



## SOMMAIRE

LE CONTINUUM SHASVASTII.....	2	SOLDATS-GRAINES (SEED SOLDIERS) .....	27
MENTORS SHASVASTII .....	3	CADMUS.....	29
HAIUKS, UNITÉ LÉGÈRE DE SOUTIEN SHASVASTII .....	5	GWAILO.....	31
COMBINED ARMY SUPPORT PACK.....	7	CALIBAN.....	33
DRONES ESCLAVES, SUPPORT PACK.....	8	IKADRON BATROID.....	35
BOURDONS, DRONES IE.....	9	CADMUS-NAISH SHESKIIN .....	37
SCINDRON .....	12	AÏDA SWANSON, CONTREBANDIÈRE DU SUBMONDO.....	40
TAG SPHINX, CORPS BLINDÉ SPÉCIAL.....	13	CORAX HASHT .....	43
ÉGORGEURS DE JAYTH, .....	15	NOX.....	46
EXPERTS TENSHO .....	17	OKTAVIA GRÍMSDÓTTIR.....	48
NOCTIFERS : .....	19	DUKASH, AGENT SPÉCIAL VASHAR.....	53
ENSEVELIS (SHROUDED) .....	21	CRÉATURES TAIGHA .....	56
MALIGNOS.....	23		
ASSASINS SPÉCULAIRES (SPECULO KILLERS).....	25		



## LE CONTINUUM SHASVASTII

Les Shasvastii sont les limiers, les pisteurs et les explorateurs de l'Armée Combinée. C'est une race obnubilée par la tragédie qui a frappé leur système d'origine et la quasi-extinction de leur civilisation à cause d'un cataclysme cosmique. Ils sont prêts à tout pour assurer leur survie. Les armées Shasvastii s'appuient sur la mobilité et la flexibilité et dédaignent les unités de combat super-lourdes. Les stratèges Shasvastii sont sournois, vicieux et sans scrupule. Leur philosophie militaire est la suivante : " Appliquer en un minimum de temps une terreur maximale sur des cibles choisies ". En employant cette doctrine, quelques Shasvastii ont fait trembler des armées entières. La spécialité de cette race perfide est de causer la panique, la paranoïa et la méfiance et de gagner des guerres grâce à la peur et la furtivité.

*"Je vis dans les ombres qui vous entourent. Vous ne pouvez pas me trouver. Vous ne pouvez pas me tuer. Vous ne pouvez pas m'arrêter. Et vous ne pouvez pas m'échapper."*  
Devise des Noctifers Shasvastii.



## MENTORS SHASVASTII



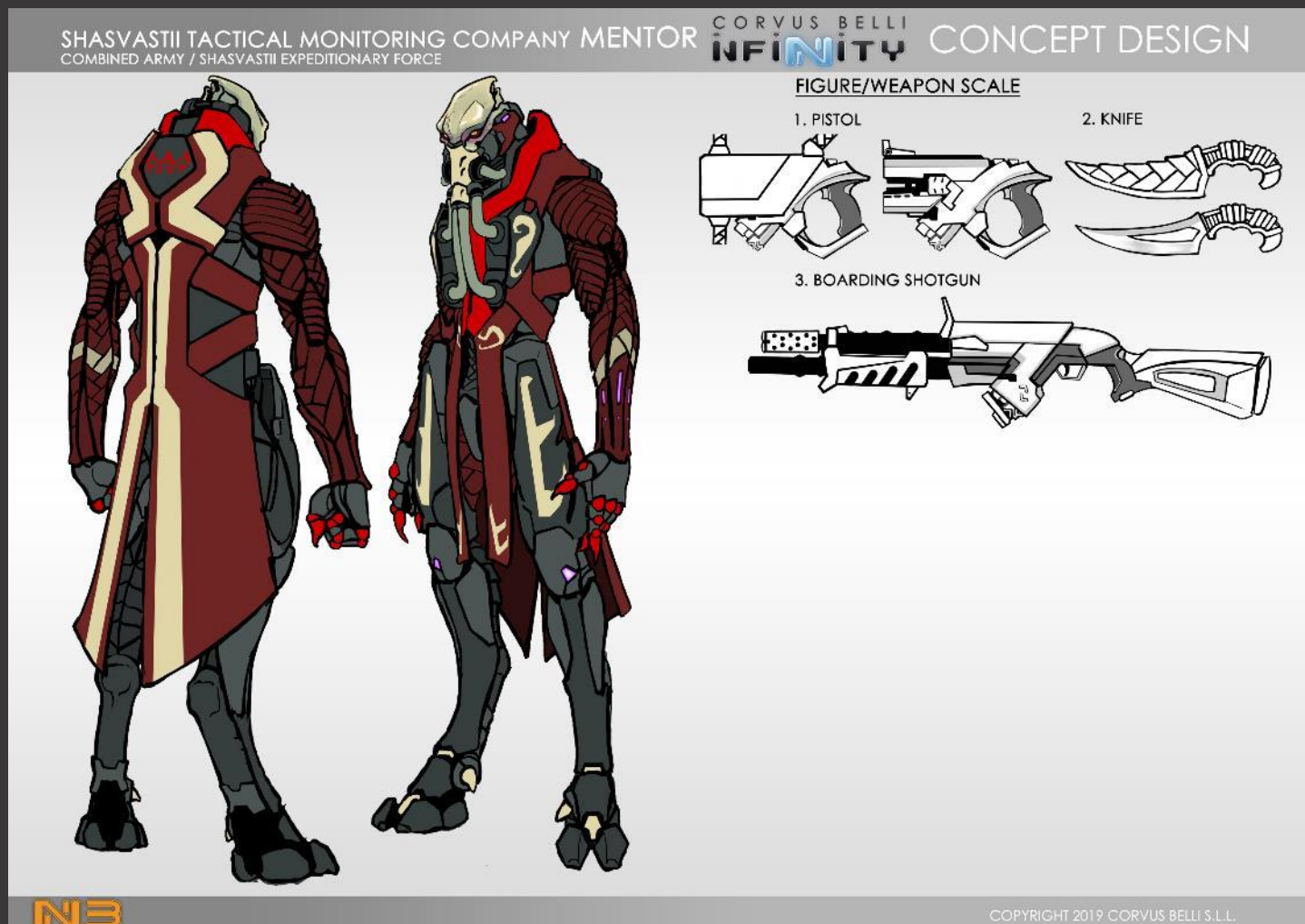
La Force Expéditionnaire Shasvastii est une armée redoutable, mais aussi très fragile.

Les stratégies basées sur l'infiltration, la guerre psychologique et les tactiques typiques des forces d'infanterie légère sont susceptibles d'être surpassées par une puissance de feu supérieure, ou par des forces blindées bien organisées si leur coordination n'est pas parfaite.

Et c'est à cela que servent les Mentors, pour éviter le désastre et guider sur le terrain les forces Shasvastii vers la victoire. Il n'y a pas de force de combat Shasvastii qui n'ait pas une de ces troupes dans ses rangs. Leur travail est essentiel pour coordonner les fonctions opérationnelles des unités Shasvastii qui, de par leur nature même, sont dispersées dans la zone de combat. Les mentors surveillent constamment l'activité de l'ennemi autant que la leur, à la recherche de défauts et de faiblesses chez le premier, et de menaces réelles et potentielles chez le second. L'objectif de ces observateurs tactiques est double : fondamentalement, provoquer la ruine et la destruction de l'adversaire, en provoquant autant de peur et de dégâts que possible, mais aussi, fidèles à la mentalité

prudente et préventive des Shasvastii, empêcher l'effondrement de leur stratégie et veiller à ce qu'elle soit exécutée aussi parfaitement que possible. En tant qu'observateurs tactiques, ils feront tout ce qu'il faut pour garder le contrôle de la bataille. Et pour faciliter cela, ils participeront directement au combat, car ils comprennent leur rôle opérationnel en tant qu'agents de soutien tactique, et ont reçu une formation aux techniques spéciales de combat.

Pour cette raison, les Mentors sont considérés comme étant des cibles privilégiées, tant à des fins militaires que de renseignement, car leur niveau de danger pour l'adversaire est tel qu'il ne peut être limité à son seul paramètre.



## HAIUKS, UNITÉ LÉGÈRE DE SOUTIEN SHASVASTII



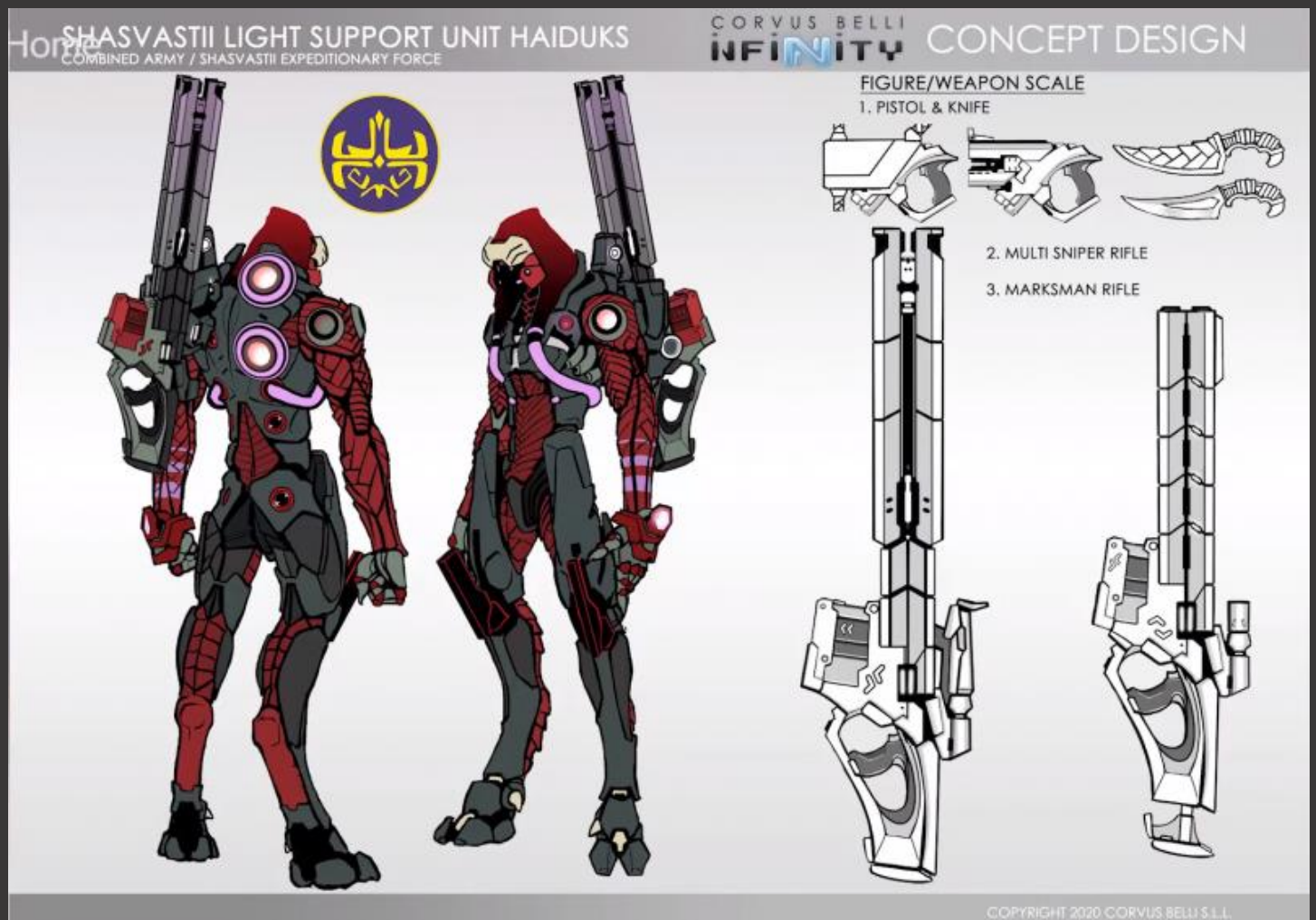
*Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños*



Haiduk est le nom hongrois pour désigner les paysans qui se sont tournés vers le brigandage. C'était également un nom de code utilisé par le réseau de communication tactique Nomade durant la Deuxième Offensive de Paradiso pour désigner les contacts hostiles.

Au cours des durs affrontements qui ont caractérisé la contre-attaque de Noël pour reprendre le Complexe Fabrik, l'apparition de ces tireurs embusqués de l'Unité Légère de soutien Shasvastii, était si courante que les troupes Nomades finirent par leur attribuer ce nom définitivement.

La fonction principale d'un Haiduk est de ralentir l'avance des troupes adverses par un feu précis et constant, et d'éliminer l'ennemi à des distances extrêmes. Le modus operandi de l'unité légère de soutien consiste à localiser des positions avantageuses à partir desquelles ils pourront assurer une suppression constante de l'ennemi par des tirs précis et continus. Mais le véritable problème que pose cette menace pour son traitement, est que ces tireurs d'élite dans leurs abris, semblent faire partie du paysage et par conséquent, sont difficiles à éliminer sans l'utilisation d'une puissance de feu massive. Alors... À quel point un Haiduk peut-il être destructeur ? Vraiment, bleusaille... tu ne veux pas savoir.



## COMBINED ARMY SUPPORT PACK



Un article de



*[Accès rapide : Médecins-ingénieurs bio-cybernétiques équipés d'une boîte à outils nanotechnologique sophistiquée].*

L'Armée Combinée présente un sérieux obstacle de par sa propre diversité. Le défi logistique posé est surmonté grâce à l'utilisation intelligente de lignes et de quartiers d'approvisionnement communs pour toutes les races de l'armée, mais l'assistance médicale n'est pas aussi facilement standardisée. La division d'un hôpital de campagne en salles pour chaque espèce multiplierait les demandes de personnel et d'équipement médical spécifique au-delà de toute raison.

L'entretien et la réparation des équipements et des machines de l'Armée Combinée présentent en partie les mêmes problèmes que l'assistance médicale. Pour contourner ce problème, les Rationalistes d'Ur ont développé la ligne Med-Tech, une gamme d'unités bio-artificielles intelligentes adaptées aux besoins de maintenance médicale et technique de l'ensemble de l'Armée Combinée. Les Med-Techs sont des créatures bio-cybernétiques adaptables avec un accès hyper-rapide à une vaste bibliothèque de programmes médicaux pour chacune des races de l'Armée Combinée, ainsi qu'à une base de données exhaustive de programmes d'électronique et d'ingénierie militaires. Une nano-forge installée sur leur dos permet la fabrication sur place des nanorobots médicaux nécessaires à la réanimation d'un compagnon d'armes tombé, ainsi que la fabrication et la reconfiguration de leurs propres outils et bras manipulateurs pour répondre à des exigences techniques spécifiques. Le modèle actuellement en service est une évolution tactique de ses prédécesseurs : plus rapide et mieux armé et blindé, conçu et modifié spécifiquement pour opérer au cœur du combat.

## DRONES ESCLAVES, SUPPORT PACK



Un article de



"Dans l'armée combinée, les connaissances des Med-Tech Óbsidon Medchanoids et des nano-forges dont ils sont équipés sont trop précieuses pour être risquées inutilement sur le champ de bataille. Cependant, le blocus humain de la Porte de Saut qui relie le système Paradiso à la Civilisation Combinée limite les possibilités de remplacement des extraterrestres et le renouvellement des équipements et des troupes.

Après tout, l'Armée Combinée est une force expéditionnaire, avec une logistique compliquée par la variété des races qui la composent. De plus, ses lignes de ravitaillement sont constamment menacées par des unités qui assurent un blocus contre elles. Pour cette raison, la présence des Med-Techs sur les lignes de front est un impératif tactique pour récupérer du personnel et des équipements difficiles à remplacer. Pour résoudre ce conflit entre leur propre sécurité et les besoins de l'armée, les Med-Techs utilisent leurs nano-forges et leurs bibliothèques virtuelles pour créer des drones qui opéreront sur le champ de bataille. Ces créatures n'ont aucune volonté propre, étant absolument subordonnées aux desseins de leur créateur. La technologie techno-organique avec laquelle elles ont été créées suscite une controverse sur leur nature. On pense qu'ils peuvent être définis comme des êtres vivants, des esclaves si vous voulez, et non comme de simples artefacts préprogrammés. Cependant, nous n'avons pas de connaissances précises à ce sujet. De telles lacunes dans les informations suggèrent de capturer davantage de spécimens pour les étudier et les analyser, de manière à mieux comprendre ce qu'on appelle le Voodoo-Tech. [...]"

Extrait de " Niveau de connaissance actuel sur la Technologie Techno-Organique Alien".  
Rapport interne remis par le capitaine Anya Kniazevka, Unité Psi, Renseignements militaires de l'O-12."



## BOURDONS, DRONES IE



Les Bourdons sont des unités auxiliaires téléopérées pour l'appui au combat. Ils sont le bras long des hackers de l'Armée Combinée, leur design structurel répond à leur fonction. L'avant et les côtés de tous les modèles de drones sont dotés de panneaux d'acquisition de données redondantes. Au moyen de faisceaux laser, de faibles impulsions de micro-ondes ou de VoodooTech au-delà de notre compréhension, ils sont capables d'amplifier les capacités d'intrusion et de cyber-attaque de leurs hackers tactiques.

Les Bourdons-M sont équipés de capteurs de haute précision reliés aux satellites espions "Œil dans le ciel" qui leur permettent d'effectuer des balayages continus de la zone de combat.

Pour augmenter le rayon d'efficacité de ses pirates tactiques, l'armée combinée dispose de Bourdons-R, des unités agiles capables de traverser le champ de bataille en toute sécurité en quelques secondes.

Les Bourdons-Q, avec leurs systèmes d'armes modulaires, sont conçus comme des plates-formes d'appui-feu mobiles. Ils constituent des unités de réaction inestimables pour des tâches de surveillance ou pour retarder l'avance de l'ennemi.

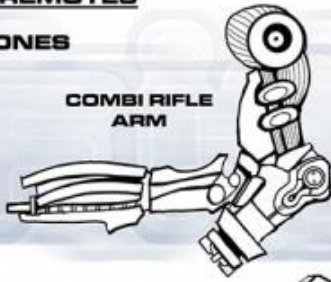
Avec les Bourdons-T, l'Armée Combinée peut déployer une plate-forme autonome et fiable de missiles guidés pour couvrir l'avance de l'infanterie depuis les arrières. Grâce aux systèmes de guidage des ogives et à la profusion d'observateurs d'artillerie de campagne, aucune unité ennemie n'est en sécurité sur le champ de bataille.

**COMBINED ARMY REMOTES**

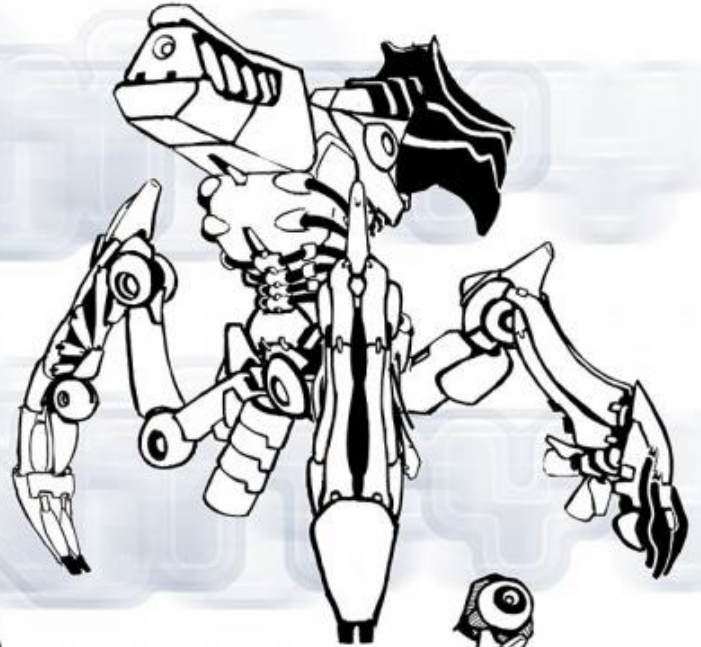
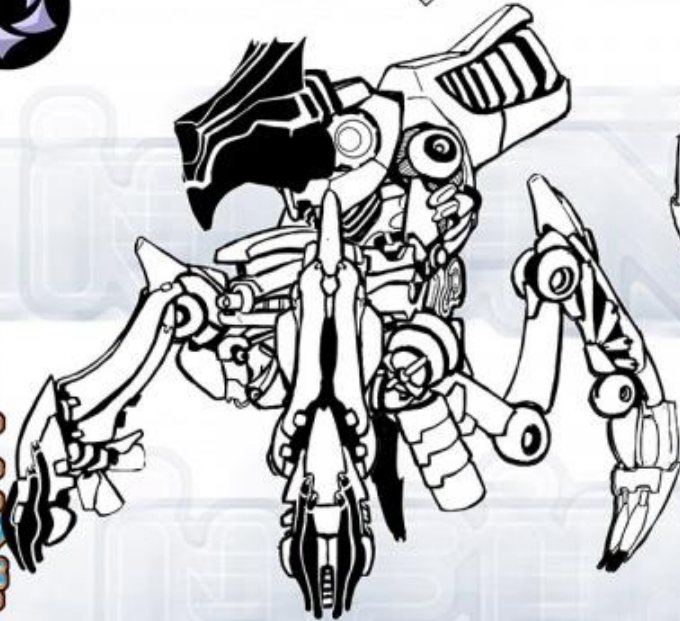


**M-DRONES**

**COMBI RIFLE  
ARM**



**Infinity** CONCEPT.



**REVERSE ARM**



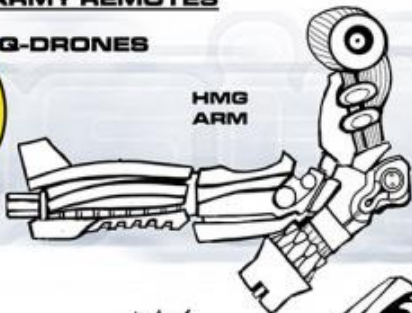
**COPYRIGHT 2015 CORVUS BELLI S.L.L.**

**COMBINED ARMY REMOTES**

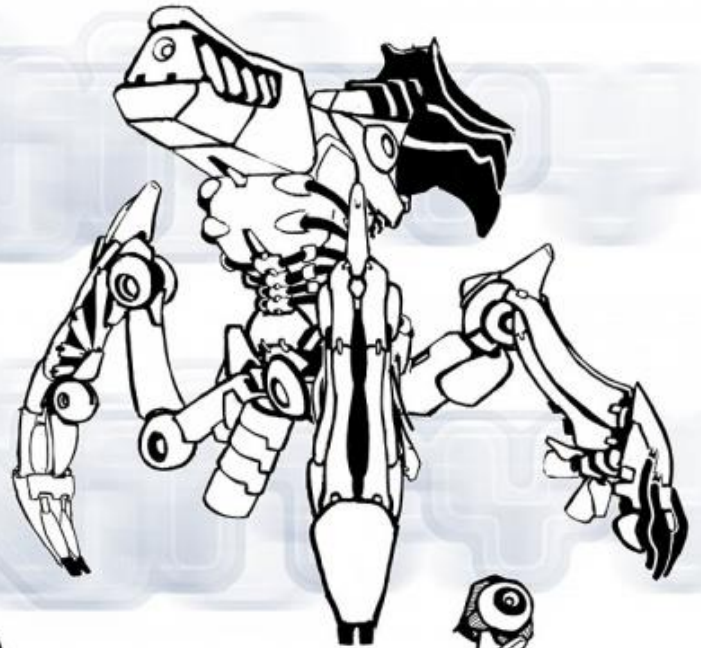
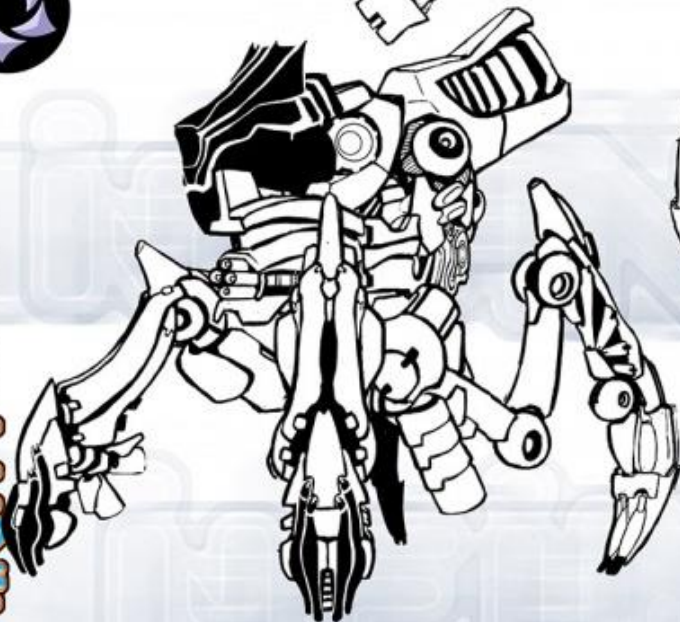


**Q-DRONES**

**HMG  
ARM**



**Infinity** CONCEPT.



**REVERSE ARM**



**COPYRIGHT 2015 CORVUS BELLI S.L.L.**

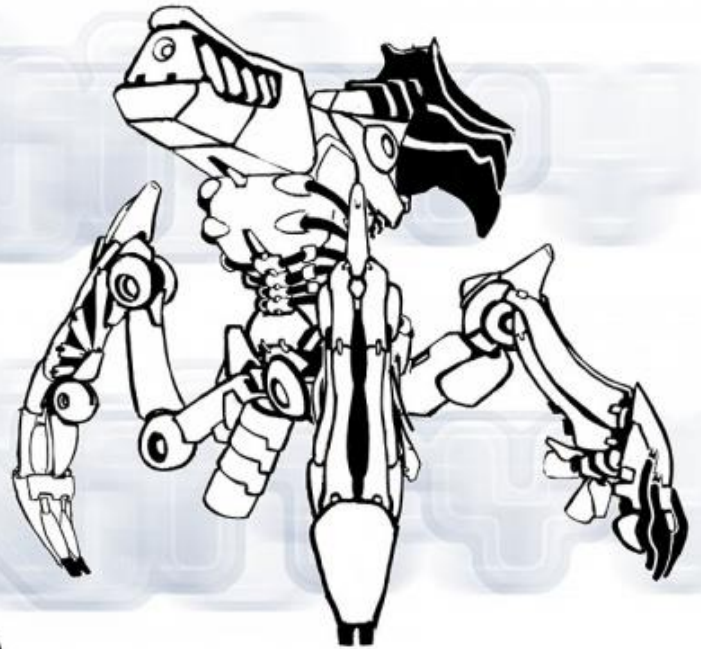
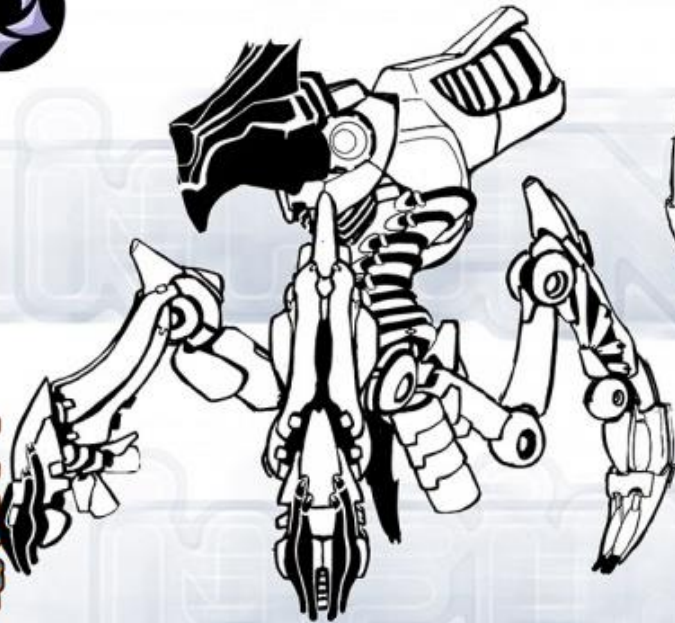
**COMBINED ARMY REMOTES**



**R-DRONES**



**Infinity** CONCEPT.



**COPYRIGHT 2015 CORVUS BELLI S.L.L.**

**COMBINED ARMY REMOTES**

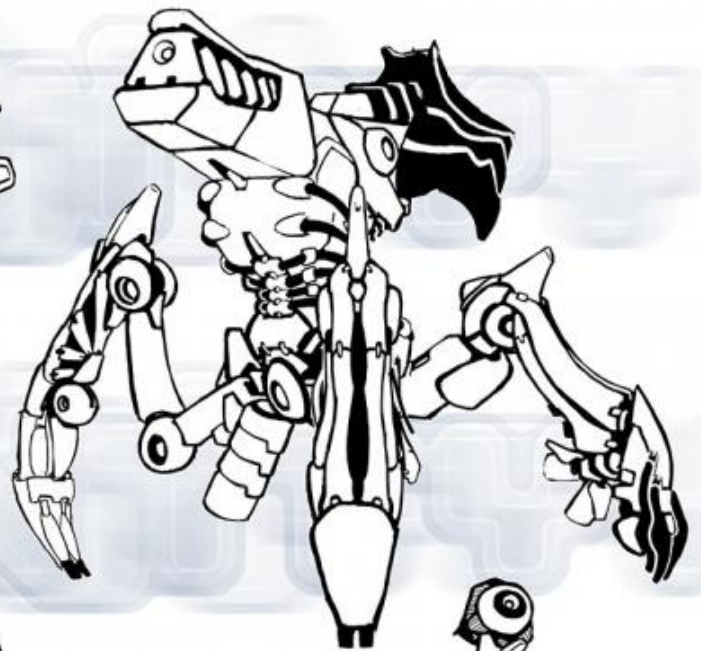
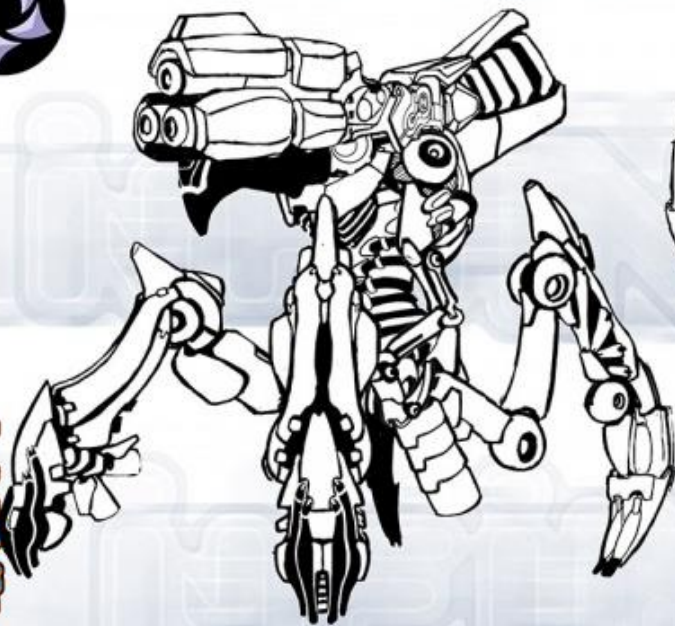


**T-DRONES**

**INTELLIGENT  
MISSILE LAUNCHER  
ARM**



**Infinity** CONCEPT.



**REVERSE ARM**



**COPYRIGHT 2015 CORVUS BELLI S.L.L.**

## SCINDRON



Il n'y rien d'autre de plus disparate que les pilotes TAG de l'Armée Combinée. D'un côté, il y a les pilotes Raicho, de violents Morats qui chassent pour obtenir en trophée, gigantesques prédateurs pour décorer leurs machines de guerre. D'autre part, il y'a les pilotes Shasvastii, que vous ne verrez jamais car ils opèrent à distance. Mais ce que vous verrez, ce sont leurs Scindrons, des unités auxiliaires qui se détachent de la coque de leurs Sphinx pour accéder aux endroits que les TAG ne peuvent atteindre.

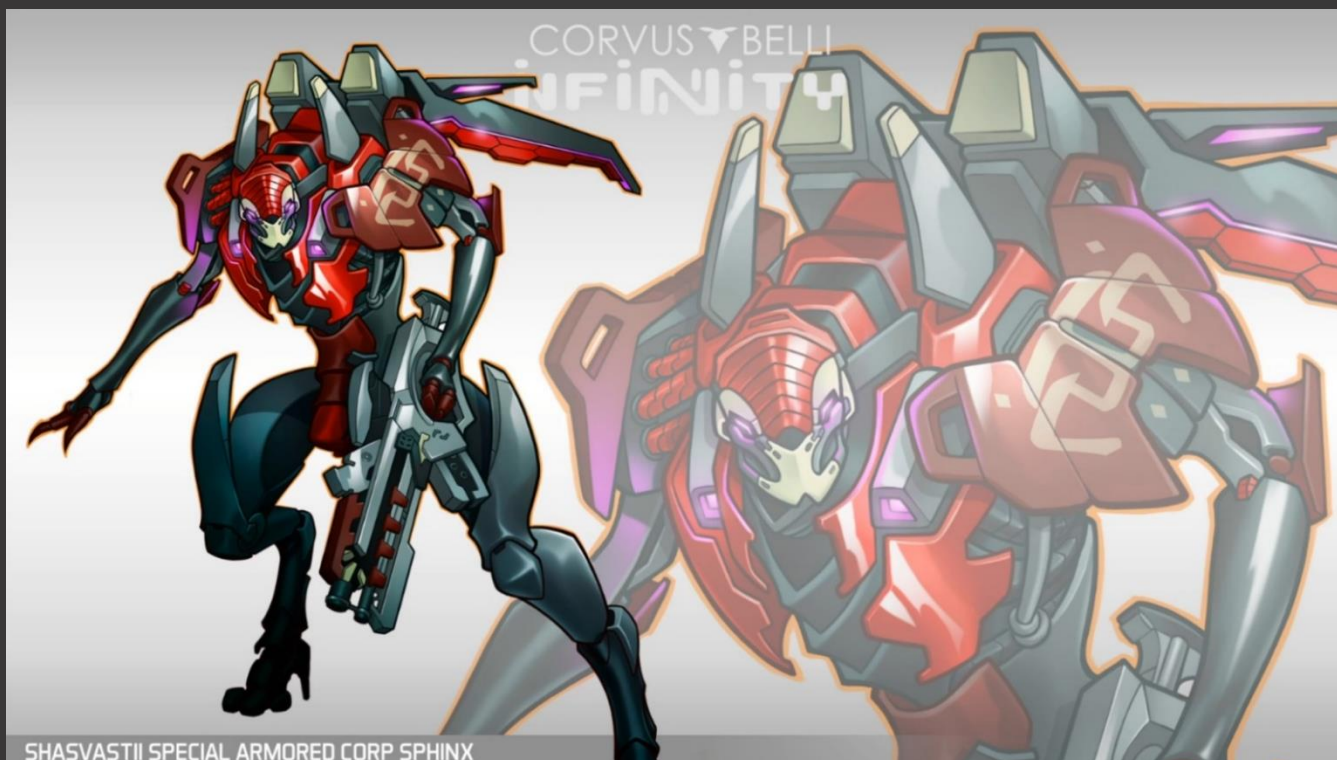
## TAG SPHINX, CORPS BLINDÉ SPÉCIAL



D'après la philosophie tactique Shasvastii, le Corps Blindé Spécial est une unité d'infiltration non conventionnelle. Le modèle de TAG Sphinx (son code de désignation humain) peut opérer comme vecteur d'attaque pour la Force Expéditionnaire en profitant au maximum de ses compétence de vitesse et de furtivité. Néanmoins, il peut également servir de force de reconnaissance blindée dans des environnements de combat intense pour saper la cohésion de la chaîne de commandement de l'adversaire.

Pour mener à bien ces missions au combat, les Sphinx ont été équipés de systèmes avancés de dissimulation et d'invisibilité qui leur permettent d'éviter les réseaux de sécurité et de capteurs. Dans le but d'améliorer leur capacité opérationnelle, ils ont également été équipés d'un équipement de mobilité silencieux, ainsi que d'un système actif d'annulation du bruit et de masquage électromagnétique. Leur coque blindée est constituée d'une surface de polymères composites non magnétiques et non conducteurs. Cette surface possède des propriétés d'émission de lumière qui lui permettent de projeter un camouflage, des motifs thermiques et des hologrammes polarisés directionnels. Ils possèdent également une pseudo-IA spécialisée qui ne s'occupe que du contrôle de ces systèmes de camouflage thermo-optique, employant les informations fournies par des capteurs externes pour optimiser le camouflage. De plus, leurs mécanismes de mobilité spéciaux leur

permettent de se déplacer silencieusement et à vitesse maximale sur n'importe quel plan ou surface du champ de bataille.

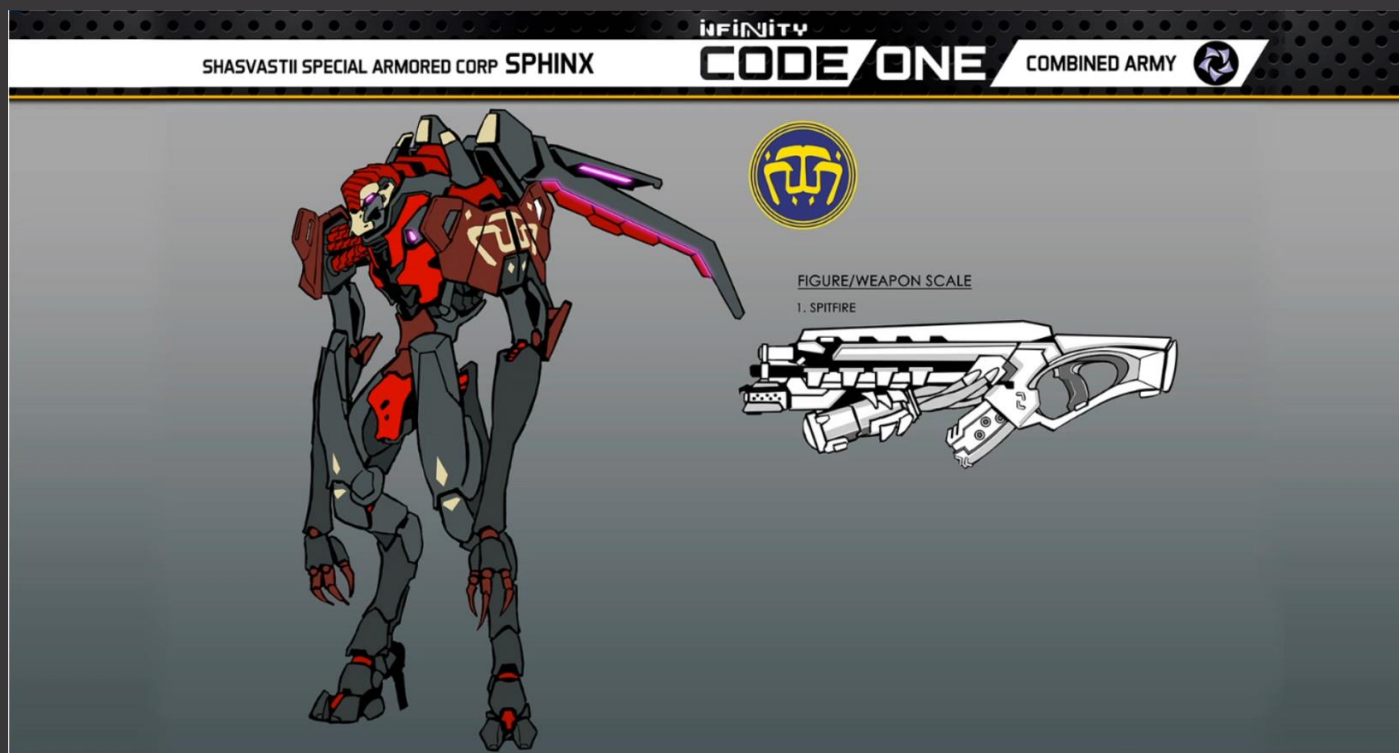


Le Sphinx est spécialisé dans les opérations secrètes, où leur furtivité devient leur arme la plus puissante. Ce sont des machines de guerre pratiquement invisibles, qui se déplacent silencieusement en synchronisation avec l'environnement jusqu'à ce qu'elles déploient la totalité de leur puissance blindée au beau milieu des lignes ennemies, où elles peuvent faire plus de dégâts.

La paranoïa et la peur seront les principales tactiques de ce redoutable tueur fantôme. Caché derrière son camouflage et son mimétisme (-6), il traquera l'ennemi avec son Spitfire et consumera le moral de l'armée adverse.

Un autre des principaux atouts du Sphinx est sa grande mobilité, qui en fait l'un des TAG les plus rapides du jeu. Cela lui permet de tirer avantage du fait qu'il peut choisir son positionnement avant tout le monde.

Mortel, invisible et rapide, c'est la meilleure unité pour déclencher une embuscade !



## ÉGORGEURS DE JAYTH, GROUPE D'ASSAUT INDÉPENDANT SHASVASTII



Les planètes du système de Jayth sont caractérisées par leur forte gravité et leur richesse minérale. Ainsi, suivant le protocole colonial standard Shasvastii, l'expédition Shasvastii y a adapté sa physiologie à l'environnement, en se rendant plus robuste et plus volumineuse, et a établi une série de petites colonies minières sur la planète principale, Jayth-1. Le seul obstacle qu'ils ont trouvé était une espèce locale de créatures souterraines dangereuses et très territoriales, les Taigha, qui pouvaient surgir de nulle part dans les villes souterraines ou les installations minières des Shasvastii, avec des conséquences catastrophiques. Cependant, les colons Shasvastii de Jayth ont rapidement appris à les combattre et sont devenus des experts dans la guerre des tunnels. De cette façon, les colonies, bien que séparées du reste du Continuum, ont prospéré en attendant la Flotte de soutien et de liaison coloniale, le mécanisme de sécurité de la race Shasvastii pour toutes les colonies de leur système éloigné.

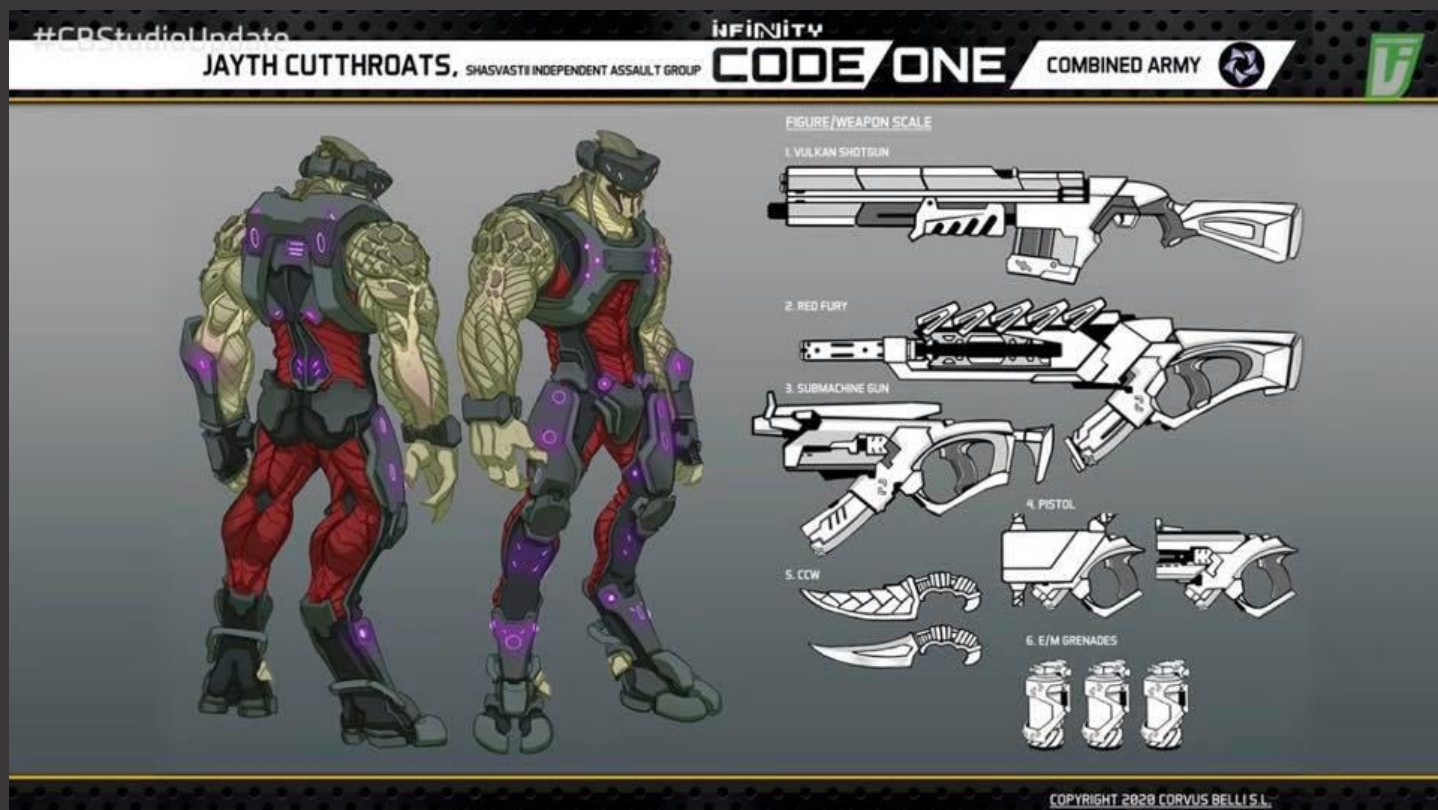
Malheureusement, le système Jayth faisait partie de la route de traite empruntée par les esclavagistes Norasa, lesquels tombèrent sur ces colonies non préparées comme des oiseaux de proie. Incapables de repousser une flotte Norasa complète, les Jayth Shasvastii furent réduits en esclavage et beaucoup d'entre eux furent emmenés au loin pour être vendus, tant pour leurs qualités physiques exceptionnelles que pour leurs aptitudes particulières à l'exploitation minière dans des environnements à forte gravité.

Pendant plus de trente ans, ils endurèrent le régime brutal des Norasa, jusqu'à ce que, sous la direction de Shivaush-un chef rebelle charismatique - les Jaythiens se soulevèrent en armes, en menant une

guérilla féroce et sanglante dans les tunnels et les couloirs des villes souterraines de Jayth. Pendant plus de quinze ans, ces rebelles, connus sous le nom d'égorgeurs, ont tenu en échec leurs oppresseurs, jusqu'à l'arrivée de la flotte de soutien et de liaison coloniale. Avec l'aide de la flotte, ils réussirent à faire tomber l'horrible régime d'esclavage.



Cependant, après tant d'années de guerre, beaucoup de ces Égorgeurs de Jayth ne connaissaient plus que la tuerie et le combat, tâches dans lesquelles ils excellaient grâce à leur constitution robuste et à leur ténacité forgée au fil des ans dans une guerre contre un ennemi absolument impitoyable. Le commandement naval de la flotte de soutien, impressionné par les caractéristiques physiques des Jaythiens, inédites parmi les Shasvastii, leur a rapidement offert une place dans ses équipes d'arraisonnement et d'assaut. Les Égorgeurs n'ont cependant pas pu s'adapter à la discipline des forces expéditionnaires Shasvastii, et sont restés sous la forme d'équipe d'assaut indépendante recrutée uniquement parmi les mineurs Jayth, habitués à risquer leur vie contre les Taigha. Qu'il s'agisse d'équipes navales d'abordage ou d'assaut, les Égorgeurs forment une unité distincte, avec ses propres règles et traditions. Leurs coutumes et procédures proviennent du dur environnement minier dont ils sont issus, comme les " Patrouilles de Puits " avec leurs Taighas apprivoisés, ainsi que certaines issues de leur passé de guérilleros et de chasseurs de l'obscurité, comme leur horrible coutume d'achever tous leurs ennemis en leur tranchant la gorge.





## EXPERTS TENSHO



Il est logique de penser qu'une civilisation qui a subi un grand cataclysme qui l'a presque menée à l'extinction ait développé des mécanismes spécialisés dans la gestion des catastrophes. Les experts Tensho sont l'un des éléments les plus visibles du "Denavashii", ou Plan général de survie, un programme de planification et de gestion des catastrophes élaboré à l'époque turbulente qui a suivi la grande tragédie des Shasvastii, époque à laquelle les quelques colonies Shasvastii survivantes étaient au bord de l'extinction.

À l'origine, les Tensho étaient un corps civil spécial d'experts en gestion des catastrophes, ayant pour fonction d'organiser et de coordonner les secours, ainsi que les efforts de sauvetage au niveau tactique en cas de catastrophe mettant en danger la survie de la colonie. Dans la société Shasvastii, les Tensho sont considérés comme des figures d'autorité et sont identifiés grâce au Kushii, un dispositif crânien de communication multispectrale et de gestion logistique avancée avec un lien comlog. La présence et la quantité de ces experts sont déterminées en fonction de la densité de population de chaque colonie Shasvastii.

Cependant, avec la prolifération des colonies militaires, les forces expéditionnaires ont été contraintes d'assimiler des membres de ce corps, recevant ainsi l'instruction militaire nécessaire pour opérer avec les troupes régulières. Comme leurs homologues civils, les Tensho des forces expéditionnaires portent un Kushii, et les vétérans sont autorisés à les personnaliser. Toutefois, au combat, tous préfèrent

camoufler leur Kushii pour éviter d'attirer l'attention des tireurs d'élite ennemis sur eux - un sage conseil d'un spécialiste de la survie.



#CBStudioUpdate

SHASVASTII TENSHO EXPERTS

INFINITY CODE ONE COMBINED ARMY

FIGURE/WEAPON SCALE

1. BOARDING SHOTGUN
2. SMG
3. PISTOL
4. CCW

FIGURE/WEAPON SCALE

1. BOARDING SHOTGUN

2. SMG

3. PISTOL

4. CCW

COPYRIGHT 2020 CORVUS BELLUS S.L.

## NOCTIFERS : AILE SPÉCIALE DE DOMINATION TACTIQUE



L'Aile Spéciale du Domaine Tactique forme le noyau opérationnel des Forces Expéditionnaires Shasvastii.

Ils ont été entraînés pour survivre dans les conditions environnementales les plus difficiles et les plus dangereuses de la galaxie. Les Noctifers sont équipés de combinaisons environnementales spécialement conçues pour résister aux phénomènes météorologiques extrêmes. L'équipement de dissimulation le plus sophistiqué du Continuum Shasvastii, ainsi qu'une collection variée d'armes à courte et longue portée, font de ces créatures des adversaires redoutables dans toutes les situations de combat possibles.

La désignation Shasvastii de cette unité en tant qu'Aile spéciale du domaine tactique est entièrement descriptive et tout à fait exacte. Grâce à leur entraînement, les Noctifers sont capables de prendre le contrôle tactique de n'importe quelle bataille.

Leur mission est de dominer les situations de combat en frappant sans être vu et en attaquant les points vitaux de défense. Leur préférence pour les activités nocturnes est la raison pour laquelle ils ont reçu ce nom de code de la part des troupes humaines. Ces créatures ont été créées pour la furtivité et la cruauté. Elles sont toujours prêtes à utiliser les trucs les plus sales et les plus honteux nécessaires pour gagner une bataille. Se déplaçant comme des démons invisibles sur le front, les Noctifers restent invisibles jusqu'au moment où ils attaquent avec toute la malice et la méchanceté caractéristiques de leur race.



#CRStudioUpdate

SHASVASTII NOCTIFERS

INFINITY CODE ONE COMBINED ARMY

FIGURE/WEAPON SCALE

1. MISSILE LAUNCHER

2. COMBI RIFLE

3. SPITFIRE

4. PISTOL

5. CCW

COPYRIGHT 2020 CORVUS BELLI S.L.

## ENSEVELIS (SHROUDED)



Les sapeurs Shasvastii sont le fer de lance de chaque invasion des Forces Expéditionnaires du Continuum. Ils effectuent des reconnaissances sur l'ennemi, recueillent des informations, évaluent les menaces potentielles et réelles et mènent des attaques préventives lorsque cela s'avère nécessaire.

En temps de paix, leur travail consiste à localiser de nouveaux sites pour les futures colonies du Continuum Shasvastii. En temps de guerre, ils deviennent l'objet de cauchemars pour les services de renseignement ennemis, consacrant leur cœur et leur âme à semer le trouble et à répandre la misère.

Leurs principales spécialités militaires sont la surveillance, la tactique de guérilla et le sabotage, et leur équipement en témoigne. Leurs combinaisons de combat sont un exemple remarquable de miniaturisation quantique. Elles sont formées de couches de tissus superposées, fabriquées à partir de textiles bioquantiques sensibles. Le résultat est une signature infrarouge réduite capable de tromper les capteurs au sol les plus sensibles. Les couches extérieures sont recouvertes de cellules mimétiques et d'absorption des ondes pour masquer leur présence.

Lorsqu'elle est inactive, la combinaison de combat souple ressemble un peu à un linceul funéraire, d'où l'appellation que leur donnent les troupes humaines.

"THE SHROUDED"  
COMBINED ARMY / SHASVASTI EXPEDITIONARY FORCE

CORVUS BELLI  
INFINITY CONCEPT DESIGN



FIGURE/WEAPON SCALE



1. PISTOL



2. KNIFE



3. COMBI RIFLE



4. BOARDING SHOTGUN



## MALIGNOS



L'élite des Forces Expéditionnaires du Continuum Shasvastii est le Corps d'Incursion Profonde. Cette unité a été créée pour donner aux forces armées Shasvastii, légères mais bien équipées, une chance de se battre contre des armées plus grandes ou mieux blindées.

Sa spécialité est de mener des frappes sélectives dévastatrices pour aveugler l'ennemi et le détourner de sa stratégie. L'impact psychologique atteint est si intense que le Commandement Coordonné de Paradiso a donné à ces agents le nom de code "Malignos", au sens tagalog/philipin, lors de la Première Offensive.

Leur équipement de dissimulation est si efficace que les soldats humains devaient estimer leur position en ne connaissant que leur dernière position, ou espérer interpréter correctement les courants d'air que ces démons provoquaient lorsqu'ils se déplaçaient. Les malignos sont trop subtils pour être détectés par les systèmes anti-intrusion, qu'ils contournent astucieusement sans perdre leur foulée. Ils sont indétectables et, par conséquent, intouchables. Cependant, ils ne sont jamais tentés de faire preuve d'imprudence, mais plutôt d'une patience perverse rendue d'autant plus troublante par la pensée qu'ils sont toujours en train de calculer, attendant toujours le moment idéal pour faire voler votre monde en éclats...

**MALIGNOS**  
COMBINED ARMY / SHASVASTI EXPEDITIONARY FORCE

CORVUS BELLI  
**INFINITY** CONCEPT DESIGN



FIGURE/WEAPON SCALE

1. PISTOL



2. COMBI RIFLE



3. BOARDING SHOTGUN



4. KNIFE





## ASSASINS SPÉCULAIRES (SPECULO KILLERS)



Les Assassins Spéculaires sont le summum du corps d'infiltration des Shavastii. Le Continuum a créé les espions et les assassins parfaits.

Leur technologie avancée de développement génétique permet de reproduire, à partir d'un corps biosynthétique générique, une réplique presque parfaite de la personne à supplanter en moins de 36 heures standard. Leurs vêtements sont fabriqués à partir d'un tissu holographique sophistiqué, capable de se métamorphoser et de s'adapter à toute nouvelle forme. Après avoir éliminé leur objectif, ils se transformeront en lui, poursuivant sa vie comme si de rien n'était, jusqu'à ce qu'ils soient proches de leur cible principale. À ce moment, l'agent dormant se révélera. Ces tueurs agissent avec une efficacité effrayante, presque sublime mais parfaite et toujours mortelle.

**SPECULO KILLERS**  
COMBINED ARMY / SHASVASTI EXPEDITIONARY FORCE

CORVUS BELLI  
**INFINITY** CONCEPT DESIGN #DaedalusFall

FIGURE/WEAPON SCALE



1. KNIFE



2. PISTOL



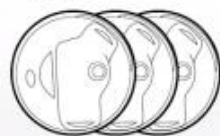
3. COMBI RIFLE



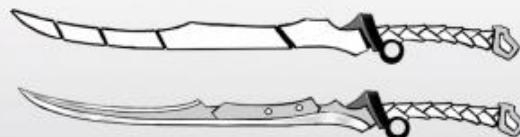
4. SMOKE GRENADES



5. MINES



6. MONOFILAMENT CCW



## SOLDATS-GRAINES (SEED SOLDIERS)



Les Soldats Graines sont le pilier de la Force Expéditionnaire Shasvastii. En tant que race, les Shasvastii ne croient ni à l'engagement direct avec l'ennemi ni aux stratégies de confrontation directe, et leurs Soldats Graines en sont un exemple évident. En effet, des véhicules fantômes invisibles dispersent les capsules Graines le long de la ligne de bataille. Leurs programmes de déploiement automatique sont conçus pour localiser et enterrer les graines dans des positions bien cachées de la vue et de la vigilance des satellites.

Elles y restent, recevant un flux d'informations tactiques en continu, jusqu'à ce que leur heure vienne. À l'intérieur de chaque graine, un soldat Shasvastii entièrement équipé attend son heure, acquérant et traitant patiemment des données sur l'ennemi. Lorsque le Commandement Combiné donne l'ordre d'attaquer, les Graines s'ouvrent, déclenchant un flux d'informations qui remplit les écrans tactiques de l'ennemi avec un ensemble de points de contact auparavant inexistants, brouillant ainsi d'un seul coup non seulement la planification stratégique, mais redessinant les lignes de bataille elles-mêmes. C'est le pire cauchemar de l'analyste de combat : tout ce qui a été planifié est soudainement invalidé par de fausses informations, parce que l'invasion a déjà eu lieu et que l'ennemi est déjà à l'intérieur de votre maison.

N

SEED SOLDIERS / COMBINED ARMY



DEFIANCE



CORVUS BELL

© CORVUS BELLI 2019

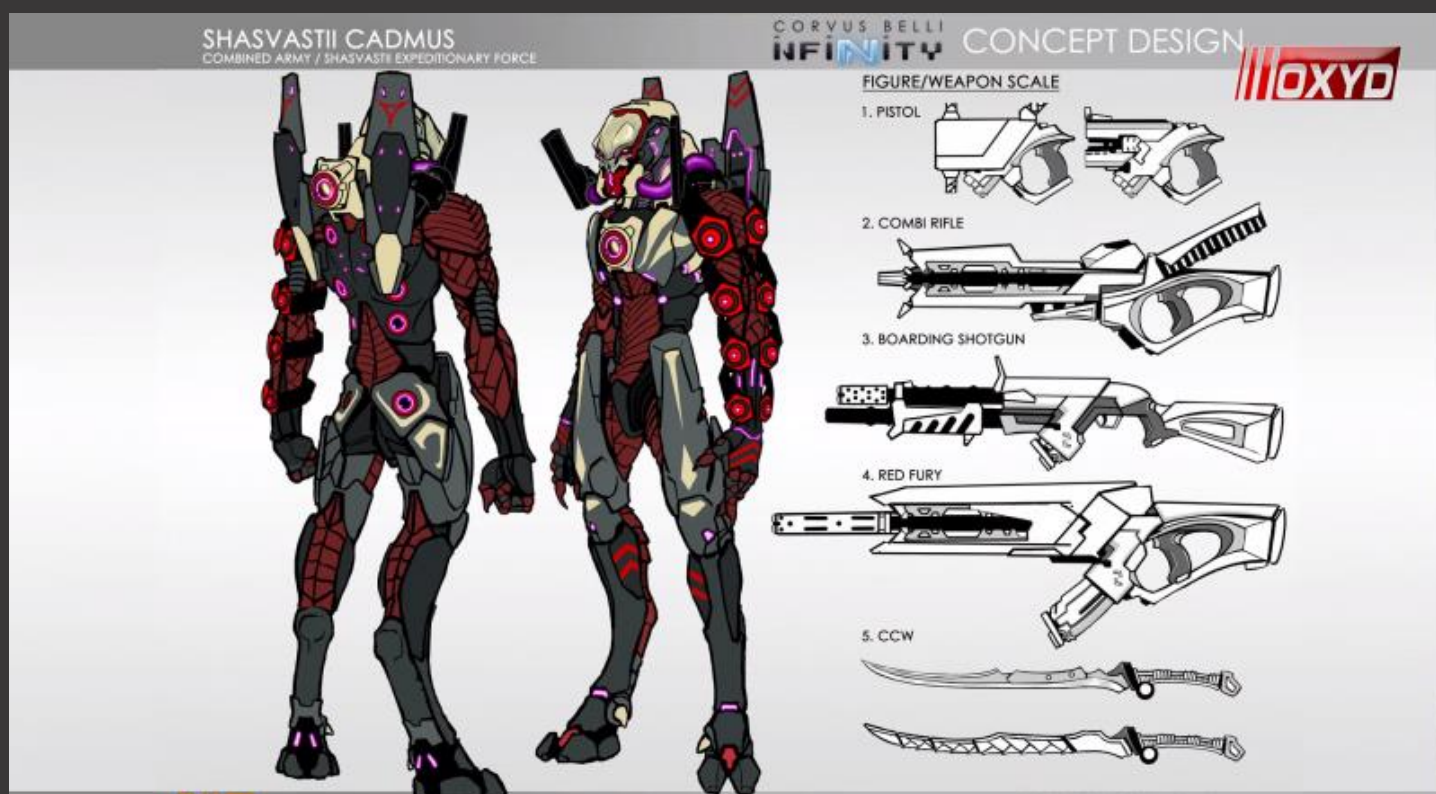
## CADMUS



L Cadmus était un roi héroïque dans la mythologie grecque qui revendiqua une chaîne de dents de dragon comme trophée après avoir tué une de ces bêtes redoutables. Un jour, il eut besoin d'une armée et, conseillé par Athéna, il planta les dents de dragon dans le sol. De ces dents jaillirent une armée de guerriers puissants et féroces, dont seulement cinq d'entre eux permirent à Cadmus de prendre la ville de Thèbes.

Personne ne sait si les Shasvastii ont un mythe similaire, mais ils l'ont parfaitement recréé avec leurs troupes aéroportées. Les Shasvastii Cadmus sont le reflet exact des doctrines militaires de leur race : infiltration et guerre non conventionnelle plutôt qu'engagement direct ; précision et économie de moyens plutôt qu'excès de force ; adaptation totale à l'environnement et à leur ennemi. Un soldat Cadmus sera toujours au moins aussi meurtrier que tout adversaire auquel il est confronté, et jamais moins. Les Cadmus sont le summum de la malléabilité, capables de scanner n'importe quel soldat ennemi à proximité et de copier ses capacités, un moyen effroyablement rapide et efficace de créer des troupes d'élite. De plus, si cela n'est pas assez effrayant, ils peuvent absorber de la matière organique pour régénérer leurs blessures, dévorant littéralement leurs adversaires au corps à corps.

L'armée Shasvastii peut semer tout un champ de bataille avec des capsules Cadmus, des bombes à retardement d'où jaillissent des guerriers aussi puissants et féroces que ceux qui ont poussé des dents de dragon du roi thébain.



COPYRIGHT 2018 CORVUS BELLII S.R.L.



CORVUS BELLII

© CORVUS BELLII 2019

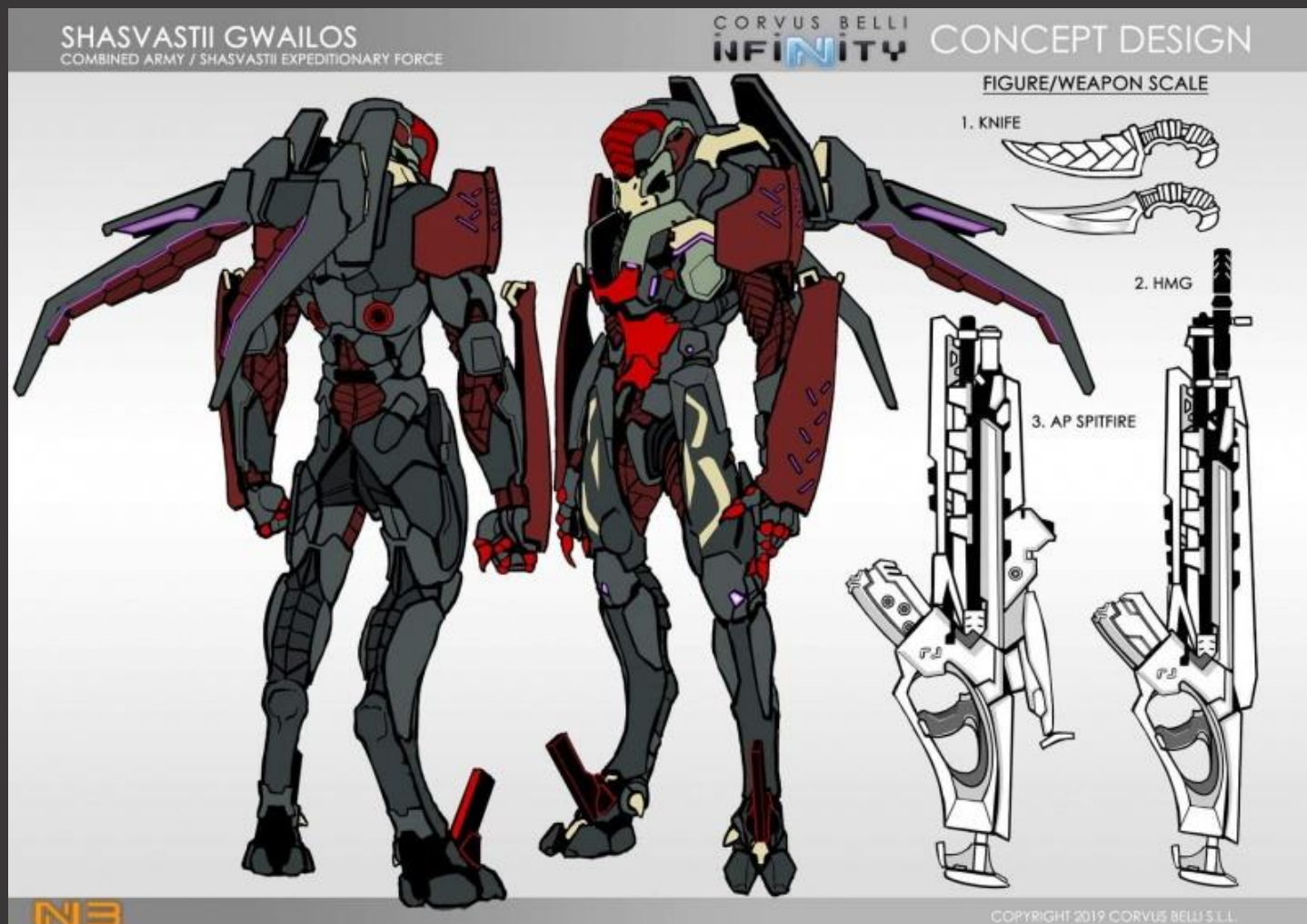
## GWAILO



Le Détachement d'Imposition Armée est l'une des unités Shasvastii les plus connues des troupes humaines. Cette unité opère comme une force de frappe, intervenant lorsque la méthodologie de Shasvastii, basée sur la tromperie et les attaques ciblées, ne suffit pas. Ils ont été spécialement formés aux techniques d'assaut et de soutien et une condition physique exceptionnelle est exigée d'eux. Ils doivent être polyvalents, avoir pleinement confiance en leurs capacités et faire preuve d'un savoir-faire extraordinaire dans l'utilisation des armes. Opérant par équipes de cinq soldats ou individuellement, le détachement est considéré comme l'un des meilleurs des forces expéditionnaires Shasvastii, une troupe de combat de première classe. Que ce soit sur des lignes de front ouvertes ou en combattant au porte à porte, les Gwailos sont à même d'expulser les ennemis du champ de bataille par la force. Avançant derrière le nuage sombre de nanorobots qui leur servent de couverture, ils agissent comme si le feu ennemi n'existait pas.

On dit qu'ils peuvent prendre ou conquérir n'importe quel type de véhicule, vaisseau spatial, bâtiment ou installation, sans aucun soutien extérieur. Cela a été prouvé lors de la Seconde Offensive de Paradiso, lorsque le détachement d'imposition armé, largement dépassé en nombre, s'est frayé un chemin à travers une série de positions ennemies bien défendues en terrain ouvert. Avançant le long d'un isthme étroit, ils prirent le complexe d'usines de Huà Miàn Systems et obtinrent une autre victoire écrasante pour l'Armée Combinée. Cette victoire a renforcé la conviction du Haut Commandement de

Yu Jing qu'il n'y avait aucun moyen de reprendre la ville de Xiongxiang. C'est également au cours de cette bataille qu'ils ont gagné leur nom de code parmi les troupes humaines - "Gwailos", qui signifie "Démon étranger" en cantonais.





## CALIBAN



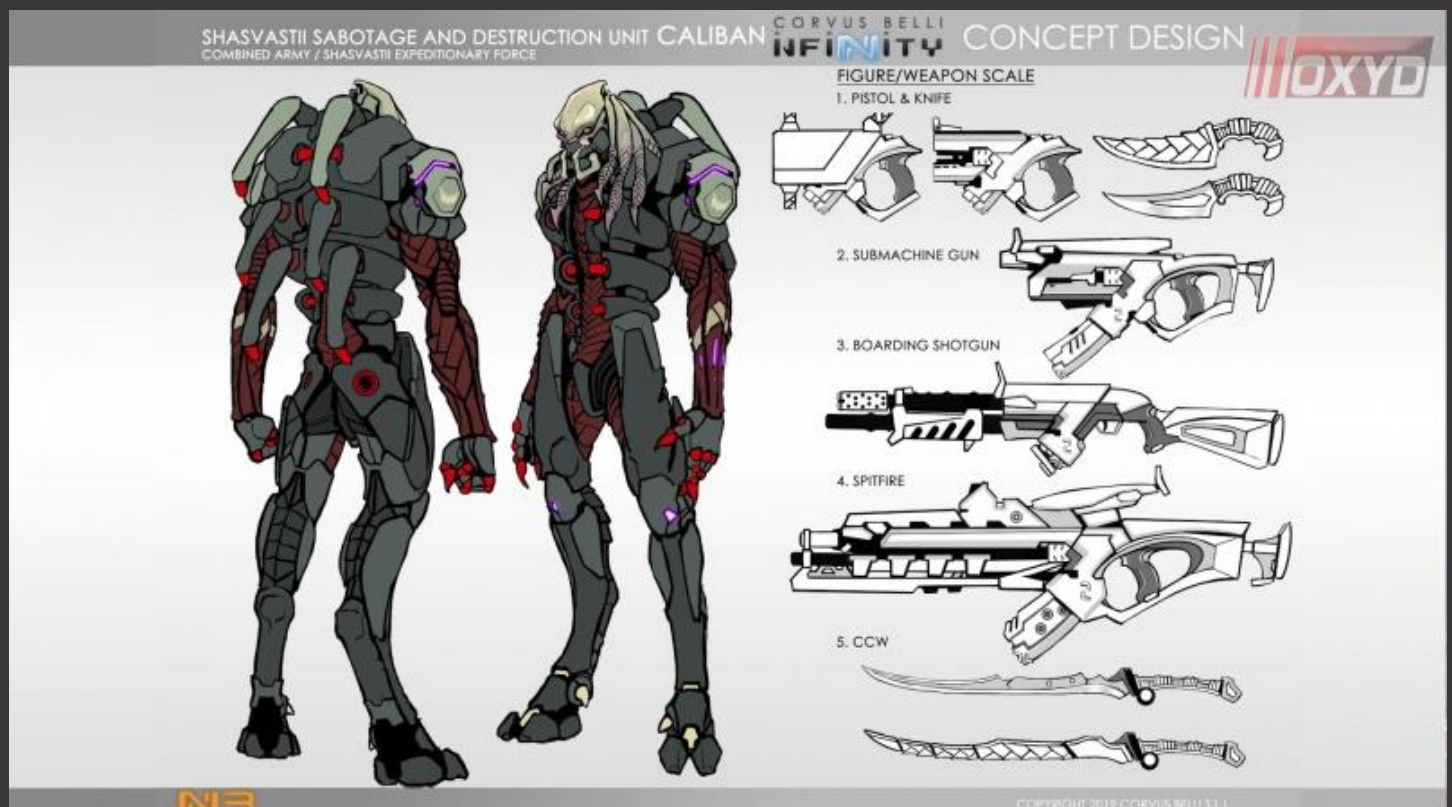
*"Caliban. Personnage de [La Tempête], une pièce de [William Shakespeare]. Fils d'une sorcière et d'un démon, il était un sauvage, personnification des instincts les plus sombres, et de la nature maléfique. [Voir plus]"*

Extrait du Dictionnaire Universel Conciliaire, édition simplifiée, Manaheim, Concilium Prima.

La capacité de tromperie et de trahison dont dispose les Shasvastii semble être sans limite. Juste au moment où les spécialistes du renseignement pensaient tout savoir des unités Shasvastii déployées sur Paradiso, cette race diabolique ne cesse de les surprendre avec une nouvelle tactique inattendue, à moins que ce ne soit une nouvelle entreprise de tromperie. Après quelques affrontements, le profil opérationnel des troupes Caliban [Code de désignation O-12] fut analysé et codifié. Identifié comme une unité de génie de combat et de soutien, assez redoutable, son niveau de menace fut défini et ses tactiques de combat et ses manœuvres étudiées. Les analystes de l'O-12 ont développé des stratégies

de confrontation pour parer cette menace qui ont été distribuées parmi les officiers du Groupe de Commandement Coordonné. Tout était sous contrôle ? Il semblait que oui. Mais, comme d'habitude avec le Shasvastii, ce ne fut pas le cas... il y avait des données que les analystes eux-mêmes ne trouvèrent jamais, une information qui contribua à l'échec de la récupération de la ville de Zhongchong.

Les forces Shasvastii sont comme une infection chronique qui semble impossible à éliminer. Après une bataille contre ces forces, même si c'était une victoire écrasante, la zone opérationnelle devait être nettoyée. En raison de la présence de Cadmus ou de Soldats Graines non détectés à Zhongchong, le champ de bataille ne fut pas fouillé à la recherche d'oeufs embryons Shasvastii cachés, une grave erreur. Les troupes Caliban ne travaillent pas seulement dans des rôles de génie de combat et d'appui-feu, mais elles constituent également une unité de sabotage et de destruction, spécialisée dans les actions derrière les lignes ennemies. Après que la zone ait semblé sûre, les entrepôts de ravitaillement commencèrent à exploser. Les Calibans avaient quitté leurs cachettes et commencé à répandre leur fléau de mort et de destruction avec une telle efficacité qui allait finalement provoquer le retrait des forces humaines et la perte définitive de la ville de Zhongchong. Une fois de plus, la tromperie et la dissimulation avaient été les principales armes des Shasvastii. La seule chose que les analystes avaient raison était l'indicatif de ces redoutables troupes extraterrestres.



## IKADRON BATROID



"Un bon soldat est-il fait ou né ?

Pour la civilisation d'Ur, le bon soldat n'est pas fait ou né, il est cultivé.

Produit de l'ingénierie techno-organique la plus avancée, les Ikadron Batroids sont des hybrides carbone-silicium cultivés dans des fermes à croissance accélérée au sein d'un substrat contrôlé pseudo-intelligent. La structure matérielle techno-neuronale et les modèles de comportement de l'Ikadron ont été conçus à l'image et à la ressemblance des Ruaria, animaux de compagnie dans l'Ur depuis des temps immémoriaux et animal de compagnie préféré de tout guerrier, chasseur ou aventurier. Les Ruaria sont féroces, courageux et loyaux jusqu'à la mort, ce qui en fait le modèle idéal et la référence pour créer un excellent esclave/opérateur autonome. Ainsi, l'Ikadron était l'outil parfait pour que tout Ur se sente à l'aise et en sécurité en travaillant avec lui, soit configuré pour un mode autonome à distance, soit sous contrôle direct via une liaison quantronique-neuronale.

Conçu dans les temps précédant la création de l'IE elle-même, l'Ikadron était un outil de production de masse permettant d'effectuer des activités dangereuses dans des environnements hostiles ; une définition large incluant tout type de tâches, de l'exploration à la construction, la prospection ou même le combat. Avec un minimum de modifications dans la phase de culture, un Ikadron pouvait passer du

statut de travailleur qualifié à celui de soldat professionnel, expert en opérations de première ligne ou en logistique. Ainsi, les Ikadron Batroids ont été la principale force des vagues expansionnistes de l'IE dans ses premières campagnes de conquête, lorsque la présence d'Ur au combat était plus fréquente.

"Une civilisation aussi avancée que celle d'Ur se caractérise par l'efficacité de ses outils, et les Ikadron étaient réputés pour leur efficacité et leur fiabilité, mettant en œuvre les stratégies de l'IE avec une précision et une énergie implacable, sans hésitation, sans recul, aussi inexorables que l'IE qu'ils représentaient [...]"

Fragment extrait des Annales oubliées des Digesteurs T'zechi.

Les Ikadron Batroids font partie de l'épine dorsale des forces armées combinées. Même si la race Morat est principalement responsable de l'exécution des activités militaires des forces extraterrestres, il est également habituel de voir la présence d'un contingent d'Ikadron dans ces déploiements plus importants regroupant plusieurs espèces. La tâche de l'Ikadron est, soi-disant, d'agir comme une réserve mobile, mais il est évident qu'il agit également comme un élément de contrôle pour les espèces faisant partie du déploiement. Ils agissent également comme un facteur de dissuasion pour tout conflit éventuel entre ces races, ce qui peut être très fréquent étant donné la mentalité grossière et xénophobe des Morats".

"Guide d'identification de l'ennemi (GIE) : Ikadron Batroids". Extrait du Manuel opérationnel international de l'OPC-1, Campagne Paradiso. Publié par l'Unité Psi, renseignement militaire de l'O-12.

## CADMUS-NAISH SHESKIIN



*"J'ai appris beaucoup de choses sur les humains... surtout qu'ils sont faciles à tuer."*  
Sheskiin lors de l'assaut de la station spatiale Orthrus, espace profond du système Paradiso.  
Enregistré par le système de sécurité.

*"Je vais juste vous dire que cet agent Shasvastii a été capable de morpho-scanner Achille... oui, vous savez, l'androïde qui ressemble à un TAG à taille humaine : rapide, fort et dur comme l'enfer. Eh bien, Sheskiin a copié toutes ses caractéristiques... et c'est aussi une nana, donc elle est comme Achille avec une tension pré-menstruelle."*

Colonel Yevgeni Voronin, Corps diplomatique cosaque. Briefing d'orientation pour les officiers du Corps Expéditionnaire d'Ariadnan, Paradiso.

"Il est vrai que la perception que l'on a d'un héros dépend toujours du camp dans lequel on se trouve, et que les "héros" de l'ennemi nous sembleront toujours répugnants. Mais, quel que soit le camp dans lequel on se trouve, il est difficile de trouver une figure "héroïque" qui soit aussi ouvertement et sans honte perverse et maléfique que la Cadmus-Naish Sheskiin.

Grâce aux analyses menées par les xénolinguistes des services de renseignement, on a découvert que le terme "Naish", dans la langue shasvastii, a un sens lié au terme "différent" ou "distinct". Dans la terminologie militaire shasvastii, ce nom est généralement appliqué aux membres des unités régulières qui ont été améliorées pour exécuter des opérations spéciales.

Les Cadmus-Naish sont des agents d'opérations spéciales Shasvastii dont le corps a été modifié pour acquérir une ressemblance lointaine avec le paraître de leurs ennemis. Ces modifications physiques, même si elles ne cachent pas leur origine Shasvastii, suffisent à faciliter l'approche d'un ennemi dans la confusion du combat, dans le but de morpho-scanner le plus fidèlement possible et de causer le plus de dégâts possibles. Le simple fait que Sheskiin soit une Cadmus-Naish implique qu'elle est un élément assez dangereux, mais avec elle, nous parlons aussi d'une meurtrière de masse avec un nombre de victimes terrifiant.

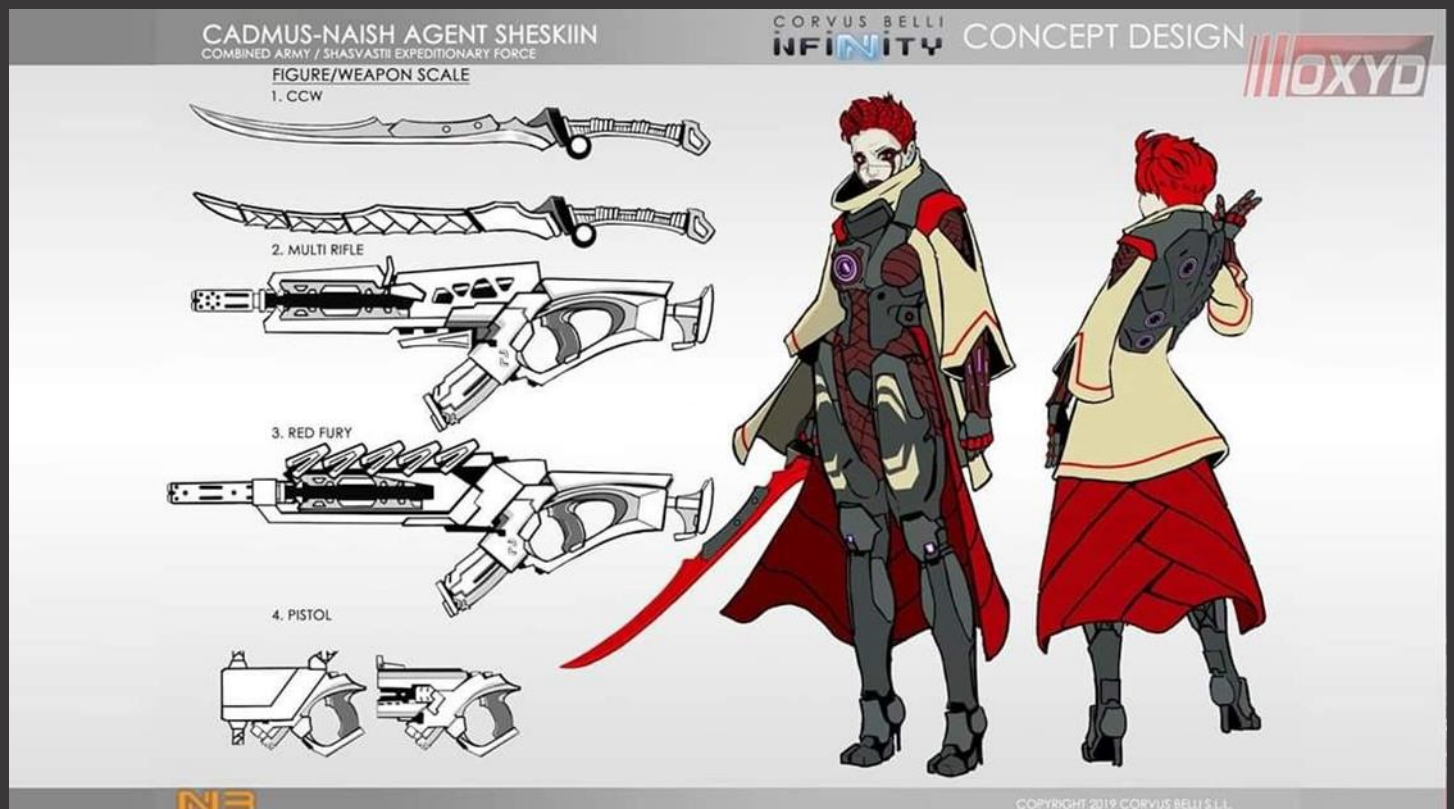


Il a été confirmé que Sheskiin était responsable du sabotage et de la destruction de la navette d'évacuation New Hope, dans laquelle 978 personnes ont trouvé la mort. Cela l'a élevée au rang des "ennemis les plus recherchés" des forces humaines, et nous étions sur le point de l'attraper lorsqu'elle a mené le raid Shasvastii dans la station spatiale Orthrus, dans le système stellaire Paradiso. Lors de cette opération, il a été possible de constater le caractère détestable de cette créature. Dès qu'elle a perçu que la mission s'était transformée en une mission à risque suicidaire, elle a profité de la confusion pour s'éclipser, laissant ses camarades Shasvastii de côté. Cela peut sembler une action méprisable, froide et traître, et c'est sans doute le cas, mais c'est aussi de la pure logique shasvastii : "Si la situation tourne mal, laisse tout et sauve-toi, ainsi que ton oeuf-embryon." Sheskiin est un modèle de sa race, une vraie survivante, aussi intelligente que sans scrupules. Cependant, ce n'est pas seulement sa ruse diabolique et son intellect cruel qui rendent ce vétéran Shasvastii si dangereux. Sheskiin est le seul Cadmus qui a réussi à morpho-scanner Achille et à survivre ; c'est l'un des plus grands triomphes des forces expéditionnaires Shasvastii dans la campagne de Paradiso. Grâce à ses prouesses, Sheskiin est devenu une combattante redoutable, rapide et polyvalente.

Elle a vu son corps modifié pour imiter les capacités physiques extraordinaires du héros Myrmidon. Grâce à toutes les modifications qu'elle a subies dans sa vie, Sheskiin se distingue parmi les forces de Shasvastii par son apparence humanoïde à l'attrait troublant. Cependant, ne vous laissez pas tromper par son apparence - restez toujours en alerte avec elle, car s'il y a quelque chose que l'on peut garantir à propos de cette extra-terrestre tueuse, c'est qu'elle ne laisse jamais les choses à moitié faites et que chaque confrontation avec elle est une condamnation à mort définitive.

La directive opérationnelle pour cet être maléfique est la suivante : Ne la laissez pas s'approcher. Faites pleuvoir le feu sur elle. Faites-la tomber à la première occasion... ou tout sera perdu."

Lieutenant Theodor Bienek, officier de liaison pour l'unité Psi, Renseignement Militaire de l'O-12. Briefing à bord de la navette armée Bonaventure, en orbite autour de Paradiso.



## AÏDA SWANSON, CONTREBANDIÈRE DU SUBMONDO



Aïda Swanson, le spectre des réseaux clandestins qui assurent le transport de matériel et de personnes, est la passeuse la plus réputée de cette hydre d'organisations criminelles qu'est le Submondo. Cette femme serait l'une des criminelles les plus recherchées de la Sphère Humaine si les services de renseignement eux-mêmes ne faisaient pas bon usage de ses compétences. Aïda a forgé sa carrière à partir de la banlieue minière de Bradbury City sur Mars, en collaborant avec l'Hexaèdre contre le gouvernement Yu Jing, dans le but de soutenir le groupe séparatiste martien des Rebelles de Cydonia.

Elle a travaillé très étroitement avec la Comuna, l'organisation mafieuse de l'Acontecimento, avant de s'installer à Paradiso, où elle allait devenir une légende : le fantôme inaccessible, toujours capable d'éviter les autorités. Aucun travail n'était trop difficile ou trop dangereux pour elle. Les risques n'avaient pas d'importance, seul l'argent comptait, et Aïda acceptait toute commande qui couvrait ses frais sans autre question. C'était une attitude et une réputation qui mènerait à sa perte, mais avec une surprise supplémentaire. Son dernier client s'est avéré avoir le même visage qu'elle. En effet, c'est un agent Speculo, un supplantateur extraterrestre, qui prit à la fois sa vie et son identité, car cette contrebandière était la couverture parfaite pour introduire des agents Shasvastii dans la Sphère Humaine. La carrière d'Aïda Swanson s'est donc poursuivie depuis lors, avec le même succès et une réputation dans les



milieux criminels et de renseignement qui ne cessa de croître, sans que personne ne se doute qu'elle avait changé.



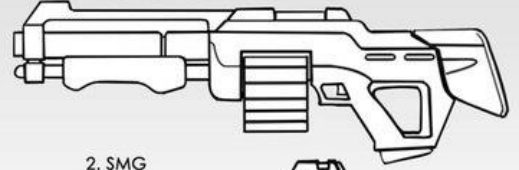
L'agent Spéculaire qui l'a supplantée s'est tellement immergée dans son personnage, qu'elle semble parfaitement à l'aise dans son rôle, au point de ne presque plus se souvenir de son vrai nom, malgré les missions sporadiques qu'elle doit exécuter pour le commandement Shasvastii. Mais, même au prix d'une grande peine, elle est actuellement le meilleur vecteur d'infiltration pour les opérations secrètes de l'Armée Combinée dans la Sphère Humaine, et l'Intelligence Évoluée ne lui fera pas oublier ses obligations. En attendant, Aïda Swanson continuera à faire ce qu'elle fait le mieux, c'est-à-dire extraire et infiltrer du matériel et des personnes de Paradiso, aussi clandestinement et invisible aux yeux des autorités que le spectre qu'elles disent qu'elle est. Mais moyennant un certain prix, comme elle l'a toujours fait... ou comme son original l'a toujours fait ; il est parfois difficile de discerner encore la différence.



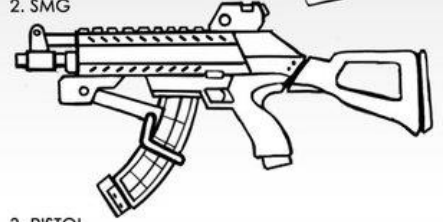


FIGURE/WEAPON SCALE

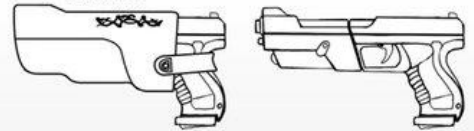
1. BOARDING SHOTGUN



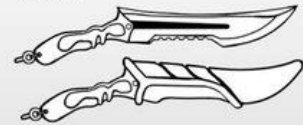
2. SMG



3. PISTOL

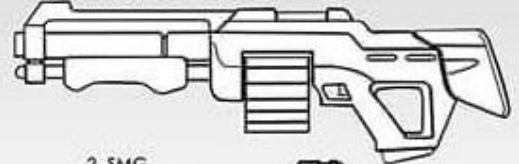


4. KNIFE

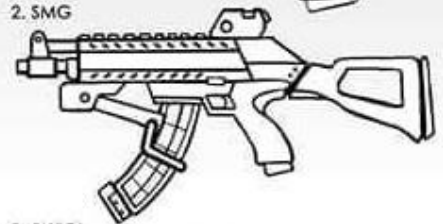


FIGURE/WEAPON SCALE

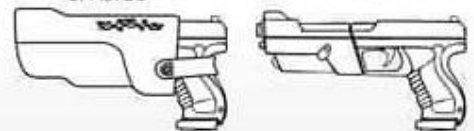
1. BOARDING SHOTGUN



2. SMG



3. PISTOL



4. KNIFE



## CORAX HASHT



*"La vengeance peut être une cause acceptable, mais à condition qu'elle agisse comme un moteur de survie."*

**Récitatif no. 47. Manuel Corishva de la doctrine militaire Shasvastii.**

Mon identifiant de sujet est Hasht. J'appartiens à la couvée séquentielle 6/529. Avec mes frères et sœurs, j'ai été élevé comme soldat et protecteur de ma race. J'étais conditionné pour être un parfait gardien du Shaviish - l'écloserie de la réserve d'œufs-embryons, pour l'amas d'étoiles d'Aerota. Lorsque l'attaque vicieuse des Tohaa contre notre Shaviish a eu lieu, j'étais en plein changement d'apprentissage à l'intérieur de mon œuf-embryon, induit par cette attaque. Les protocoles d'éclosion d'urgence m'ont permis de supprimer un certain nombre d'agresseurs et de collaborer à l'évacuation des œufs-embryons, évitant ainsi un désastre encore plus grand. Lorsque l'assaut se conclut par la destruction du Shaviish, je n'ai eu plus d'autre motivation que la vengeance. J'ai alors demandé un transfert à l'unité Corash, afin que je puisse choisir d'être affecté là où je pourrais le plus exterminer de

Tohaa. Mon objectif était de remplir le devoir pour lequel j'ai été élevé... Protéger ma race, mais d'une manière plus proactive et hostile.

Je me suis spécialisé dans les actions d'assaut et de représailles sur les fronts Tohaa. J'ai mutilé puis tué tous les Tohaa sur lesquels je pouvais mettre la main, et j'ai veillé à détruire tout ce qui avait de l'importance pour eux. J'ai pris part à la capture de la forteresse de Teramaasu, à l'incursion dans les territoires Trojans de la géante gazeuse Breo-Kasi, et à la destruction des colonies scientifiques de la planète Doymas. Je n'ai fait aucun prisonnier et je n'ai laissé aucune trace, sauf une fois. Une équipe de secours Tohaa a réussi à s'emparer du prisonnier que j'interrogeais. Des années plus tard, dans une autre galaxie, mon vaisseau est tombé dans une embuscade et, alors que je rampais sous l'épave en feu, je l'ai de nouveau affrontée en tête-à-tête. Mais même son plan de vengeance n'était pas suffisant pour me tuer et, une fois de plus, j'ai échappé à l'inéluctable. Maintenant je suis là, vivant et faisant ce que je fais de mieux : tuer. La prochaine fois que je la rencontrerai, ce sera la dernière. Elle m'a échappé bien trop de fois. Je refuse de laisser un travail à moitié fait. Je suis un Corax. Je suis inévitable. On ne peut pas m'échapper. Gardez ça à l'esprit si jamais vous pensez à croiser mon chemin.



Les troupes Corash-Naish [Code de désignation de l'O-12: Corax (terme latin pour corbeau)] sont les oiseaux de proie du Corps Expéditionnaire Shasvastii, équivalent du Renseignement Militaire. Ils sont chargés de faire le sale boulot des unités d'opérations spéciales.

Connus par les opérateurs de renseignement des forces de la coalition sous le nom de "maîtres menteurs", les Corax se distinguent par leur duplicité au sein d'une race caractérisée par son goût pour la tromperie, la trahison et le mensonge. Car, sans aucun doute, il opère dans l'ombre et derrière les lignes ennemies, là où ces vils Shasvastii sont les plus heureux. Les Corax sont les habitants naturels de ce monde sombre et plein de secrets qu'est la sphère des opérations secrètes.

Ces troupes ont reçu la dénomination "Naish" du fait d'être une unité spéciale soumise aux modifications corporelles nécessaires afin de pouvoir entreprendre plus facilement des missions de sabotage et de destruction dans notre arrière-garde. Cependant, les Corax ont également reçu leur code de désignation O-12 non seulement en raison d'une similitude orthographique de leur nom avec le terme latin "corbeau", mais aussi parce que, comme ces oiseaux, ce sont des créatures sombres qui présagent des actes terribles".



SHASVASTII CORAX HASHT

COMBINED ARMY  
SHASVASTII EXPEDITIONARY FORCE



WEAPON/FIGURE SCALE

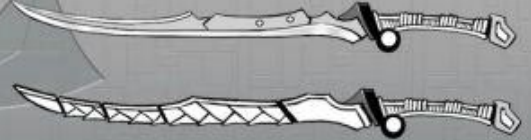
1. SPITFIRE



2. BREAKER PISTOL



3. CCW



N4 CORVUS BELL

COPYRIGHT 2022 CORVUS BELL S.L.

SHASVASTII CORAX SPEC-OPS HASHT

WEAPON OPTIONS



2. KNIFE

1. SPITFIRE



INFINITI CONCEPT.



PIRE  
FOES

COPYRIGHT 2013 CORVUS BELL S.L.L.

## NOX



Les troupes Nox sont l'infanterie légère des Shasvastii et constituent le gros de l'armée. Ils disposent d'une grande variété d'armes – Dont des Fusil de Sniper Intelligent capable de frappe par guidage.

Leur compétence spéciale bioimmunité leur permet de traiter les munitions spéciales comme les munitions de choc ou virales comme s'il s'agissait de munitions normales, ce qui réduit considérablement l'efficacité de ces munitions.

Leur furtivité leur permet de se déplacer sans alerter l'ennemi. Très utile pour se repositionner lorsque l'ennemi est proche.

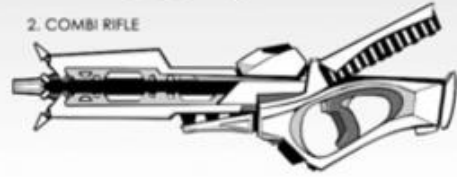


FIGURE/WEAPON SCALE

1. KNIFE



2. COMBI RIFLE



## OKTAVIA GRÍMSDÓTTIR, PILOTE DE BRISE-GLACE ET HARPONNEUSE

N4

OKTAVIA GRÍMSDÓTTIR

ICEBREAKER HARPOONER

OKTAVIA

*Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños*



Avec le lancement d'Infinity N4, à savoir la nouvelle édition des règles de notre wargame préféré, vous recevrez gratuitement la figurine exclusive d'Oktavia Grímsdóttir Icebreaker's Harpooner. Disponible uniquement en pré-commande (qui reviendra aussi pour la préco Française d'après Légion Distribution).

Mais qui est Oktavia Grímsdóttir ? Nous avons accédé à des fichiers secrets pour le découvrir.





Svalarheima est un enfer glacé où des températures glaciales et un temps féroce tenteront de vous tuer jour et nuit. Et les mauvaises conditions météorologiques entravent souvent le transport par des moyens conventionnels. Les brise-glaces (icebreakers), que les habitants du coin appellent des "rustbuckets", sont donc la seule chose qui puisse garantir qu'un voyageur ou une marchandise arrive à sa destination - les navires et aussi un bon timonier, bien sûr.

Et il n'y a pas de meilleur timonier sur la planète qu'Oktavia Grímsdóttir, ou du moins c'est ce qu'elle aime à dire, bien que son palmarès de victoires dans les régates de la rouille, ces courses folles de rustbuckets, pourrait en témoigner. Cela et aussi sa réputation parmi les fixeurs du Submondo, de l'Hexaèdre et du Yǎnjīng. Parce que toute agence de renseignements qui veut s'assurer qu'un chargement ou une personne de valeur arrive à destination a besoin d'un timonier à la fois compétent et discret. Et s'il y a une chose pour laquelle Oktavia est encore meilleur que dans le rôle de timonier, c'est bien la discrétion.

Oktavia est si discrète que l'on sait que très peu de choses sur ses origines. Son père adoptif, serait Grímur Bergsson, un capitaine à la retraite propriétaire du brise-glace d'Oktavia, le Skoffín, qui a affirmé l'avoir trouvée errante au milieu d'une tempête sur la côte, de la région frontalière, avec rien d'autre que les vêtements qu'elle portait sur elle. Et avoir raconté l'histoire du crash de son avion converti, en lançant un regard qui disait "ne posez pas de questions". M. Grímur n'a pas voulu en savoir plus, bien qu'il soit évident que la jeune femme avait un passé bien rempli. Plus tard, un avion converti fut retrouvé dans cette zone, avec à l'intérieur les corps de deux politiciens de Svalarheima. Ces membres du Congrès étaient bien connus pour leur campagne acharnée en faveur d'un contrôle plus strict du trafic de marchandises à la surface de la planète. Ils étaient également réputés pour leur goût en matière d'escortes de luxe et pour jouer à la dure avec elles. Lorsqu'il a entendu parler de tout cela, Grímur lu entre les lignes mais ne posa aucune question. Sur la route vers le port de destination du Skoffín, Oktavia sut convaincre l'ancien capitaine et son petit équipage, en démontrant ses grandes compétences d'harponneur et de bien meilleure compétence en timonerie. Sentant de la sympathie pour une jeune femme qui semblait n'avoir que des problèmes et aucune famille ou amis, Grímur l'enrôla alors comme membre d'équipage.

Cependant, Oktavia ne manquait pas d'une chose : de bonnes idées. Elle convainquit ainsi Grímur de participer aux régates de la rouille, parce qu'avec ses compétences de timonière, ils obtiendraient de bons résultats, ce qui améliorerait leur prestige et leur permettrait d'accéder à des contrats plus juteux. Finalement, grâce à l'argent gagné, Grímur se retira et quitta définitivement le pont - même s'il reste à la cantine du port, car un capitaine de rustbucket ne perd jamais son rang ni la propriété de son navire - et laissa à Oktavia la barre du Skoffín.



Dès lors, la jeune femme commença à diversifier l'activité de son entreprise, améliorant le brise-glace et s'aventurant dans des activités de plus en plus discrètes et, s'il lui avait demandé, probablement clandestines et illégales.

La timonière s'est avérée avoir de nombreux contacts au sein du réseau d'organisations locales associées au Submondo, ce qui l'a inévitablement mise en contact avec des agents infiltrés de l'Hexaehdre et du Yǎnjīng, le genre de personnes fortunées qui apprécieraient la nature discrète de cette jeune femme, ainsi que son talent pour naviguer sur les glaces éternelles des mers de Svalarheima.

Et c'est un véritable art, car il faut non seulement être un expert de la barre et savoir comment affronter la tempête, mais aussi savoir repérer le parcours où la glace est la plus fine, ainsi que des possibilités d'embuscades et, non moins important, les combattre lorsqu'elles se produisent. Car la surface gelée de Svalarheima est infestée de pirates des glaces et de bandits des neiges, des individus impitoyables qui n'hésitent pas à verser du sang pour prendre leur butin. Mais ces redoutables adversaires n'effraient pas Oktavia qui, en tant qu'harponneur, est capable de manier une arme à feu avec la même précision qu'elle manie le gouvernail. C'est une autre de ses compétences dont Oktavia ne parle jamais, ainsi que de ses nombreux contacts dans le Submondo, ou de la raison pour laquelle elle fait tant de travaux pour des personnes liées à la tristement célèbre contrebandière Aïda Swanson - qui est soupçonnée d'être associée au Continuum Shasvastii - ou encore de la véritable raison de la mort de ces politiciens qui voulaient entraver la contrebande illégale de biens et de personnes, une mesure qui nuirait à la fois au Submondo et à Aïda Swanson.

Mais la discrétion est, avec ses compétences de timonière, la marque de fabrique professionnelle d'Oktavia : elle ne pose pas de questions, et elle n'y répond pas non plus.



Maintenant que vous savez cela, qu'attendez-vous pour obtenir sa figurine ? La précommande se termine le 28 août. Procurez-vous Infinity N4 et Oktavia ! Où il vous faudra attendre la précommande française !

Ne manquez pas le bundle exclusif que nous avons préparé pour vous. Et aussi disponible dans vos boutiques françaises et belges.

Livraison gratuite sur le store CB pour tous panier à partir de 200€.

ISC: Oktavia Grímsdóttir, Icebreaker Harpooner



**Oktavia Grímsdóttir, Icebreaker Harpooner**

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVR
4-4	17	12	10	13	2	0	1	2	1

Skills: BS Attack (+1R); Courage; Sixth Sense; Dogged

Name	Weaponry   Equipment    Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
OKTAVIA	Missile Launcher, Contender	Heavy Pistol, CCW	1.6	28

OKTAVIA GRÍMSDÓTTIR, ICEBREAKER HARPOONER



# ARTWORK

#InfinityN4



CORVUS BELLI  
INFINITY

N4



OKTAVIA GRÍMSDÓTTIR

N4

#InfinityN4

OKTAVIA GRÍMSDÓTTIR, ICEBREAKER'S HARPOONER

INFINITY

CODE ONE

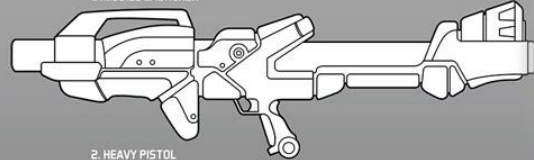


N4



FIGURE/WEAPON SCALE

1. MISSILE LAUNCHER



2. HEAVY PISTOL

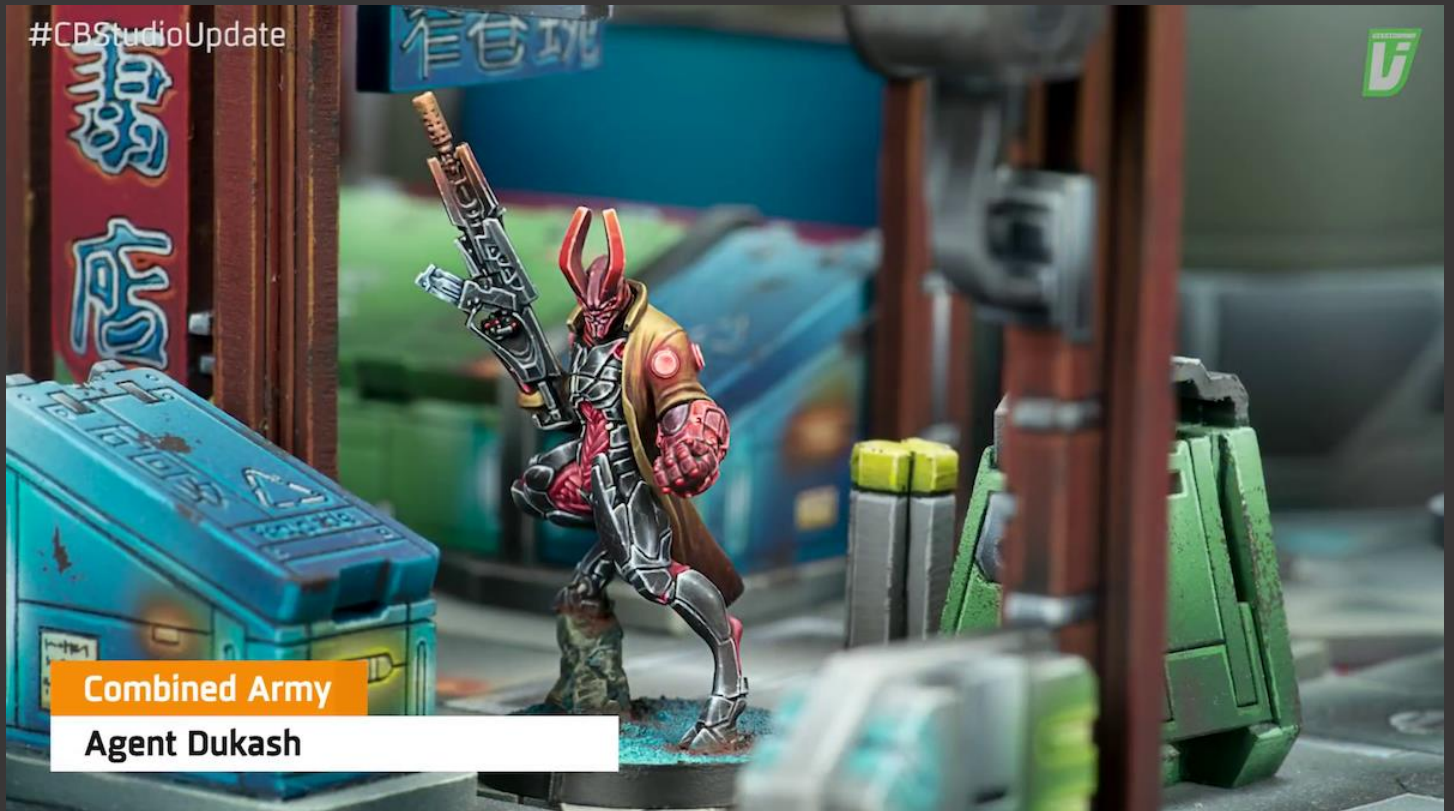


3. CCW



COPYRIGHT 2020 CORVUS BELLI S.L.

## DUKASH, AGENT SPÉCIAL VASHAR



#CBStudioUpdate

Combined Army

Agent Dukash



*"Ce que nous avons fait hier ne compte pas. Seul ce que nous faisons aujourd'hui compte. Quelqu'un doit sauver notre race. Nous, les Vashar, sommes ceux qui doivent la sauver. Je suis ce quelqu'un."*

### Récitatif du Corps Spécial Vashar.

Très peu de gens peuvent se souvenir de leur propre mort, et encore moins se souvenir d'être mort plusieurs fois. Dukash figure parmi ces quelques chanceux qui se souviennent de plusieurs de leurs morts, car il a survécu, ou plutôt, il a été ressuscité. Mais le problème pour Dukash est qu'il a été ressuscité plus de fois qu'il ne se souvient être mort. En effet, après une mort, l'infirmier, ou plutôt le Cube Jäger étant donné la nature particulière du travail, ne sont pas toujours parvenus à récupérer son Cube. Ce fait, qui constituerait la Vraie Mort pour tout être doté d'un Cube, ne fut pas si terrible pour Dukash, puisque les Forces Expéditionnaires du Continuum Shasvastii le considèrent si précieux qu'elles préservent un nombre indéterminé de copies de son Cube stockées dans différents dépôts de ressources d'urgence Shaviish - qui servent de sauvegarde à la Civilisation Shasvastii - et qui sont dispersés dans toute l'Hégémonie Ur. Cet honneur inégalé est dû au fait que Dukash appartient à un corps spécial des services de renseignement du Continuum Shasvastii appelé Vashar, une entité peu

connue qui s'occupe des situations de crise de type Apocalypse. Étant donné l'ampleur des missions menées par les agents Vashar, seuls quelques individus triés sur le volet parmi l'élite la plus exclusive peuvent faire partie de cette unité. Cela signifie qu'ils sont tous considérés comme des "atouts précieux", à tel point que leurs connaissances et leur expérience ne peuvent être perdues par les aléas du destin. Dans le cas de Dukash, ce n'est pas seulement son Cube qui est conservé, mais aussi son dossier ADN, afin de cloner certaines fonctions métaboliques dans le corps biosynthétique dans lequel il sera ressuscité.



Dukash est l'un des rares survivants de la souche Zashalii - une variation morphologique spéciale de la colonie Shasvastii de la planète Zashal, caractérisée par des températures très élevées - qui a disparu en raison de l'instabilité tectonique déchaînée de ce monde. Dukash, qui a littéralement vu son monde brûler, est donc un agent sans maison ni famille. Mais il a une mission : empêcher que la même chose arrive au reste de sa race. Et vous ne pouvez même pas imaginer jusqu'où il est prêt à aller pour accomplir sa mission.

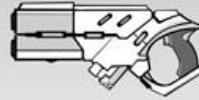
C'est pourquoi il est si précieux, car pour lui la mission passe toujours en premier. Cependant, cet agent ne peut s'empêcher de penser que, compte tenu de sa valeur et du fait qu'il ne se souvient pas de certaines de ses morts, le Haut Commandement Shasvastii a peut-être ressuscité plus d'une copie de lui, de sorte qu'il pourrait y avoir différentes versions de lui sauvant sa race à travers l'espace connu. Et cela le conduit toujours à la même question : s'il meurt à nouveau, sera-t-il le prochain à être ressuscité ? Ou sera-t-il oublié au profit d'une version de lui-même qui aurait été plus efficace ?





FIGURE/WEAPONS SCALE

1. VIRAL PISTOL



2. MULTI RIFLE



3. SHOCK CCW



## CRÉATURES TAIGHA



Les Taighas sont des créatures intelligentes et rusées, mais elles n'ont pas de conscience de soi ; elles ne savent pas comment construire, mais elles savent comment détruire tout ce qui se trouve devant elles. Au plus profond de leur monde souterrain d'obscurité perpétuelle, les taighas sont des fouisseurs instinctifs, ils sont très territoriaux et se déplacent en meute, établissant leur propre réseau de tunnels et détruisant le reste dans un cycle sans fin de combats et de conquêtes.

Chaque jour est un jour de combat dans le sous-sol de Jayth-1, et les Taighas savent d'instinct que l'obscurité qui forme leur monde leur fournit à la fois de la nourriture et des rivaux. Jusqu'au jour où elle leur a fourni un adversaire complètement différent que cette espèce n'avait jamais combattu auparavant, un ennemi hostile et plus territorial que les autres Taighas, intelligent et technologiquement avancé, une menace d'extinction pour cette espèce. Mais les Taighas sont le genre de créatures qui, plus elles sont acculées, plus elles se battent avec acharnement. Pour cette raison, elles sont devenues un cauchemar permanent pour les colons Shasvastii sur Jayth-1. Elles sont la menace qui rôde dans l'obscurité et qui, grâce à leur capacité à creuser, peut apparaître n'importe où, toujours de manière inattendue, et toujours mortelle. Et il reste de nombreuses meutes de Taigha ; les Shasvastii sont incapables de les éradiquer car certaines s'échappent toujours. Mais ces derniers ne sont pas tous anéantis par les colons, en particulier ceux que l'on appelle les "égorgeurs". Certains sont en effet capturés et transformés en armes biologiques contrôlées. Leurs maîtres Shasvastii leur



couvrent les yeux avec des lentilles polarisées pour que la lumière extérieure ne les aveugle pas, et ces lentilles ont des lumières intégrées dans la face interne pour faciliter l'entraînement et le signal des Taighas afin qu'ils remplissent de nombreuses fonctions dans les Forces Expéditionnaires Shasvastii, depuis la sécurité et la surveillance dans les Shaviish, les dépôts d'urgence de Semences-Embryons qui fonctionnent comme une réserve génétique et culturelle de cette espèce, jusqu'aux actions d'abordage, qui consistent pour les Shasvastii à les lâcher à l'intérieur des vaisseaux ennemis pour tout détruire sur leur passage.

Même si elles ne vivent plus sous la terre sur leur planète, grâce aux lentilles, les Taigha sont toujours dans l'obscurité du monde où elles vivent, meurent, et surtout, tuent.

TAIGHA CREATURES  
COMBINED ARMY / SHASVASTII EXPEDITIONARY FORCE

CORVUS BELLI  
INFINITY CONCEPT DESIGN

