enfonçant dans la gorge de ses recrues le code militaire de la vieille armée américaine et le dur programme d'entraînement des Rangers (ainsi que leur esprit et leur devise). Lorsqu'il jugea que ses hommes constituaient une véritable force militaire éprouvée dans la bataille contre les Antipodes, il envoya des instructeurs dans les comtés voisins, une initiative qui planta la graine de l'infanterie moderne des USAriadnais.



Mais, malgré leur credo de Rangers et contrairement à leurs anciens homologues américains, ces soldats ne constitueront pas un corps d'infanterie légère. En raison des idiosyncrasies du peuple USAriadnais, les Grunts devaient devenir une unité de ligne plus lourde. Le Old Man Ross connaissait bien ses compatriotes, et il savait que chaque colon USAriadnais possédait au moins deux armes à feu qu'il gardait chargées et prêtes à tirer. Ses Grunts devaient devenir une force plus résistante pour combattre tout ce que les colons étaient incapables de combattre eux-mêmes. C'est ainsi que les nouveaux Rangers ont évolué vers une formation d'infanterie moyenne qui s'est rapidement établie dans tout le pays comme le premier corps d'infanterie de ligne.





En ce mois d'août, l'une des nouveautés de Corvus Belli est la boîte d'unités US Ariadna Grunts avec toutes les options d'armes spéciales, celles qui coûtent des CAP, mais aussi celles qui font la différence. Eh bien... ceci est utile pour souligner quelques concepts de base.

Le premier est que les Grunts sont l'épine dorsale de l'armée US Ariadnaise, la Fireteam qui sera toujours là, ce dernier recours qui ne vous laissera jamais tomber.

Imaginez : vous êtes au troisième tour, toutes vos troupes principales sont tombées, les infiltrateurs, les troupes AD, les motos... et soudain vous réalisez que les troupes de base de l'US Ariadna ont BLI 3, des armes décentes et qu'elles peuvent composer une Fireteam. Ces soldats ne sont pas là uniquement pour donner des ordres supplémentaires et brûler tous ceux qui viennent dans votre zone de déploiement, ils peuvent sauver la journée, vous sortir du pétrin, survivre à beaucoup de punitions et faire ce satané travail !

Mais il y a une autre chose importante à laquelle vous devez penser, que vous devez réaliser, que vous devez entrevoir dans cette nouvelle version d'Infinity : l'US Ariadna Ranger Force, l'USARF, va recevoir constamment de nouvelles versions pour renforcer ses rangs.

Avec l'idée en tête de mettre l'US Ariadna au même niveau que les autres jeunes factions comme les Tohaa, au cours des prochains mois, le calendrier des sorties de CB apportera fréquemment des nouveautés à l'USARF, et c'est assez savoureux.

Imaginez : vous avez acheté le super pack d'armée US Ariadna et vous êtes assis confortablement sur votre canapé, votre téléphone sonne avec un message d'un joueur qui montre qu'il y a une autre figurine disponible, de superbe qualité, qui a hâte de partager l'étagère avec le reste de ses petits amis combattants de la liberté. Et ce, de manière fréquente ! Qui peut résister à cela ?

Développez votre armée. Dirigez vos troupes. Défendez la liberté à Aube, Paradiso, MountZion-The Wall et partout où il y a quelqu'un qui pense à gagner des ITS sans se faire démolir par l'USARF !!!!.

USARIADNA GRUNTS



INFINITY CONCEPT.

FIGURE/WEAPON SCALE

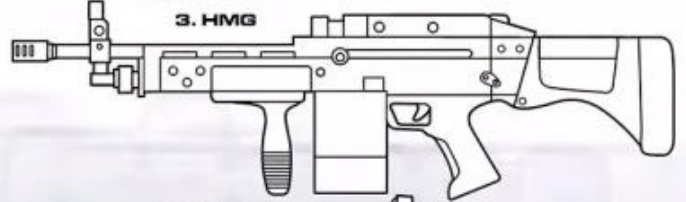
1. SNIPER RIFLE



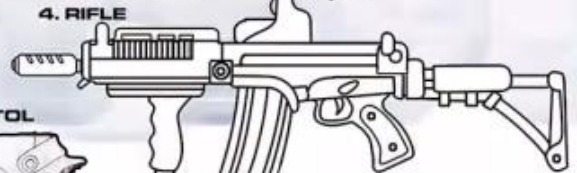
2. KNIFE



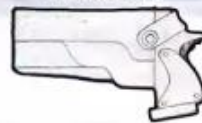
3. HMG



4. RIFLE



5. PISTOL



6. HEAVY FT



7. LIGHT SHOTGUN



COPYRIGHT 2014 CORVUS BELLI S.L.L.

USARIADNA GRUNTS



INFINITY CONCEPT.

FIGURE/WEAPON SCALE

1. SNIPER RIFLE



2. KNIFE



3. HMG



4. RIFLE



5. PISTOL



6. HEAVY FT



7. LIGHT SHOTGUN



WILD BILL



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



J'AI MOI-MÊME DANSÉ AVEC LA FAUCHEUSE PLUS D'UNE FOIS. MAINTENANT ELLE DANSE SUR MA MUSIQUE.

Si Wild Bill est dans le coup, vous savez qu'il y a un pari en cours. Plus le risque est élevé, plus sa récompense inéluctable sera douce. Véritable requin des cartes et flingueur infallible, ce mystérieux gentleman anachronique qui fait une fixation sur la marche du temps est le principal prétendant au titre de Bahadur cette saison. Si vous voulez gagner gros, pariez contre lui, mais attention : jusqu'à présent, il n'a pas perdu un seul pari.

« Lorsqu'il pénétra dans le taudis servant de bar, l'endroit se tut. Tous les yeux étaient tournés vers lui.

Son grand chapeau bien couronné et à large bord lui couvrait une partie du visage. Un linceul de mystère entourait sa silhouette, ce qui était inquiétant : que faisait un homme comme lui dans un endroit comme celui-ci ?

Le tireur s'approcha du barman, déposa ses deux revolvers aux poignées de nacre sur le bar crasseux et dit "Je suis le meilleur. Le boulot est à moi. »



Tout le monde connaît Wild Bill, le pistolero de légende, le grand Bahadur, champion d'Aristeia ! à plusieurs reprises, l'étoile brillante qui domine le Panthéon du plus grand sport-spectacle de l'histoire de Maya. Mais qui connaît l'homme derrière le mythe ? Peu de faits sur Wild Bill sont connus avec certitude, et le duelliste toujours impénétrable n'a jamais fait d'effort pour éclaircir son passé brumeux. Il a d'abord été un éclaireur, un tireur d'élite et un chasseur d'antipodes de l'USARF à Tombstone, puis un guetteur de l'AEC, et enfin un chasseur de primes en Tartarie. C'est là qu'il entra en contact avec les compagnies minières de l'Haqqislam, opérant sous licence de Matr, qui lui permettraient d'être catapulté vers les étoiles. C'est dans les pires zones du circuit Mars-Saturne et des Confins Humains que Wild Bill se forgea une réputation bien connue parmi les hommes et les femmes les plus dangereux de la Sphère Humaine. Mais c'est aussi là qu'ont commencé les rumeurs selon lesquelles il ne serait qu'une récréation illégale de l'historique Wild Bill, rumeurs que le sourire de Wild Bill ne permet de savoir s'il le dément.

De là, il a fait le saut à l'HexaDome, tout seul et sans aucun manager ou sponsor, et son ascension fulgurante vers la célébrité, aussi brillante que ses deux pistolets, Agnès et Jane. Après quelques années au sommet, Wild Bill semblait se désintéresser de la compétition, se lançant dans des tournées promotionnelles qui le voyaient revenir dans des lieux de son passé où il finissait inmanquablement par s'attirer des ennuis, pour s'en sortir par la suite. Il a toujours su tirer un avantage promotionnel de son service à l'USARF en tant qu'homme de terrain extraordinaire, contrairement à ses collaborations avec le Corps des Janissaires contre les réseaux de trafic d'êtres humains, qu'il prend très à cœur et dont il parle à peine. Cette activité croissante le tient de plus en plus éloigné de l'HexaDome, surtout après avoir accepté l'invitation d'Hannibal à rejoindre les rangs de la Compagnie étrangère. Ce groupe de mercenaires d'élite est devenu une nouvelle source de revenus, de divertissement et de promotion pour Wild Bill, et de confort pour ses fans qui profitent désormais de ses exploits au sein de la Compagnie Étrangère en attendant son retour à la compétition. Mais ce flingueur semble de plus en plus à l'aise du côté dangereux de la Sphère, et tant que l'USARF aura besoin de protéger un autre précieux convoi ou que les Janissaires auront besoin de démanteler un réseau d'esclavagistes, Wild Bill ne raccrochera pas ses armes.



Wild Bill peut être aligné avec n'importe quelle armée humaine générique, ainsi que les sectorielles de USAdriana, Qapu Khalqi, Ramah Taskforce et la Compagnie étrangère - où il peut faire partie des fireteam.

Avant de lister les liens, concentrons-nous sur son profil de troupe pour avoir une meilleure idée du potentiel de Wild Bill au sein d'un lien.

ISC: Wild Bill, Legendary Gunslinger
Character

LI




WILD BILL, Legendary Gunslinger

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
6-2	15	13	11	13	1	0	1	2	1

Special Skills: BS Attack (+1 Dam) • BS Attack (Shock) • Courage • Dodge (+3) • Marksmanship • No Wound Incapacitation

Name	Armament Equipment Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
WILD BILL	Contender	MULTI Pistol(+1B), CC Weapon	0	22
WILD BILL	Rifle	MULTI Pistol(+1B), CC Weapon	0	25

Il faut savoir que Wild Bill est mortel à courte distance. Une fois que le Pistolero est à portée optimale, aucun rival ne peut l'éclipser.

Pour le milieu de portée, nous avons l'option Contender ou Fusil, la première étant peut-être la plus défensive, grâce aux munitions DA (Double Action) du Contender.

Mais ce qui est vraiment important, ce sont ses deux pistolets en poignées en nacre, les Pistolets MULTI, tout nouveaux dans l'univers d'Infinity. Pistolets qui ont un accès aux munitions spéciales AP, Shock et DA, qui permettent à Wild Bill de s'adapter à toutes les situations.

Arborant deux pistolets, il gagnera également un bonus de rafale pour l'utilisation d'armes jumelées.

L'une des compétences spéciales de Wild Bill est son +1 en Dommage, qui augmente les dommages de ses armes. Avec cela, nos pistolets MULTI tireront comme s'ils étaient des pistolets lourds, et comme ils peuvent être chargés de munitions AP ou DA, il n'y a rien qu'ils ne peuvent pas abattre.

Si nous prenons en considération sa compétence de Tireur d'élite (Marksmanship), son adresse au tir permettra à notre légende d'ignorer certains MOD négatif de couverture partielle, de troupes ennemies, personne ne sera à l'abri de ses revolvers.

Donc, pistolets MULTI, +1 en Dommage et Marksmanship, et prenez aussi en considération son attribut TR 13, vous ne pourrez pas nier qu'il est mortel à bout portant.

Quelque chose d'assez curieux à propos de son profil est son mouvement (6-2 pouces), ce qui rendra la fuite de l'adversaire assez difficile.

Pour améliorer sa résistance et son endurance sur le champ de bataille, Wild Bill a Esquive (dodge), ce qui permettra d'esquiver certains dangers et avec sa compétence spéciale Ignorer les Blessures (V: No Wound Incapacitation), il aura pratiquement une seconde blessure. Sans aucun doute, Wild Bill est un ennemi coriace, résilient et très dangereux.

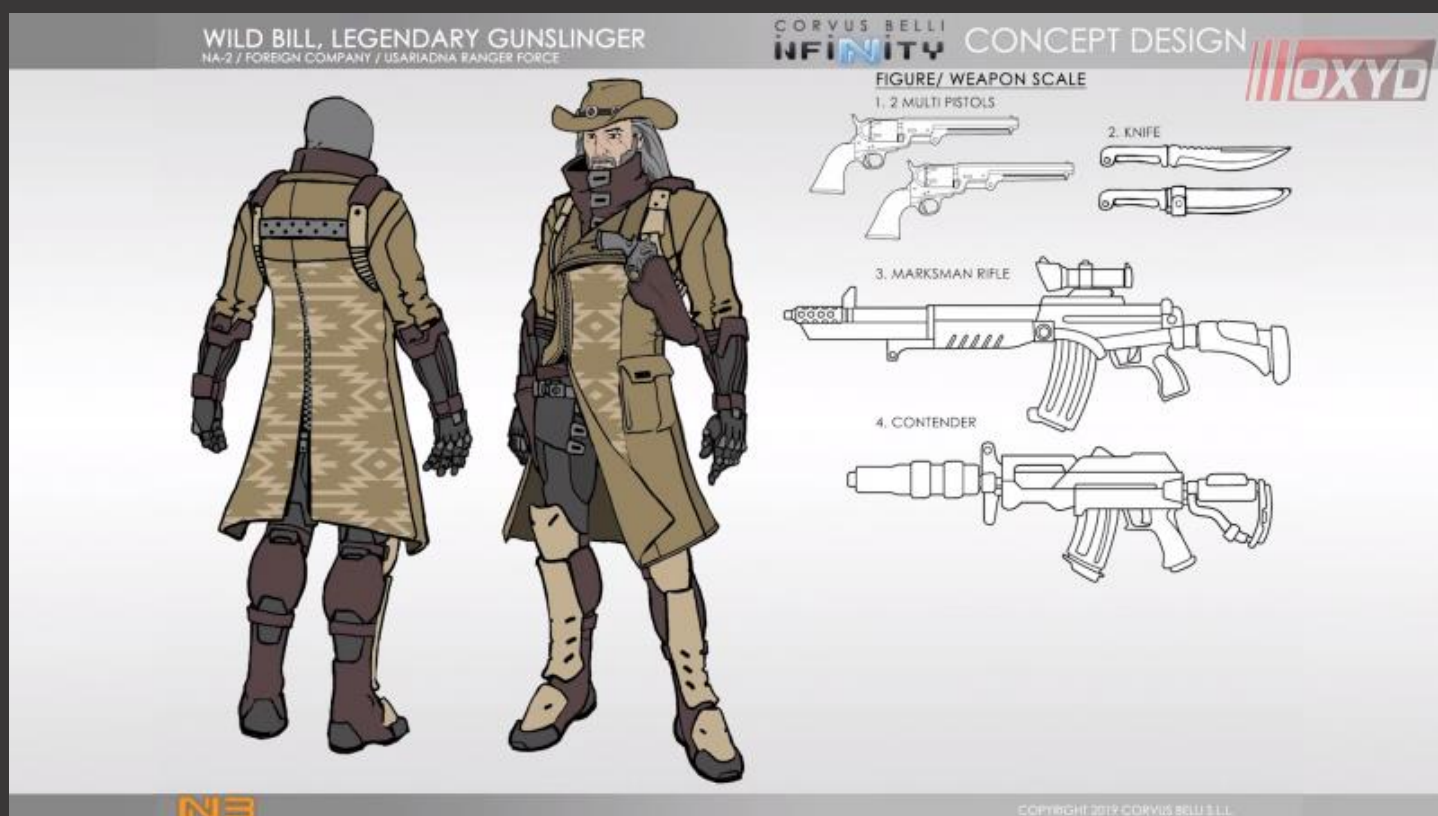
Si cela ne semble pas suffisant, Wild Bull à également la possibilité d'appartenir à quelques fireteams, lui donnant encore plus de puissance de feu avec les équipes Liées à trois membres en raison de l'augmentation de la valeur Rafale en Bonus et dans les Liées à cinq membres, cela augmente ses prouesses grâce au MOD +3 en TR, lui donnant ainsi un TR 16 au lieu de 13.

Nous pouvons Lié Wild Bill en USArriadna, où il comptera comme un Grunt, donnant à cette Liée encore plus de puissance de feu à courte portée.

Haqqislam peut également compter sur les services de Wild Bill. Dans le Qapu Khalqi, tout comme dans la Ramah Taskforce.

En NA2, la compagnie étrangère est une autre sectorielle dans laquelle il pourra former une fireteam.

Sans l'ombre d'un doute, Wild Bill est un excellent profil et un ajout très désiré à l'univers Infinity - non seulement en raison de ses attributs, mais aussi en raison de sa superbe sculpture.



MAVERICKS, 9TH MOTORIZED RECON BAT.



"Celer et Vigilans" (Rapide et Vigilant).
Devise du Bataillon Maverick.

"Les chemins entre les différentes positions de l'USARF sont désignés comme des itinéraires car on ne saurait les appeler des routes. Oubliez l'asphalte, dans la Zone d'Exclusion Ariadnaise vous y trouverez que des pistes piétinées : la définition de surfaces irrégulières, une mauvaise adhérence, et une visibilité précaire à cause de la poussière. C'est un piège mortel pour ceux qui viennent de la ville et qui aiment la vitesse. Mais pas pour nous ; nous sommes des Mavericks. Nous y vivons libres. Les routes sont notre environnement naturel et notre domaine. Le tout pour le tout est la seule voie possible pour nous. Nous nous lançons au milieu des problèmes à plein régime et nous nous échappons proprement. La vitesse est notre meilleure armure et notre meilleure arme. Nous sommes comme un boomerang. L'USARF nous lance à l'avant de ses convois pour frapper et revenir. Nous sommes toujours à l'avant-garde, sans couverture ni soutien aérien, parcourant à toute vitesse ces routes, idéales pour une embuscade, pour traquer tout élément hostile et l'éliminer avant qu'il ne puisse attaquer nos gars.



La reconnaissance avancée signifie que nous ne savons jamais ce que nous allons trouver au prochain tournant de la route. L'ennemi peut être n'importe où. Chaque jour peut être le dernier dans ce bataillon. Il n'y a pas de seconde chance pour nous car si nous tombons, nous le faisons au milieu de l'ennemi et loin de toute force de soutien ou de secours. Les enjeux sont élevés lorsque vous vous consacrez à l'escorte avancée, mais nous, les Mavericks, aimons tirer et les élever encore plus haut."

Le sergent-chef (1SG) Shane Hughes, du 9e bataillon de reconnaissance motorisé, lors d'une session du programme d'orientation pour les lycéens par le service de recrutement de l'USARF.

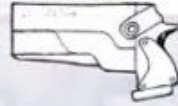


MAVERICKS



FIGURE/ WEAPON SCALE

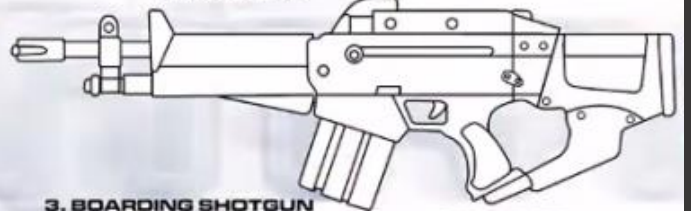
1. PISTOL



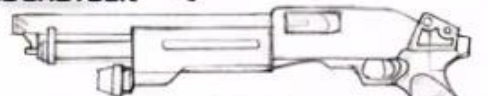
2. KNIFE



6. MOLOTOK



3. BOARDING SHOTGUN



4. SMG



5. SMOKE GRENADES



infinity CONCEPT.

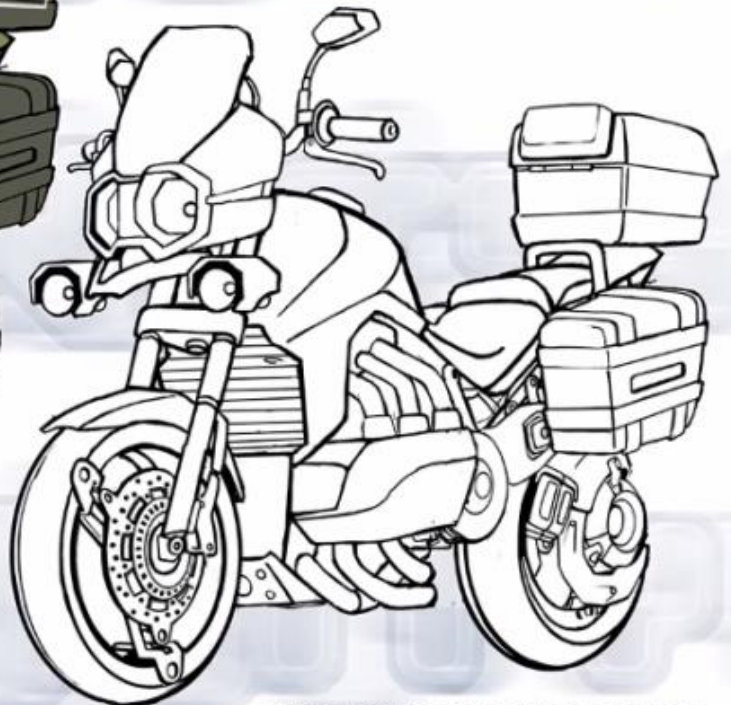


COPYRIGHT 2015 CORVUS BELLI S.L.L.

MAVERICKS



infinity CONCEPT.



COPYRIGHT 2015 CORVUS BELLI S.L.L.

MARAUDERS, 5307TH RANGER UNIT



"Les Rangers ouvrent la voie".
La devise historique des Rangers.

Lors du Jour J sur les plages de Normandie, sous le feu intense des mitrailleuses, un général insista pour que le 5e Rangers ouvre une route. C'est à ce moment-là que la devise des Rangers est née et peu de gens pouvaient deviner que la tradition guerrière de cette unité allait resurgir deux siècles plus tard sur une autre planète.

Cela s'est passé pendant la guerre dite du Soleil d'Hiver. Un chef antipode nommé Griffes Blanches avait regroupé plusieurs tribus sous la bannière d'un soleil blanchi et avait commencé une campagne agressive d'attaques et d'incursions dans les régions frontalières orientales US Ariadnaïses. L'élan des attaques les a amenés chaque fois plus loin dans le territoire US Ariadnaïse, détruisant des sites importants et causant de nombreuses pertes civiles. Les forces militaires d'US Ariadnaïses, incapables de suivre le rythme effréné des attaques et toujours un pas derrière les envahisseurs antipodes, procédèrent à un changement de stratégie. Le Haut Commandement décida d'exécuter une attaque surprise, une action audacieuse d'incursion en profondeur pour tuer Griffes Blanches et décapiter le mouvement.

Cela aurait dû être une opération d'entrée et de sortie, avec la force d'une invasion et la vitesse d'une infiltration. Une forte résistance était attendue, on ne pouvait donc pas compter sur une force légère pour soutenir les actions intenses de la réponse des Antipodes. Il était nécessaire de créer une unité nouvelle, différente et spécialement formée pour accomplir la mission. Il devait s'agir d'une force bien équipée, capable de progresser sur le terrain difficile de l'Antipode avec une puissance de feu écrasante. Des volontaires furent appelés de tous les corps de l'USARF et soumis à un entraînement intense au combat dans la jungle et la forêt au camp Tigerland. Cette unité de Rangers nouvellement formée devait se spécialiser dans les déplacements furtifs sur des terrains densément boisés afin d'atteindre les objectifs de la mission.



Équipés de matériel renforcé et d'armes d'assaut, les 5307e Rangers pénétrèrent profondément dans le territoire des Antipodes, directement au cœur du mouvement Soleil d'Hiver. Aujourd'hui encore, il semble incroyable qu'ils aient réussi à traverser une telle étendue de terrain tout en évitant les patrouilles antipodes. Mais ils ont fini par être débusqués et ont massacré les forces antipodes qui se sont jetées sur eux pour tenter d'arrêter leur progression vers le camp principal. Harcelés par l'ennemi et par un manque progressif de provisions et de munitions, les Maraudeurs subirent de nombreuses pertes, mais ne reculèrent jamais. Même lorsque tout semblait perdu, et à la stupéfaction des Antipodes, les Maraudeurs se sont jetés sur le groupe de guerre mené personnellement par Griffon Blanc et l'ont tué ainsi que les autres chefs Antipodes. Ce fut la fin du mouvement Soleil d'Hiver et le début de la légende des Maraudeurs. Depuis lors, ils sont devenus l'une des unités les plus fiables de l'USARF, toujours prêts, et faisant honneur à leur héritage de Rangers, toujours à la pointe du progrès.